

<http://uocpapers.uoc.edu>

artículo

Dossier «Ciudades en la sociedad de la información»

Herramientas bibliográficas para pasear por la ciberciudad actual

Óscar López

Fecha de presentación: julio de 2007

Fecha de aceptación: septiembre de 2007

Fecha de publicación: octubre de 2007

Resumen

Desde su definición inicial, la ciberciudad se ha interpretado frecuentemente como un espacio urbano ficticio, alejado de nuestras prácticas cotidianas actuales, y también como una realidad suplementaria y añadida a la «verdadera ciudad». Con esta revisión tratamos de mostrar que quizás la ciberciudad –conformada por nuevos espacios, tecnologías y prácticas sociales– no se encuentra tan lejos. Ello queda reflejado en un amplio abanico de libros que, desde diferentes disciplinas y posiciones teóricas, nos explican cómo son las ciudades del presente, con el auge de las nuevas tecnologías como telón de fondo. Hacemos una selección de algunas de las obras sobre la ciberciudad con un doble propósito: por una parte, que esta exposición sobre la ciberciudad invite a pasearse por ella de una manera diferente –quizás teniendo más presente que ésta desdibuja los límites entre lo real y lo virtual–; y, por otra parte que, desde un punto de vista teórico y metodológico, estos conceptos y textos se conviertan en herramientas elementales para analizar y observar el espacio urbano contemporáneo.

Palabras clave

ciberciudad, ciberespacio, TIC, movilidad, prácticas sociales urbanas

Abstract

Since its initial definition, the cybercity has frequently been interpreted as a fictional urban space, far removed from our current everyday practices, and also as a supplementary reality, added to the «real city». In this revision, we aim to show that perhaps the cybercity –comprising new spaces, technologies and social practices– is not so far away. This is reflected in an extensive range of books which, from different disciplines and theoretical positions, explain what today's cities are like, with the rise in new technologies forming a backdrop. We have selected some of these works on the cybercity with a dual aim in mind: on the one hand, that this explanation of the cybercity invites you to walk through it in a different way –perhaps more aware of how this blurs the limits between what is real and what is virtual– and, on the other, that, from a theoretical and methodological point, these concepts and texts become fundamental tools for analysing and observing the contemporary urban space.

Keywords

cybercity, cyberspace, ITC, mobility, urban social practices

La ciberciudad es una ciudad de ficción donde confluyen dos conceptos: por un lado, el «ciberespacio», que define el medio «físico»; y por otro lado, el «cibernauta», que define a sus habitantes. Los teóricos de la ciberciudad acostumbran a referirse al primero como una nueva «manera de estar» y al segundo como un nuevo tipo de ser humano.

Glosario, Centro Andaluz de Arte Contemporáneo, 2007

Introducción

La primera referencia al término *ciberespacio* se encuentra en la novela de ficción *Neuromancer* (Gibson, 1984). En ese momen-

to, el autor describe este concepto como algo parecido a una realidad virtual, como una realidad paralela en contraposición a la realidad física y, en el fondo, «efectivamente real». El habitante de este espacio en red se llama *cibernauta* –un ser mitad digital y mitad orgánico– que se conecta al ordenador mediante prótesis biotecnológicas. Ello provoca que el cibernauta amplie sus capacidades humanas y, en cierta medida, «atraviese» las barreras que separan la realidad fuera de línea de la realidad en línea para zambullirse en el ciberespacio donde vive y revive un conjunto de experiencias urbanas. Esta visión coincide, por lo tanto, con la definición con la que empieza este artículo: una definición que interpreta la ciberciudad como un espacio urba-

<http://uocpapers.uoc.edu>

Herramientas bibliográficas para pasear por la cibercidad actual

no ficticio, alejado de nuestra práctica cotidiana en las ciudades contemporáneas, y también como una realidad suplementaria y añadida a la «verdadera ciudad».

Con esta pequeña revisión tratamos de mostrar que quizás la cibercidad no se encuentra tan lejos, aunque para definirla nos tengamos que aproximar a ella desde otros puntos de vista. Una de las primeras aportaciones en este sentido se encuentra en el libro *Cybercities. Visual Perception in the Age of Electronic Communication* (Boyer, 1996). En esta obra, la autora explora la relación entre la experiencia temporal y espacial de los usuarios de la ciudad y el espacio imaginario que los usuarios de la información mediatizada por ordenador exploran. Establece, por lo tanto, una analogía entre la red computacional y la ciudad a partir de cómo los usuarios organizan el espacio, de cómo establecen rutinas con las webs navegando por el espacio virtual y de cómo construyen sus mapas cognitivos. Se interpreta, pues, la cibercidad como una sociedad urbana donde, sin darnos cuenta, pasamos, instantáneamente, de una red a otra, de una realidad (presencial) a otra (virtual).

Para hacerlo usamos diferentes medios tecnológicos: de comunicación (teléfono móvil, ordenadores, PDA, etc.), de localización (GPS, mapas en línea), de transporte (que han aumentado la interconexión de los espacios urbanos), etc.; sin embargo, sobre todo, incorporamos nuevas prácticas sociales que hacen cada vez más difuso este supuesto salto entre ambas realidades (virtuales y presenciales). En definitiva, cómo afirma Ascher (2004, pág. 357), «los medios de transporte y comunicación permiten cambiar el campo social», en una especie de hipertextos en los que cada palabra proporciona varios sentidos cuando se relaciona con otras palabras del texto. Gracias a este conjunto de conexiones e intersecciones podemos decir «que la ciudad contemporánea está imbricada (más que en cualquier otro momento) con la tecnología. La tecnología invade y mediatiza los aspectos arquitectónicos, económicos, comunicativos y políticos de las ciudades» (Rojas *et al.*, 2007, pág. 121).

Una cibercidad caracterizada y definida con estas palabras no sólo desdibuja los límites entre la realidad en red y la presencial, sino que también desmenuza las diferencias que hay entre las diferentes disciplinas que centran su foco de atención en las urbes en el contexto de la sociedad de la información. Así pues, la cibercidad presente, de la que somos cibernautas con cierto grado de experiencia en función del tipo de nuevas tecnologías que usamos, no puede ser analizada y observada desde una única perspectiva –del mismo modo que tampoco somos capaces de pasear, dar una vuelta, andar de una sola manera por nuestras ciudades. Ello queda reflejado en el conjunto de libros que, desde diferentes puntos de vista (sociología, arquitectura, psicología, economía, etc.) nos explican cómo son las ciberciu-

dades del presente, con el auge de las nuevas tecnologías como telón de fondo.

En las páginas siguientes hacemos una selección de aquellas obras sobre la cibercidad que nos han parecido más interesantes, ya que cada autor escogido muestra su particular visión sobre las cibercidades en las que vivimos y, sobre todo, porque mediante su reflexión se nos explicita la estrecha relación entre las ciudades, las personas que las habitan y las nuevas tecnologías.

Visiones de las cibercidades

William Mitchell es uno de los autores que más ha reflexionado sobre la interrelación entre las personas, las ciudades y las nuevas tecnologías, a partir de una serie de libros de los cuales destacamos, por orden de aparición, *City of Bits* (1995), *e-topia* (1999), *ME++* (2003) y *Placing Words* (2005).¹

En *City of Bits: Space, Place, and the Infobahn* (1995), el autor explora los nuevos paradigmas que se están aplicando en la construcción del ciberespacio y analiza diferentes espacios que no tienen ningún parecido con las arquitecturas convencionales y las prácticas sociales que en éstos se dan. Estas prácticas, que ya no se limitan a un espacio geográficamente acotado, afectan pues al diseño de la propia ciudad (por ejemplo, la distinción entre espacio público y privado), pero también a la identidad, a las relaciones personales y al ámbito laboral. Así pues, los fragmentos electrónicos, digitales y virtuales conforman también las partes físicas de la ciudad: las edificaciones se han transformado en una especie de software, a partir de las nuevas aplicaciones que el autor analiza, y que ya son una constante en nuestra vida diaria.

Mitchell, en *e-topia: Urban Life, Jim-But Not As We Know It* (1999), se imaginaba una cibercidad que se está construyendo en el presente. Tal como nos explicaba «El sistema digital de telecomunicaciones será para las ciudades del siglo XXI lo que los canales y la fuerza del trabajo fueron para Amsterdam, Venecia y Suzhou, lo que las vías, traviesas y trenes de vapor fueron para el Oeste americano, lo que los túneles del metro fueron para Londres, lo que el motor de combustión interna y la autopista de hormigón fueron para las zonas suburbanas del sur de California y lo que la electrificación y el aire acondicionado fueron para Phoenix». (Mitchell, 1999, pág. 19-20). En *e-topia*, sin embargo, la arquitectura está evolucionando de tal modo que se conecta, se relaciona, se imbrica directamente con nosotros y entre diferentes espacios, y acaba configurando nuevos espacios arquitectónicos en una transformación que se rige por una serie de principios (Mitchell, 1999; García, 2004): la desmaterialización (desaparición de algunas actividades físicas y sustitución por sus equivalentes virtuales), la desmovilización (sustitución electró-

1. La reflexión de Mitchell no sólo queda enmarcada en estas obras. Puede consultarse más información sobre el autor en: <<http://web.media.mit.edu/~wjm/>>.

nica de operaciones que antes comportaban desplazamientos), el funcionamiento inteligente (espacios que interactúan entre sí y con sus habitantes), la personalización en masa (sistemas personalizados colectivos de servicios) y la transformación suave (de los nuevos espacios en función de los principios previos). En definitiva, la realidad e-tópica se caracteriza «por los flujos de información (y no la acumulación de objetos); la conectividad a todos los niveles (y no la centralidad geográfica); y la gestión inteligente» (López *et al.*, 2006, pág.19).

En *Me++: The Cyborg Self and the Networked City* (2003), Mitchell profundiza en la idea de que las nuevas tecnologías y la interconexión global están modificando de una manera radical nuestros espacios urbanos, pero también nuestros cuerpos e identidades y, sobre todo, nuestras prácticas sociales. Las tecnologías se pueden ver, pues, como extensiones del cuerpo humano, dentro de una realidad en la que la distinción entre espacios virtuales y presenciales es cada vez menos clara. Aunque habitamos en un mundo que, teóricamente, cada vez tiene menos límites entre las diferentes realidades urbanas, sociales y económicas, esta interconexión también muestra una nueva, y no siempre deseada, realidad urbana que facilita el control social. Ello requiere una reflexión constante sobre las implicaciones morales y éticas de la constitución de estos espacios y las prácticas que llevamos a cabo, con el fin de aprovechar, también, las nuevas posibilidades de comunicación y participación social.

El último libro que ha publicado Mitchell es *Placing Words* (2005). En esta obra, el autor se centra en la producción de significados y los flujos de información que atraviesan las ciudades contemporáneas. Una interconexión social y semántica emergente, cada vez más compleja, que reconfigura el espacio urbano y que ejemplariza a partir de diferentes ensayos cortos: propuestas de reconfiguración de espacios existentes, descripciones de personajes urbanos o evoluciones de prácticas sociales que existían previamente.

Siguiendo en el contexto anglosajón, Stephen Graham *et al.*, con *Splintering Urbanism: Networked Infrastructures, Technological Mobilities and the Urban Condition* (2001), aportan una perspectiva crítica sobre las infraestructuras que interconectan las ciudades actuales. Desde múltiples puntos de vista, y con un enfoque global, los autores proponen que las redes de comunicación, las infraestructuras de movilidad y las nuevas tecnologías, cada vez más imbricadas en los espacios urbanos, no siempre implican cohesión urbana y territorial. Graham *et al.* analizan los principios planificadores que hay detrás de estas infraestructuras y también los efectos sociopolíticos que producen. Utilizando diferentes disciplinas (urbanismo, arquitectura, geografía, sociología, etc.), intentan mostrar los límites y efectos de la segregación y segmentación de los espacios urbanos y cómo éstos se ven afectados en términos de acceso a los recursos.

Años más tarde, Steve Graham recopila, en *The Cybercities Reader* (2004), un conjunto de reflexiones que se convierten en

una herramienta teórica imprescindible para analizar todo lo que tiene relación con las ciudades y las nuevas tecnologías –qué prácticas sociales generan, qué cambios en los espacios urbanos comportan y cómo todo ello necesita nuevas aproximaciones a lo urbano. En términos generales, en esta obra se reflexiona sobre la forma física, social y económica de la cibercidad, se intenta ir más allá de las visiones parciales, reflejar los efectos que en la práctica se dan en diferentes espacios urbanos concretos y los factores que en ello intervienen. Al mismo tiempo, propone que las prácticas asociadas a las nuevas tecnologías no son un añadido a la realidad urbana actual, sino prácticas eminentemente urbanas, que describe a partir de diferentes procesos (el comercio, la guerra, el teletrabajo, el control, los cuerpos, etc.) y de diferentes ciudades (Lima, Amsterdam, Melbourne, etc.).

Más recientemente, Mimi Sheller *et al.*, en su libro *Mobile Technologies of the City* (2006), compilan un grupo de estudios de caso (Viena, Liverpool, Bristol, Londres, Tokio, París, Los Ángeles y Hong Kong) que se aproximan a las prácticas de movilidad actuales desde nuevas perspectivas teóricas. Esto permite una visión de la ciudad global contemporánea, pero contextualizada en aspectos y espacios concretos que a su vez hacen visibles las diferentes prácticas sociales asociadas a la tecnología y cómo éstas se relacionan con las infraestructuras que posibilitan la movilidad. El libro examina cómo las tecnologías móviles emergentes se imbrican y afectan a las realidades urbanas (movimiento, desigualdad y exclusión social, control, etc.). En definitiva, en *Mobile Technologies of the City* se destaca el incremento del movimiento mediatizado por las nuevas tecnologías como un factor de fluctuación de los aspectos sociales y económicos de las ciudades.

Finalmente, destacamos *On the Move: Mobility in the Modern Western World* (2006), escrito por Tim Cresswell. En este libro el autor profundiza en el concepto de movilidad, desde una perspectiva histórica y urbanística y lo relaciona no sólo con la presencia de las nuevas tecnologías, sino también con la idea misma de la modernidad. Lo hace desde una perspectiva que explora las tensiones entre el control y el acotamiento de espacios y la sensación de libertad que proporcionan los nuevos medios de transporte y de comunicación, mostrando que no siempre las mayores posibilidades de interconexión y movilidad garantizan un acceso igualitario a éstas y, por lo tanto, se traducen en una mayor libertad.

En la literatura en castellano destacamos la visión de la cibercidad de Carlos García Vázquez. A través de su texto, *Ciudad hojaldre* (2004), analiza la forma en que la cultura urbana está modificándose en el inicio del nuevo siglo. Con el subtítulo *Visiones urbanas del siglo XXI*, introduce una ciudad formada por varias capas que no comprenden una única forma de mirarla, sino más bien múltiples puntos de vista, convergentes o divergentes.

Las diferentes visiones (el autor propone cuatro) aparecen en el texto vinculadas a las disciplinas que han hecho las princi-

pales aportaciones de las que han surgido (historia, economía y sociología, ciencia, filosofía y, finalmente, tecnología). Al mismo tiempo, y transversalmente, estas disciplinas son atravesadas por el urbanismo y la arquitectura, para dar cuenta de los efectos que el conjunto de realidades sociales está teniendo en la ciudad. De este modo, el primer capítulo, guiado por la historia, introduce la visión culturalista de la ciudad; la visión sociológica –segundo capítulo– propone una aproximación desde la economía y la sociología; el tercer capítulo combina ciencia y filosofía para ofrecer una visión organicista de la ciudad; finalmente, la visión tecnológica viene guiada por las disciplinas técnicas. Aquí, sin embargo, no finaliza su aproximación a la ciudad. Si las cuatro visiones que acabamos de describir ya nos aportan muchas herramientas para mirar las urbes, todavía las desmenuza más para analizar, en detalle, algunos efectos urbanos. El resultado es la presentación de doce ciudades que integran las capas de la «ciudad hojaldre»: la ciudad de la disciplina, la ciudad planificada, la ciudad posthistórica, la ciudad global, la ciudad dual, la ciudad espectáculo, la ciudad como naturaleza, la ciudad de los cuerpos, la ciudad vivida, la cibercidad y la ciudad chip.

Reflexión final: actualizando el diccionario de la ciudad

De la lectura de los libros que acabamos de presentar, pero también de otros escritos que no hemos podido mostrar en este artículo, teniendo en cuenta la limitación de extensión,² sobresalen una serie de temas que se incorporan al diccionario de la ciudad como, por ejemplo, autopía, *buffer city*, ciudad análoga, ciudad corredor, ciudad «donut», ciudad genérica, ciudad nómada, *disurbia*, *edge city*, *fantasy city*, heterópolis, heterotopía, *hub city*, metápolis, nociudad, *post-it city*, postmetrópolis, privatopía, *sim city*, surfurbia, tecnópolis, telópolis, etc.³

Todos estos conceptos, que actualizan nuestro vocabulario, expresan metáforas y perspectivas teóricas que tratan de aproximarnos a las realidades urbanas actuales y a las prácticas sociales que se dan en ellas y que las conforman. En el libro *Paseando por la cibercidad* (López et al., 2006) intentamos, por un lado, recoger algunas de estas aportaciones y ponerlas en relación con herramientas de investigación que se puedan utilizar para abordar estas nuevas realidades; por otro lado, mostramos ejemplos concretos de interrelación entre espacios urbanos, prácticas sociales y nuevas tecnologías (identidad, territorialidad, simulación, memoria, comunicación, movilidad, etc.). Finalmente, constatamos

la necesidad de un trabajo (todavía incompleto) de definición y profundización teórica en los conceptos que utilizamos para analizar las cibercidades contemporáneas.

En *Paseando por la cibercidad* (López et al., 2006), proponíamos que el concepto *cibercidad* es muy apropiado para dar cuenta de algunas de las transformaciones que los espacios y prácticas urbanos están y estamos experimentando. Lo hacemos a partir de la propuesta de Graham (2004, pág. 43-44), que afirma que «la cibercidad facilita capturar las interconexiones híbridas y "sociotécnicas" de los nuevos medios de comunicación, y las espacialidades y movilidad de la vida urbana contemporánea, en sus aspectos físicos, sociales, económicos y culturales»; permite observar paralelamente las materialidades cambiantes, las relaciones sociales y los medios de comunicación, y el modo en que estos cambios se expresan en diferentes lugares; enfatiza el papel de la tecnología y su conocimiento en la economía capitalista internacionalizada; y propone una investigación interdisciplinaria, crítica y multidimensional para cambiar estas realidades urbanas y las ideas sobre lo que la ciudad puede ser actualmente. Podemos considerar, pues, la cibercidad como un espacio urbano en el cual las dimensiones de tiempo y espacio de la ciudad tradicional se modifican y reconstruyen por el impacto de las nuevas tecnologías que ya no sólo están y funcionan en la ciudad (cómo se propone desde algunas aproximaciones teóricas), sino que la configuran invadiendo todas las actividades que en ella se desarrollan (trabajo, ocio, residencia). En definitiva, hay que evidenciar que la cibercidad no es el «espejo» de las prácticas sociales generadas en la ciudad «física», ya que no se trata, como afirma Wakabayashi (2002, pág.15), de si la cibercidad es «real» en el sentido ordinario, sino de que si más acciones sociales y relacionales se integran en ella, sus consecuencias se convierten, indudablemente, en reales y corpóreas y, por lo tanto, la cibercidad es perfectamente real, en tanto que practicada.

Así pues, el propósito al compartir y seleccionar esta literatura urbana ha sido doble: por una parte, que esta exposición sobre la cibercidad invite, de ahora en lo sucesivo, a pasearse de una manera diferente –quizás teniendo más presente la imbricación entre las nuevas tecnologías, las personas y el contexto urbano; y, por otra parte, desde un punto teórico y metodológico, que estos conceptos y textos se conviertan en herramientas elementales para analizar y observar el espacio urbano contemporáneo.

2. Entre otros: Castells y Hall (1994), Echeverría (1994, 2000), Amendola (2000), Wheeler, Aoyama y Warf (2000), Wakabayashi (2002), Azúa (2004), Muñoz (2004), Galindo (2005) y Vivas et al. (2005).
3. Para una breve definición de algunos de estos términos, véase: Centro Andaluz de Arte Contemporáneo (2007). *Glosario | Atributos urbanos*. [Artículo en línea]. <<http://www.atributosurbanos.es/glosario/>>.

<http://uocpapers.uoc.edu>

Herramientas bibliográficas para pasear por la cibercidad actual

Libros reseñados:

- CRESSWELL, T. (2006). *On the Move: Mobility in the Modern Western World*. Londres: Routledge.
- MITCHELL, W. J. (2005). *Placing Words: Symbols, Space, and the City*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- MITCHELL, W. J. (2003). *Me++: The Cyborg Self and the Networked City*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- MITCHELL, W. J. (1999). *e-topia: Urban Life, Jim-But Not As We Know It*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- MITCHELL, W. J. (1995). *City of Bits: Space, Place, and the Infobahn*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- GARCÍA, C. (2004). *Ciudad hojaldré. Visiones urbanas del siglo XXI*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- GRAHAM, S.; MARVIN, S. (2001). *Splintering Urbanism: Networked Infrastructures, Technological Mobilities and the Urban Condition*. Nueva York: Routledge.
- GRAHAM, S. (ed.) (2004). *The Cybercities Reader* [artículo en línea]. [Fecha de consulta: 3 de septiembre de 2007]. <http://www.geography.dur.ac.uk/information/staff/personal/graham/pdf_files/18.pdf>
- LÓPEZ, O.; VIVAS, P.; ROJAS, J. [et al.] (2006). *Paseando por la cibercidad. Tecnología y nuevos espacios urbanos*. Barcelona: Editorial UOC.
- SHELLER, M.; URRY, J. (2006). *Mobile Technologies of the City*. Londres: Routledge.

Referencias bibliográficas:

- AMENDOLA, G. (2000). *La ciudad postmoderna. Magia y miedo de la metrópolis contemporánea*. Madrid: Celeste Ediciones.
- ASCHER, F. (2004). «Multi-mobility, Multispeed Cities: a Challenge for Architects, Town Planners and Politicians». En: A. FONT (ed.). *The explosion of the City, Morphologies, Observations and Motions*. Barcelona: Colegio de Arquitectos de Cataluña. Pág. 352-363.
- AZÚA, F. (2004). *La arquitectura de la no ciudad*. Pamplona: Universidad Pública de Navarra.
- BOYER, M. C. (1996). *Cibercities. Visual Perception in the Age of Electronic Communication*. Nueva York: Princeton Architectural Press.
- CASTELLS, M.; HALL, P. (1994). *Tecnópolis del mundo: la formación de los complejos industriales del siglo XXI*. Madrid: Alianza.
- Centro Andaluz de Arte Contemporáneo (2007). Glosario | Atributos urbanos. [Artículo en línea] [Fecha de consulta: 15 de septiembre de 2007]. <<http://www.atributosurbanos.es/glosario/>>
- ECHEVERRÍA, J. (1994). *Telópolis*. Barcelona: Destino.
- ECHEVERRÍA, J. (2000). *Un mundo virtual*. Madrid: Plaza & Janés.
- GALINDO, J. (2005). «La cibercidad. Una visión de lo social y lo urbano desde la cibernética, la sistémica y la comunicología». *ANDAMIOS Revista de Investigación Social*. Vol. I, n.º 2, pág. 149-172.
- GIBSON, W. (1984). *Neuromancer*. Nueva York: Ace Books.
- LÓPEZ, O.; VIVAS, P. (2006). «Metrópolis y tecnología: nodos de conexión». En: LÓPEZ, O.; VIVAS, P.; ROJAS, J. [et al.]. *Paseando por la cibercidad. Tecnología y nuevos espacios urbanos*. Barcelona: Editorial UOC. Pág. 9-40.
- MITCHELL, W. J. (1999). *e-topia: Urban Life, Jim-But Not As We Know It*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- MUÑOZ, F. (2004) *URBANALització. La producción residencial de baja densidad en la provincia de Barcelona, 1985-2001*. Tesis doctoral dirigida por los doctores Ignasi de Solá-Morales y Rosa Ascón. Presentada en el Departamento de Geografía de la Universidad Autónoma de Barcelona.
- ROJAS, J.; PELLICER, I.; SANTORO, V. [et al.] (2007). «@City: lecturas tecnológicas de Barcelona» [artículo en línea]. *Athenea Digital*. N.º 11, pág. 114-131. <<http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/athenea-Digital/article/view/384/329>>
- VIVAS, P.; MORA, M.; VIDAL, T. [et al.] (2005). *Ventanas en la ciudad: observaciones sobre las urbes contemporáneas*. Barcelona: Editorial UOC.
- WHEELER, J. O.; AOYAMA, Y.; WARF, B. (2000). *Cities in the Telecommunications Age: The Fracturing of Geographies*. Londres: Routledge.
- WAKABAYASHI, M. (2002). «Urban Space and Cyberspace: Urban Environment in the Age of Media and Information Technology». *International Journal of Japanese Sociology*. Tokio: Blackwell. N.º 11.

Cita recomendada:

LÓPEZ, Ó. (2007). «Herramientas bibliográficas para pasear por la cibercidad actual». En: P. RIBAS, R. RIBERA y F. GONZÁLEZ (coord.). «Ciudades en la sociedad de la información» [artículo en línea]. *UOC Papers*. N.º 5. UOC. [Fecha de consulta: dd/mm/aa]. <<http://www.uoc.edu/uocpapers/5/dt/esp/lopez.pdf>>

ISSN 1885-1541



Esta obra está sujeta a la licencia Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 2.5 España de Creative Commons. Puede copiarla, distribuirla y comunicarla públicamente siempre que cite su autor y la revista que la publica (*UOC Papers*), no la utilice para fines comerciales y no haga con ella obra derivada. La licencia completa se puede consultar en: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/es/deed.es/>

**Óscar López**

Becario FPU-MEC. Departamento de Antropología Social y Cultural (UAB)
oscarlcat@gmail.com

Licenciado en Antropología Social y Cultural por la Universidad Autónoma de Barcelona (UAB) y en Psicología por la Universidad de Oviedo. Becario FPU del Departamento de Antropología Social y Cultural de la UAB y doctorando en Antropología Social y Cultural en esta universidad, en la cual está desarrollando investigación etnográfica sobre ciudad, inmigración y salud. Miembro del grupo de investigación GRAFO (UAB) y URBSIC (IN3). Entre sus últimas publicaciones, destacan la colaboración en los libros *Ventanas en la ciudad: observaciones sobre las urbes contemporáneas* (2005) y *Paseando por la cibercidad: nuevas tecnologías y espacios urbanos* (2006), editados por la Editorial UOC, y otras publicaciones relacionadas con su investigación.