

UNIVERSITATEA „BABEȘ-BOLYAI”

CLUJ-NAPOCA

FACULTATEA DE ISTORIE ȘI FILOSOFIE

ȘCOALA DOCTORALĂ DE FILOSOFIE

Virality in virtual. Introducing in the theory of virality

REZUMATUL TEZEI DE DOCTORAT

Conducător de doctorat:

Prof. univ. dr. Codoban Aurel

Student-doctorand:

Doctorand Iordache Rares

Cluj-Napoca

2013

CUPRINS

INTRODUCERE	4
--------------------------	---

PARTEA I – SITUAREA SOCIO-CULTURALĂ

CAP. I.1. CĂDEREA ÎN INVIZIBILITATE	11
CAP. I.2. LOCUIREA SPAȚIULUI VIRTUAL	14
CAP. I.3. DE-TERITORIALIZARE ȘI RE-TERITORIALIZARE	21
CAP. I.4. EXTENSIA MAȘINII-COMPUTER ÎN REALITATE: CYBO-AVATARIZARE	27
<i>I.4.1. Pre-avatarire</i>	28
<i>I.4.2. Inversiuni: cybo-avatarire</i>	33
<i>I.4.3. O anomalie contagioasă: post-umanismul</i>	39
CAP. I.5. UTILIZATORUL PREIA CONTROLUL	43
CAP. I.6. CYBERPRIETEN VIRAL: FACE-À-ECRAN-À-ECRAN-À-FACE	47
CAP. I.7. VIRALUL SOCIAL: CONSTRUIREA REȚELEI	54

PARTEA A II-A – PARADIGMA TEHNO-INFORMAȚIONALĂ

CAP. II.1. CONTAGIUNEA ANOMALIILOR: (IN)SECURITATE ȘI ECOLOGIILE MEDIA	62
<i>II.1.1. Ontologia virusului</i>	62
<i>II.1.2. Tranzitivitate și riscul infectării</i>	69
<i>II.1.3. Turnura mediatică a viralității</i>	74
CAP. II.2. VIRALITATE PATOGENĂ VS VIRAL 2.0	78
CAP. II.3. PARADIGMA DATELOR	85
<i>II.3.1. Flux de date</i>	85
<i>II.3.2. Deconstrucția utilizatorului: hyper-scriitura</i>	88
<i>II.3.3. Analiza de intelligence: între informații și date</i>	92
CAP. II.4. TECH-VIRALITATE	96
CAP. II.5. VIRALITATEA, ÎNTRE OCUPARE ȘI CENZURĂ	99
CAP. II.6. O NOUĂ TEMATIZARE: WEB 3.0 SAU SEMANTIC WEB	104
<i>II.6.1. Marketing viral: Ubuntu vs Windows</i>	112
CAP. II.7. CODUL CA UNITATE SEMANTICĂ	117

PARTEA A III-A – ESTETICA VIRALĂ

CAP.III.1. FLUX PARADIGMATIC	121
CAP. III.2. COD (ÎN)CORPORAT: CONSTRUCȚIA DE SINE ÎN SL	131
CAP.III.3. TRANSGRESARE ÎN SPAȚIUL VIRTUAL SAU SFÂRȘITUL ARTEI.....	136
<i>III.3.1. În transgresare.....</i>	136
<i>III.3.2. Artă virtuală ca transgresare a transgresării.....</i>	139
<i>III.3.3. Cazul Darko Maver: un produs în transgresare.....</i>	142
CAP.III.4. DARKO MAVER, O ANALIZĂ DIN PERSPECTIVE TEORIEI SOFTWARE	144
<i>III.4.1. Artă via software.....</i>	144
<i>III.4.2. Prezentarea proiectului Darko Maver</i>	147
<i>III.4.3. Conexiunea artist – software.....</i>	149
CAP.III.5. VIRALITATEA JOCURILOR VIDEO	153
<i>III.5.1. Jocul, între ludic și informații</i>	153
<i>III.5.2. Jocurile video ca element al teoriei viralului.....</i>	155
CAP.III.6. VIRALI ÎN CYBERSPAȚIU. ANALIZA UNUI CAZ	162
CONCLUZII	165
BIBLIOGRAFIE.....	171
REZUMATUL TEZEI DE DOCTORAT.....	185
SUMMARY OF THE THESIS	191

Rezumat

Cuvinte cheie: viral, viralitate, viruși de computer, anomalii, cultură digitală, (in)securitate, cybo-avatarire, cyberspațiu, informații și date, semantica web, web 2.0, cultura internetului, contagiune, mașină.

Cercetarea noastră este centrată asupra subiectului teoriei viralului și încercăm, prin aceasta, să stabilim o introducere în sfera acestui tip de analize în cultura autohtonă. De asemenea, unul dintre obiectivele relevante și asumate este redescoperirea semnificației viralului printr-o triadă: elementul socio-cultural, paradigma tehnoinformațională sau cultura datelor și estetica virală. Ipoteza tezei este reprezentată de situsul curent în era (in)securității și a fluxului paradigmatic. Acest tip de situație *in-between* sau *în-pasaj* creează posibilitatea invisibilității, care deschide câmpul cercetărilor înspre *captură*. O întreagă cultură este afectată de încercarea de a surprinde un moment sau o captură a fluxului. Acțiunea este legată cu print-screen-ul, în momentul în care încercați să captați ceva aflat într-o mișcare accelerată pe ecran. Noi discutăm despre un adevărat flux de date și informații în momentul în care totul pare indexat într-o arhivă universală, iar noi jucăm rolul analistului. Trebuie să re-interpretăm lumea în noua situație, în care informațiile au fost reduse la date, într-un mod post-structuralist. Această reducere posibilă argumentează nu o simplificare sau clarificare, similară predicțiilor din semantica web, ci o arhivare obișnuită de date. Plasați în șuvoiul de date, suntem capabili să descoperim tranziția cuplului om-mașină și re-semnificarea condiției subiectului sau a (re)constituirii sale în cyberspațiu. Totul este conectat cu totul și acesta pare a fi primul element al începutului constituirii subiectului. De fapt, (re)constituirea acestuia pornește în conectare, nu în acțiunea de protezare. Analizele noastre merg mai departe și ating fluxul paradigmatic al cuplului informații-date. Suntem de acord cu afirmațiile despre societatea riscului și dezvoltăm tech-viralitatea în fluxul de date. Nu doar tehnologia sau

creșterile exponențiale sunt implicate în acest tip de discurs, ci întreaga cultură și produsele sale. Fenomenele virale sunt în general aplicate, în cazul nostru, și aceasta reprezintă posibilitatea discutării despre cum anume viralitatea transgresează propriul său statut. O nouă paradigmă prezintă simptomatologia unei economii a atenției, în care privirile sunt direcționate înspre cel mai zgomotos element. Ceea ce se mișcă în interiorul unei arhive reprezintă elementul viral, dar scopul nostru este de a-i redescoperi dubla sa față: patogenic – epidemiologică și binevoitoare – creativă.

Prima parte a lucrării presupune o reconsiderare a (re)constituirii subiectului în cyberspațiu. Acesta este filtrul socio-cultural al analizelor noastre, pornit din locuirea spațiului virtual și ansamblul om-mașină. Cu mecanismele de-teritorializării și re-teritorializării centrate în discursul actual, am reușit să operăm o inversiune interesantă: mașina se extinde în spațiul real, în realitate. Deci, subiectul este situat în fața monitorului și începe (re)constituirea virtuală. Acesta își ia câteva fețe în procesul interfațării cu mașina, însă întregul proces nu este un fel de cyborgizare, întrucât putem spune că nu există o delimitare clară ca timp între cyborgizarea însăși și avatarizare. De fapt, concluzia noastră este că procesul de (re)constituire virtuală este prezentat ca o cybo-avatarizare, omul ca cyborg și avatar (preferăm termenul subiect virtual) în același timp. Desigur, suntem întâmpinați aici de o situație fenomenologică, întrucât (re)constituirea subiectului ar putea ridica problema solipsismului sau izolaționismului. Soluția este dată în capitolul I.6: Cyberprieteni virali: face-à-écran-à-écran-à-face. Modificăm schema levinasiană face-à-face print transgresiunea în cyberspațiu și includerea cuplajului om-mașină. Ca atare, noul schematism devine: face-à-écran-à-écran-à-face și totul este resimbolizat. În aceste relații a fețelor virtuale, intermediare de ecran (vezi metafora ecranului), putem discuta despre o întreagă rețea, o rețea deschisă și socială. Interesul nostru nu este de a menține discursul în jurul unei futuriste paradigme post-sau trans-umane, ci să analizăm cum funcționează construirea relațiilor în cyberspațiu, un spațiu lipsit de spațiu, și cum conectarea devine un fenomen viral.

Partea a doua expune paradigma tehnoinformațională, cum am numit-o noi, care caracterizează fluxul informațional – date. Într-o rețea deschisă fiecare sistem este vulnerabil și noi amorsăm teoriile lui Fred Cohen despre aceasta cu lucrările lui Jussi Parikka. Suntem de acord cu arhivarea datelor și cu soluția dată prin arheologia media, dar trebuie să evităm reducția radicală la date simple într-o manieră structuralistă. Există un univers haotic în fața cybo-avatarizării subiectului și trebuie să ne gândim la indexarea datelor nu într-un mod

static, ci ca o situație în șuvoiul sau fluxul datelor, ceea ce presupune o schimbare constantă și continuă. Ontologia virusului este discutată într-o conexiune apropiată cu tranzitivitatea, primul element al contagiunii virale și al răspândirii în rețea, și cu turnura mediatică. De asemenea, am operat în această secțiune o distincție între patologia virală și viral 2.0, așa cum am denumit noi acțiunea binevoitoare a virusului și situsul său. Virusul ca element epidemiologic este un obiect rău, malițios, auto-reproductiv și un organism de sine autonom care este capabil să infecteze o întreagă rețea și să-i afecteze funcționalitatea. Am examinat virusul ca și mașină autopoietică și allopoietică în același timp, datorită răspândirii și replicării sale care oferea, mai departe, alte mutații. În acest sistem, mutația este foarte importantă deoarece implică transformarea virusului și replicările sale propun alte replicări într-un continuu cercu al replicării fără redundanță. Cybo-avataizarea este plasată în acest tip de flux, iar subiectul virtual este (re)constituit fără vreo restricție într-o rețea deschisă și vulnerabilă. De fapt, analizele noastre urmăresc primele urme ale subiectului virtual în cyberspațiu: utilizatorul este de-construit și noi identificăm primele sale manifestări în spațiul virtual – fețele sale și scriiturile sale, ca însemne. Fiecare din acest două elemente reprezintă un corpus de cod sau un set de linii de cod, oscilând între vizibil și invizibilitate. Codul metaforic implică posibilitatea comutării între câteva unități semantice sau interpretări semantice. Acest lucru pare să fie o unealtă foarte puternică pentru determinarea subiectului virtual sau pentru limitarea manifestării sale libere. Am plasat această cercetare în câmpul următoarei creșteri exponențiale: Web 3.0 sau semantica web. Acest trend viral poate fi definit precum o clarificare a haoticului Web 2.0.

Partea a treia a lucrării oferă câteva analize despre produsele virale în cyberspațiu ca obiecte estetice. Discutăm despre posibilitatea unei estetici virale, amorsată în mijlocul culturii viralului. Argumentele noastre pornesc cu dualismul software – artă în cazul mișcării net.art. Chiar dacă Alexei Shulgin spunea că Web 2.0 reprezintă sfârșitul net.art, noi suntem convinși că încă există o dezbatere în ceea ce privește limitele dintre artă și software. Ne gândim că aceasta este încă vie în interiorul unei estetici a viralului, unde putem analiza obiectele rele din artă și cum anume produsul artistic devine viral. Cel mai relevant exemplu al acestui tip de analize este reprezentat de arta transgresivă. Obiectul transgresiv este plasat în pasaj, în trecerea propriei sale deveniri. Nu putem vorbi despre un moment static al evoluției sale, ci doar despre o captură a mutațiilor sale. Proiectul Darko Maver este analizat atât din punctul de vedere al artei transgresive, cât și din punctul de vedere al culturii software. Metodele

folosite pentru construirea întregii farse sunt compuse din tactici media, produse software, artă transgresivă, marketing viral, flux paradigmatic în estetică și primele deschideri a rețelei la finalul anilor '90. Darko Maver reprezintă modelul fidel pentru esteticile virale și pentru funcționalitatea prematură a Web 2.0. Manifestările sale sunt simptome ale unei contagiuni epidemiologice: virusul însuși, împrăștierea, rețeaua afectată și mutațiile sale. Unde totul este conectat, nu este așa de dificil să introduci un virus și să observi efectele infectării sale. Analizele noastre merge mai departe și iau exemplul manifestărilor obiectelor în cyberspațiu. Ca atare, (in)corporarea în jocurile video este similară procesului cybo-avatarsării. Caracterul – avatar așteaptă în cyberspațiu precum un corp-fără-organe și acțiunea externă sau fluxul aplicat asupra lui este dat de cybo-avatarsare sau de conectarea jucătorului la spațiul jocului. Gazira Babeli (caz analizat în Capitolul III.2. – Cod (in)corporat: construirea de sine în SL) reprezintă un bun exemplu pentru extensia mașinii în realitate. Noi re-gândim această situație printr-o turnură simbolică făcută în cuplajul om – mașină. Extensia subiectului în cyberspațiu este înlocuită de extensia mașinii în realitate. Gazira Babeli acordă interviuri în realitate, participă la expoziții reale cu produse sale și vinde în viața reală obiecte personalizate cu însemnele ei. De asemenea, corpul-fără-organe este reprezentat de *codul-sursă*, care este complet accesibil jucătorilor. Acum, subiectul este (de)construit în fața propriei sale (in)corporări și atunci el este (re)constituit în conectare. Noi vorbim nu despre o anxietate a conectării, ci despre o anxietate a deconectării, când subiectul este uitat în spațiul real. Pentru această situație jocurile de computer oferă soluția prin mobilitatea jocului, realizată cu dispozitivele mobile și conexiunile wireless.

Cercetarea noastră este conectată la trendurile internaționale și la ultimele paradigme și lucrări apărute. Jussi Parikka discută în 2007 despre Contagiuni Digitale și soluția era centrată pe arheologie media. În 2013 Parikka insistă pentru mutația actuală a ceea ce reprezintă media, lucru care este tradus ulterior într-o arhivă. Putem spune că scopul nostru este criptarea datelor și, apoi, decriptarea arhivei pentru înțelegerea mecanismelor virale. Ne aflăm acum în poziția analiștilor care interpretează întregul flux de date din cyberspațiu. Aici, în această hiper-arhivă dinamică, sunt concepute (in)securitatea și (re)constituirea subiectului virtual. Ontologia virusului ne oferă simptomatologia modului în care operează contagiunea în cyberspațiu. Zgomotul renunță să fie anunțarea infectării sau epidemiologia accidentală, chiar dacă Joseph Nechvatal plasează imersiunea în zgomot în centrul analizelor sale. Zgomotul a devenit un semn al vizibilității la Nechvatal, iar acesta face trimiteri și la opera lui Parikka.

Teoria contagiunii este abordată de Tony Sampson în străduința sa de a resuscita teoriile lui Tarde cu ontologia lumii deleuzo-guattariană. Cercetarea noastră amorsează teoriile lui Sampson despre viralitate în stagiul construcției sociale în cyberspațiu. Rețeaua socială în spațiul virtual este analizată în conexiune cu teoria contagiunii. Nomadismul virtual este ajustat cu interrelaționările virtuale, ceea ce înseamnă că harta este (re)teritorializată sau descoperită în conectare și relație. Fluxul de date ne face să discutăm despre a fi în flux și referințele sunt centrate pe Lev Manovich. Distincția dintre *a fi viral* și *a deveni viral* este înțeleasă în flux sau în pasaj. Manovich propune o reîntoarcere la analizele software-ului ca element fundamental al culturii noastre.

Teza noastră reușește să deschidă orizontul cercetării teoriei viralului prin trei nișe: tematizarea socio-culturală, paradigma tehnoinformațională și estetica virală. Fiecare secțiune implică referințe variate: informaționalismul lui Manuel Castells, analizele virușilor de computer făcute de Fred Cohen, virușii ca și mașii autopoietice și allopoietice (Vezi Maturana și Varela), teoria spectatorului, codul ca și metaforă, semantic web, virușii ca și mașini semi-autonome (principiile automata ale lui Von Neumann) și multe altele. A doua reușită este dată de turnura cuplajului om – mașină: extensia omului este înlocuită de extensia mașinii. Analizele au fost făcute în prima parte a tezei noastre. Al treilea succes al cercetărilor noastre este reprezentat de conceptualul de cybo-avatarire, care presupune o indistinție temporală între cybogizare și avatarire, ambele fiind făcute în conectare. Protezarea și interfațarea virtual sunt concepute în același timp, în conectare. Prima parte a lucrării se termină cu aceste analize și continuă cu fluxul de date și (de)construcția subiectului. În această secțiune, un element important este dat de (in)securitatea și contagiunea anomaliilor. Contribuția noastră, în schimb, este analogia dintre cybo-avatarire și simptomatologia virusului sau mecanismul epidemiologic al răspândirii. Ultima parte aduce o nouă contribuție a cercetărilor noastre: conceptualizarea esteticii virale. Încercarea noastră este una extrem de dificilă, deoarece încercăm să propunem o situație paradigmatică în contextul unei schimbări continue. Credem că cercetarea noastră deschide câteva câmpuri de analize interesante, care trebuie continuate prin viitoare lucrări. Analizele obiectelor reale în estetica virală au început să prindă contur prin publicarea în cadrul proiectului ifilosofie.ro. De asemenea, intenționăm să continuăm cercetarea și să publicăm rezultatele, în mod special pe acelea care reprezintă aportul nostru la teoria virală sau filosofia viralului (propunerea îi aparține deja lui Jussi Parikka).

Bibliografie

Cărți

Baba, Norio, et.al, (2012), *Advanced Intelligent Paradigms in Computer Games*, Springer Berlin Heidelberg, New York;

Barabási, Albert-László (2003), *Linked: How Everything is Connected to Everything Else and What It Means for Business, Science, and Everyday Life*, Plume, New York;

Bardini, Thierry (2011), *Junkware*, University of Minnesota, Minneapolis;

Castells, Manuel (2002), *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society*, Oxford University Press, New York;

Castells, Manuel (1996), *The Rise of the Network Society*, MA: Blackwell, Cambridge;

Chomsky, Noam (1976), *Studies on Semantics in Generative Grammar*, Mouton – The Hague, Paris;

Cohen, Fred (1986), *Computer Viruses*, teză de doctorat susținută la Universitatea California de Sud;

Curtis, Keith, (2010), *After Software Wars*, Keithcu Press, michigan University sau disponibilă în format PDF la <http://keithcu.com/SoftwareWars.pdf>;

Fuller, Matthew (2005), *Media Ecology: Materialist Energies in Art and Technoculture*, MIT Press, Cambridge;

Galloway, Alexander (2004), *Protocol: How Control Exists after Decentralization*, MIT Press, Cambridge;

Guattari, Félix (1995), *Chaosmosis: an ethico-aesthetic paradigm. (orig.1992)*, tradusă de Paul Brain, Indiana University Press, Indianapolis;

Guattari, Félix (2000), *The Three Ecologies (orig.1989)*, tradusă de Ian Pindar și Paul Sutton, Athlone Press, Londra;

Lovink, Geert (2004), *Cultura digitală: Reflecții critice*, trad. Laura Bucur, Ideea, Cluj;

Lovink, Geert,(2008) *Zero Comments. Blogging and Critical Internet Culture*,Routledge / Taylor & Francis Group;

Lovink, Geert (2003), *Dark Fiber: Tracking Critical Internet Culture*, The MIT Press, Cambridge & MA Londra;

- Lovink, Geert (2005)**, *The Principle of Notworking . Concepts in Critical Internet Culture*, Public Lecture, Hogeschool van Amsterdam;
- Lovink, Geert (2009)**, *Dynamics of Critical Internet Culture . An Archive of Content Production*, Institute of Network Cultures, Amsterdam;
- Manovich, Lev (2001)**, *Language of New Media*, MIT Press, Cambridge;
- Manovich, Lev, (2008)**, *Software takes command*, disponibilă la <http://lab.softwarestudies.com/2008/11/softbook.html>, sub licență Creative Commons Attribution-Noncommercial-No Derivative Works 3.0 United States License;
- Maturana, Humberto & Varela, Francisco (1980)**, *Autopoiesis and Cognition. The Realization of The Living*, D. Reidel, Dordrecht;
- Parikka, Jussi (2007)**, *Digital Contagions. A Media Archeology of Computer Viruses*, Peter Lang, New York;
- Parikka, Jussi (2012)**, *What is Media Archaeology?*, Polity Press, Cambridge;
- Parisi, Luciana (2004)**, *Abstract Sex: Philosophy, Bio-Technology and the Machine of Desire*, Continuum books, Londra & New York;
- Sutherland, Ivan (2003)**, *Sketchpad: A man-machine graphical communication system*, în Technical Report, nr. 574, Cambridge, bazată pe disertația din 1963;
- Tarde, Gabriel (1890)**, *Les Lois de l'Imitation*, Felix Alcan, Paris;
- Tarde, Gabriel (2007)**, *Opinia și mulțimea*, Editura Comunicare.ro, București;
- Tarde, Gabriel, (1974)**, *Underground Man*, Hyperion Press, Westport, Connecticut;
- Terranova, Tiziana (2004)**, *Newtwork Culture. Politics for the Information Age*, Pluto Press, Londra;
- Turkle, Sherry (1984/ 2005)**, *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, Cambridge, MA: MIT Press, 2005;
- Turkle, Sherry (1996)**, *The Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, Weidenfeld & Nicolson, Londra;
- Turkle, Sherry (2008)**, *The Inners History of Devices*, MIT Press, Cambridge;
- Varela, Francesco & Maturana, Humberto (1980)**, *Autopoiesis and Cognition. Realization of the Living*, Boston;
- Wiener, Norbert (1989)**, *The Human use of Human Beings. Cybernetics and Society*, Free Association Book, Londra;

Articole

Bardini, Thierry (2006), *Hypervirus: A Clinical Report*, în CTheory, 2 februarie 2006, disponibil la <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=504>, accesat pe 23 iulie 2013;

Bartholl, Aram (2012), *How to turn code into art*, disponibil la <http://datenform.de/how-to-code-2-art.html>, accesat pe 23 august 2012;

Caronia, Antonio, *Darko Maver doesn't exist*. Disponibil la <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0003/msg00076.html>, accesat pe 20 noiembrie 2010;

Carr, Diane (2002), *Play Dead. Genre and Affect in Silent Hill and Planescape Torment*, în Game Studies, vol. III, nr.1, disponibil la <http://www.gamestudies.org/0301/carr/>, accesat pe 2 mai 2013;

Eychenne, Fabien, (2013), *Un écosystème d'innovation singulier : les Shan Zhai*, disponibil la <http://www.internetactu.net/2012/07/04/un-ecosysteme-d%E2%80%99innovation-singulier-les-shan-zhai/>, accesat pe 22 iunie 2013;

Fuller, Matthew (2007), *Jussi Parikka interview, on 'Digital Contagions*, disponibil la <http://www.spc.org/fuller/interviews/jussi-parikka-interview-on-digital-contagions/>, accesat pe 24 aprilie 2013;

Galloway, Alexander (2004), "Social Realism in Gaming, în *The International Journal of Computer Game Research*", vol IV, nr.2, disponibil la <http://www.gamestudies.org/0401/galloway/>, accesat pe 3 mai 2013;

Manovich, Lev (2012), "I paint data", disponibil la http://lab.softwarestudies.com/2012/08/i-paint-data.html?utm_source=twitterfeed&utm_medium=twitter, accesat pe 24 august, 2012;

Manovich, Lev (2012), *Data stream, database, timeline: the forms of social media*, disponibil la <http://lab.softwarestudies.com/2012/10/data-stream-database-timeline-new.html>, accesat pe 27 octombrie 2012;

Parikka, Jussi (2013), *Tarde as Media Theorist': an interview with Tony D. Sampson*, în Theory, Culture and Society Journal, disponibil la <http://theoryculturesociety.blogspot.co.uk/2013/01/tarde-as-media-theorist-interview-with.html>, accesat pe 23 aprilie 2013;

Parikka, Jussi (2007), *Contagion and Repetition: On the Viral Logic of Network Culture*, în Ephemera, volumul 7(2), disponibil la <http://ephemeraweb.org/journal/7-2/7-2parikka.pdf>, accesat pe 25 aprilie 2013;

Parikka, Jussi (2005), *The Universal Viral Machine: Bits, Parasites and Media Ecology of Network Culture*, publicat în CTheory, disponibil la <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=500>, accesat pe 25 mai 2013;

Sampson, Tony D. (2011), *Contagion Theory Beyond the Microbe*, disponibil la <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=675>, accesat pe 23 aprilie 2013;

Sampson, Tony D. (2012), *The Age of Viral Reality and Revolutionary Contagion*, disponibil la <http://viralcontagion.wordpress.com/2012/04/27/the-age-of-viral-reality-and-revolutionary-contagion-3/>, accesat pe 23 aprilie 2013;

Sampson, Tony D. (2004), *A Virus in Info-Space the open network and its enemies*, publicat în A Journal of Media and Culture, disponibil la http://journal.media-culture.org.au/0406/07_Sampson.php, accesat pe 20 aprilie 2013;

Sampson, Tony D. (2007), *The Accidental Topology of Digital Culture: How the Network Becomes Viral*, în *Transformations*, vol. 14, disponibil la http://www.transformationsjournal.org/journal/issue_14/article_05.shtml, accesat pe 24 aprilie 2013;

Sampson, Tony & Lugo, Jairo & Lossada, Merlyn, (2002), *Latin America's New Cultural Industries still Play Old Games*, în *The International Journal Computer Game Research*, disponibil la <http://www.gamestudies.org/0202/lugo/>, accesat pe 3 mai 2013;

Thacker, Eugene (2005), *Living Dead Networks*, în *The Fibreculture Journal*, vol. 5, disponibil la <http://four.fibreculturejournal.org/fcj-018-living-dead-networks/>, accesat pe 29 aprilie 2013;

Thacker, Eugene (2004) *Networks, Swarms, Multitudes* (partea II), publicat în CTheory, disponibil la <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=423>, accesat pe 15 aprilie 2013;

Thacker, Eugene (2005), *Biophilosophy for the 21st Century*, publicat în CTheory, disponibil la <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=472>, accesat pe 20 aprilie 2013;