

## La emergencia del conocimiento en la sociedad y cultura de la era digital

Luis Enrique Quiroga<sup>1</sup>  
Universidad De La Salle  
lquiroga@unisalle.edu.co

El propósito de este escrito apunta a la comprensión de la pregunta: ¿De qué forma emerge el conocimiento en la sociedad y cultura de la era digital?; con el fin de dilucidar sus elementos sustantivos. Comprender el sentido de la pregunta permitirá identificar las categorías de análisis necesarias para orientar su indagación y discusión en el ámbito de las humanidades y las ciencias sociales, al igual que la posterior determinación de su horizonte metodológico y fundamento epistemológico; todo en el marco de los “paradigmas en las ciencias sociales y humanas”, cuyo propósito fundamental es mostrar que “las ciencias sociales y humanas cuentan en la actualidad con una rica variedad de caminos para acercarse a los fenómenos sociales en plan de escudriñarlos de la manera más completa y profunda posible. Cada camino parte de unos supuestos epistemológicos, ontológicos, axiológicos y metodológicos, que conviene examinar con el objeto de establecer sus potencialidades lo mismo que sus limitaciones. Importa igualmente establecer qué han logrado los investigadores que han tomado cada uno de esos caminos, y qué les ha quedado fuera de su alcance, y ponderar hasta dónde esos caminos son complementarios” (Hoyos et al, 2010).

Ahora bien, la importancia de la problemática radica en que a lo largo del desarrollo de la cultura en su devenir histórico ha sido de gran interés la configuración de las sociedades como instrumentos de humanización. De acuerdo al tipo de sociedad es el tipo de ser humano y viceversa. Es en sociedad donde tradicionalmente se adquiere identidad y se construye mundo, convirtiendo las relaciones con el otro en punto de partida de la constitución de lo humano, entendido hoy entre otras acepciones como sujeto (Schultz, 2007). Lo humano se plantea entonces desde la interacción de sujetos en los diferentes ámbitos de la sociedad y la cultura. Con la revolución tecnológica en un mundo globalizado los escenarios de interacción social y cultural se reconfiguran, dotando de nuevos sentidos y significados el quehacer cotidiano, planteando así nuevos problemas para la “condición humana” (Sibilia, 2005).

---

<sup>1</sup> Docente investigador en la Universidad de La Salle y coordinador del Área de Humanidades adscrito al Departamento de Formación Lasallista. Director de la Línea de investigación en Socialización Política la Maestría en Desarrollo Educativo y Social (Convenio Fundación Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano, CINDE y Universidad Pedagógica Nacional UPN), Docente del módulo: Cibersociedad, Cibercultura y Ciberpedagogía en la Maestría en Ciencias de la Educación (Facultad de Ciencias Humanas y Sociales, Universidad de San Buenaventura).

Indagar al respecto con el fin de comprender esos problemas y dar respuesta a los mismos en un diálogo interdisciplinar invita no a la mezcla de discursos, sino a la generación de conocimientos de frontera.

### **Nociones sobre Sociedad y cultura de la era digital**

Entenderemos por sociedad y cultura de la era digital o cibercultura el conjunto de sistemas culturales surgidos en conjunción con las tecnologías digitales, en ese sentido se podrían utilizar también los términos cultura digital o cultura de la sociedad digital (Lévy, 2007). Como en otros desarrollos culturales, la cibercultura no hace referencia sólo a elementos de carácter simbólico, sino que se evidencia también en prácticas concretas en el entorno social, en donde la producción y uso de artefactos tecnológicos posibilitan otras formas de comunicación, interacción y organización social, complejizando la relación técnica y cultura. De allí la necesidad “de abordar de una forma metódica a fin de poder investigar adecuadamente sus consecuencias” (Lévy, 2007: IX).

La cibercultura puede entenderse en general “como un gran complejo de redes de sistemas culturales entramados entre sí” (Lévy, 2007: IX), entonces el estudio de agentes y prácticas específicas en el contexto de los entornos socio-técnico-culturales permitiría la comprensión de los fenómenos y/o problemáticas propias de la misma, una de ellas la *emergencia de conocimiento*. Así la cibercultura, como forma de nombrar lo social y lo cultural hoy, ha tomado un papel protagónico al momento de intentar la comprensión de las condiciones de la realidad actual, con posturas a favor y otras tantas en contra, constituyéndose en un sistema explicativo.

Ese *no saber*, o por lo menos no con certeza, aquello que en la cibercultura acontece puede ser considerado como “zonas problemáticas”, como lo plantea Wallerstein (2004), es lo que puede llegar a determinar un enfoque disciplinar, interdisciplinar o transdisciplinar, porque muchos elementos propios de la cibercultura se encuentran “en el límite entre dos o más disciplinas”, son territorios frontera, y de allí su importancia. Indagar al respecto con el fin de comprender esta condición invita no a la mezcla de discursos, sino a su comprensión posibilitando respuestas a las preguntas que surgen en estas “zonas problemáticas”, como la pregunta por el conocimiento, teniendo en cuenta que las tecnologías digitales, resultado de

los desarrollos de la ciencia, juegan un papel preponderante pero no son ellas las que en últimas y por si mismas definen la cibercultura, sino que potencializan su comprensión.

En este escenario se constituye la realidad virtual como realidad no opuesta a la tangible, sino complementaria, en donde se ejecutan acciones, se desarrollan experiencias, se entablan relaciones, se reconstruye identidad, en otras palabras, se interacciona. En la realidad virtual se vive, y las vivencias que de allí se derivan, afectan directamente la cotidianeidad del ser humano. La realidad virtual es compartida porque la navegación por el ciberespacio nunca es individual, o lo es en su comienzo sobre todo cuando lo que se hace es únicamente buscar información, pero cuando la acción es de inmersión se transforma gradualmente en un acto colectivo, algo que se realiza en compañía de otras personas, compañía que no es física pero que es percibida, sentida como colectiva, como realización conjunta junto a otros en la interactividad, que gradualmente ha configurado lo llamado hoy redes sociales y en ellas las comunidades virtuales .

### **De la sociedad de la información a los estudios de la cibercultura**

Hablar hoy día de las implicaciones y alcances que tiene la sociedad de la información en la cultura implica, entre otras cosas, analizar los imaginarios que sobre la relación entre conocimiento y comunicación se han venido construyendo. Es así como, al remitirnos a la declaración de principios para construir la Sociedad de la Información (un desafío global para el nuevo milenio, según la Cumbre mundial sobre la sociedad de la información), encontramos como visión “el deseo y compromiso comunes de construir una Sociedad de la Información centrada en la persona, integradora y orientada al desarrollo, en que todos puedan crear, consultar, utilizar y compartir la información y el conocimiento, para que las personas, las comunidades y los pueblos puedan emplear plenamente sus posibilidades en la promoción de su desarrollo sostenible y en la mejora de su calidad de vida” (CMSI, 2005).

Sin embargo, pasado el tiempo evidenciamos que “las industrias mediáticas” asumiendo la tarea de producción, difusión e incentivo del consumo de contenidos, determinan no sólo el acceso y la interacción, sino el sentido y el significado de la información en sus componentes sociales, económicos y políticos, acrecentando más que disminuyendo la “brecha digital”. Lo anterior nos aporta elementos para la discusión sobre los cambios en los usos y el papel de la

información en la sociedad y cultura de la era digital, destacando que aunque las TIC en general y la internet en particular, como medios, cambian significativamente la comunicación, posibilitando otras formas de relación social y política, orientando y determinando la comprensión de la realidad local, regional y mundial; no necesariamente brindan las mismas condiciones de participación ni potencializan lo humano en su comprensión ni en su condición vital. La sociedad de la información no es pues la solución a todos los males y no cumple lo que proclama y declara como promesa.

La revolución digital en las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ha creado una plataforma para el libre flujo de información, ideas y conocimientos en todo el planeta, ha causado una impresión profunda en la forma como funciona el mundo. La Internet se ha convertido en un recurso mundial importante, que resulta vital tanto para el mundo desarrollado por su función de herramienta social y comercial, como para el mundo en desarrollo por su función de pasaporte para la participación equitativa y para el desarrollo económico, social y educativo del ser humano. El objetivo de la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información fue garantizar que estos beneficios sean accesibles para todos y fomentar ciertas ventajas específicas en algunos campos, como estrategias-e, negocio e, gobernanza e, salud e, educación, alfabetización, diversidad cultural, igualdad de género, desarrollo sostenible y protección del medio ambiente (CMSI, 2005).

Si bien es cierto que la internet, como una de las metáforas que más éxito ha obtenido en la cibercultura (Alonso y Argoz, 2002), fascina a investigadores y críticos en distintos campos por sus amplias implicaciones, que van desde la comunicación interpersonal, organizacional, de masas e intercultural hasta la consolidación de redes de conocimiento; lo que la hace particularmente interesante para la problematización del conocimiento, son los acontecimientos asociados a su desarrollo: las luchas ideológicas, el fortalecimiento de las economías basadas en la industrialización y la persecución actual del terrorismo, evidenciando la necesidad de cuestionar si la llamada sociedad de la información es un sustituto para la “sociedad industrial” o más bien su consecuencia, el resultado de una modernidad exitosa (Narváez, 2004), y si la internet como nuevo canal de comunicación efectivamente incentiva e intensifica la participación y la interacción, ya no de masas, sino de colectivos.

Ahora bien, las tecnologías de la información y de la comunicación (como estandarte de la cibercultura) no pueden resolver por sí mismas los problemas económicos, sociales y culturales (Narváez, 2004); se pretende que impacten directamente en poblaciones y grupos humanos que tradicionalmente han sido excluidos de las dinámicas propias del capitalismo industrial, pero lo que se evidencia es que ha mayor acceso de algunos pocos a la información, mayor exclusión e inequidad social para la mayoría.

El conocimiento hoy día, como los bienes materiales, los servicios, el trabajo físico e intelectual, se considera “mercancía”, y la información se convierte en capital con “valor de cambio”, el cual está determinado por su utilidad fáctica, su disponibilidad y acceso. Este conocimiento codificado, al igual que el dinero, se toma como referente para la clasificación social, política, económica y cultural: naciones desarrolladas y ¡no!, países industrializados y ¡no!, sociedades informatizadas y ¡no!, ricos y ¡no! “Nuestras sociedades son, al mismo tiempo, sociedades del desconocimiento, esto es del no reconocimiento de la pluralidad de saberes y competencias culturales que siendo compartidas por las mayorías populares o las minorías indígenas o regionales, no están siendo incorporadas como tales a los mapas de la sociedad...” (Martín-Barbero, 2004).

De lo anterior se puede inferir que la importancia del saber, de la suma de saberes, de la información, para las sociedades informacionales o informatizadas, y por ende para la cibercultura, radica no tanto en su producción ni en su productor, sino en la capacidad que se tenga de distribución para el consumo focalizado (industrias mediáticas – capitalismo informacional), se cree además que el acceso a la sociedad informacional y la constitución de una cibercultura se da sin necesidad de la escolarización (Narváez, 2004) o de la alfabetización, soportándose en el argumento de que “la escuela está dejando de ser el único lugar de legitimación del saber, ya que hay una multiplicidad de saberes que circulan por otros canales, difusos y descentralizados. Esta diversificación y difusión del saber, por fuera de la escuela, es uno de los retos más fuertes que el mundo de la comunicación le plantea al sistema educativo”. (Martín-Barbero, 2004).

En la sociedad y cultura de la era digital, internet al presentarse como medio de eficaz y de rápida difusión, se ha convertido en una forma de organización de la actividad productiva de conocimiento del ser humano; sin embargo, los informes sobre su impacto social y político no pueden ser conclusivos porque no sólo penetra en la sociedad a un ritmo acelerado, sino que

también cambia en su forma y su función. Se han explorado sus características, difusión y efectos -proyección a futuro-, pero dado su carácter de medio global con implicaciones locales, lo que se comenta con frecuencia sobre su potencial y limitaciones (económicas y políticas) tiende a que las opiniones se polaricen en optimistas y escépticos; los primeros creen que efectivamente internet posibilita la interacción, el desarrollo económico y la conciencia planetaria, y los segundos, la miran únicamente como un medio para reforzar la comunicación en un lugar determinado, que además cuente con los requerimientos tecnológicos necesarios.

Hoy se acepta que los “medios” son fuente de comunicación primaria, lo que lleva a que la mayoría de seres humanos tomen sus decisiones a partir de lo que ellos reportan; se argumenta que la información en el ciberespacio posibilita constituir nuevos espacios de comunicación, escapando a estructuras rígidas y obsoletas, y que internet posibilita mayor expresión individual y horizontal. Lo que caracteriza a internet es el aparente acceso sin limitaciones de una audiencia global, por lo que el crecimiento anunciado en su “uso” ha superado las expectativas, pero no desde la misma manera en todos los lugares y sociedades del mundo, generando nuevas problemáticas y preguntas para lo humano.

Ahora bien, de la Cibercultura se han ocupado los estudios cualitativos de las ciencias sociales y humanas, en particular los nuevos estudios de los sistemas socio técnico culturales (ESTC) y los estudios ciberculturales enmarcados en lo que a su vez se ha denominado: estudios de ciencia, tecnología y sociedad (CTS). En los estudios CTS se cuestionan los supuestos de la filosofía analítica, el positivismo y la visión de neutralidad de la ciencia; se promueve la integración de los entornos teóricos, técnicos, sociales y políticos planteando la investigación crítica y valorativa de la ciencia y la tecnología contemporáneas, es decir, se promueve la investigación responsable y la intervención social de carácter democrático en los desarrollos científicos y tecnológicos. Lo que tiene implicaciones notables en los enfoques, métodos y técnicas de investigación.

En las concepciones tradicionales la ciencia, la tecnología y la sociedad se presentan por separado; la ciencia se presenta como conocimiento teórico objetivo, la tecnología como conocimiento práctico racional y la sociedad como escenario de actuación que en poco o nada afectaría los desarrollos de las dos anteriores (ciencia y tecnología), de allí la aparente neutralidad valorativa de la ciencia tradicional y el sentido pragmático de la utilidad de la

tecnología. Así, lo primero que se cuestiona en los estudios CTS es la visión de la tecnología como el resultado de la aplicación de los conocimientos científicos en forma de sistemas de reglas de acción basadas en leyes incuestionables (Cutcliffe, 2003).

Los orígenes históricos de los estudios CTS se remontan a la primera mitad del siglo XX pero su formalización en investigaciones, programas académicos y políticas públicas es reciente, un poco más de 30 años, lo que implica discusiones sobre su sentido y propósito, en particular cuando se discute sobre el valor social de lo que hoy se denomina las tecnociencias (termino que se emplea para evitar el divorcio de antaño entre ciencia y tecnología) y en particular la tecnociencia de la información y la comunicación que ha transformado los colectivos, los escenarios, las interacciones y las dinámicas sociales, económicas y políticas dando paso a la sociedad de la información digital, en donde técnicas, artefactos y entornos configuran una nueva cultura.

Y no es que en otros momentos de la historia de la ciencia los artefactos no hayan afectado al ser humano en sociedad, por ejemplo, las máquinas de la revolución industrial, sino que lo que se afectaciones de ahora tienen que ver más con el saber que con el hacer, especialmente desde el advenimiento de internet. Es por ello que en los estudios relacionados con CTS se tiene en cuenta lo planteado tanto por el constructivismo social como por el socioconstruccionismo (o construccionismo social), dado que se ha podido comprobar que en la apropiación de la tecnología juega un papel más importante los usos particulares de los individuos o los grupos de interés que rodean un artefacto, que los elementos técnicos del artefacto como aparato en sí mismo, entonces se emplean en dichos estudios métodos y técnicas derivados de las ciencias sociales y las humanidades, o de los estudios de la comunicación, o de las ciencias de la educación, e incluso de la biología y de las ciencias de la computación e informática por su puesto.

Efectivamente estamos frente a otro tipo de saber que demanda otras lógicas, y en investigación de carácter inter y transdisciplinar, por ello, con el fin de comprender las realidades cambiantes de la tecnociencia en los procesos de interacción social de comunidades que no sólo usan sino que se han apropiado la tecnología en la Sociedad del Conocimiento, se debe recurrir a los estudios ciberculturales que no sólo centran su atención en las comunidades virtuales y las identidades on-line, sino en los procesos, interacciones, usos y apropiaciones de la tecnología, dado el hecho de que se popularizan los medios y mediaciones

que permiten el acceso, intercambio y creación de contenidos digitales que circulan en internet -on line-, pero que también están disponibles fuera de internet -of line-. De aquí podemos comprender la importancia que se le da a todo lo que constituye hoy la comunicación digital interactiva: interfaces, inmersiones, conectividad, hipertextualidad, usabilidad y transmediación.

### **Emergencia de Conocimiento**

Cuando se habla de *emergencia* de conocimiento en la sociedad y cultura de la era digital no es accidental que se emplee el término de *emergencia* en vez de producción o construcción. La producción puede entenderse como todo aquello que media entre el trabajo humano y la naturaleza pero también, en un sentido amplio, como el proceso de transformación de una condición inicial a una condición final de un fenómeno determinado llámese este material o inmaterial, la producción ha sido tratada en filosofía como la acción y el efecto de la operación de algún ser con acepciones particulares hoy en lo social, lo económico, lo político y lo cultural. Por su parte, la construcción hace referencia a la acción de hacer algo propiamente dicho, se puede construir -como producir- tanto lo material como lo inmaterial, se construye a partir de algo, no de la nada, buscando, seleccionando y organizando lo que se considera pertinente para construir, en este sentido construir implica la integración de recursos definidos por una estructura lógica, lo que se evidencia en la actualidad no sólo en las ciencias aplicadas sino también en los procesos cognitivos (Ferrater, 2002).

Ahora bien, el concepto de *emergencia* se deriva de “emergente” (en inglés ‘emergent’) usado sobre todo en las teorías generales sobre evolución pero empleado cada vez con más frecuencia en la ciencia para designar aquello que se presenta sin que exista la posibilidad de predecirlo o suponerlo ya sea a partir de un fenómeno determinado o de una estructura previa sea esta simple o compuesta, lo que emerge se presenta sin necesidad lógica directa, sin condición o posible interpretación, hay fenómenos que son y ya, como lo plantea Gumbrecht (2004) cuando se refiere a la “producción de presencia”, en este caso cercano el concepto más ha “emergencia” que ha producción en el significado anteriormente descrito.

De esta forma, cuando hablamos de *emergencia de conocimiento* nos referimos a aquello que se presenta de forma inmediata, más cercano a la intuición que al razonamiento, teniendo en

cuenta que la intuición designa por lo general una *visión* directa de una realidad o la comprensión de una verdad (Ferrater, 2002). Pero si se piensa desde un tipo de razonamiento en especial, nos tendríamos que inclinar por la abducción y no tanto por la inducción o deducción, debido al papel preponderante de la *imaginación* en la *emergencia de conocimiento*.

Cabe entonces aquí preguntar si cuando nos referimos a la *emergencia de conocimiento* ¿estamos frente a un cambio o más bien necesidad de cambio de paradigma epistemológico?, ya que el conocimiento se ha entendido a partir de la noción de paradigma como la suma de saberes acerca de algo (carácter acumulativo) o el conjunto de contenidos -datos, información- que dan origen a las disciplinas (carácter asociativo), de acuerdo a Toulmin (2001); en cuyo caso la *emergencia de conocimiento* plantea la posibilidad de entender el conocimiento como aquello que se *presenta* en la interacción, de forma abierta, continua, no lineal, en constante flujo de información, que se organiza y comprende según los contextos en los cuales cada saber ocupa una posición singular pero no permanente y que no siempre tiene sentido aunque sí significado.

En consecuencia, las posturas en torno al concepto de conocimiento han llevado a que se revalué la manera como se comprende en relación con las nuevas condiciones de la humanidad, la sociedad y la cultura en la era digital. Se emplea el concepto de *emergencia* de manera espontánea pero sin diferenciarlo en mucho de *producción* (al que se le da más importancia que al de *construcción*, usado este con regularidad en las ciencias cognitivas), y el de *producción* se piensa en el ámbito académico como consecuencia de los modos de hacer ciencia.

Al respecto algunos pensadores, como Gibbons (1997), han reflexionado sobre los cambios en la producción de conocimiento y sobre la nueva relación con el saber, caracterizando dos modos en dicha producción, denominados modo 1 y modo 2 de hacer ciencia, que coexisten y se complementan. Aunque es pertinente también hoy hablar de un modo 3, al involucrar el componente social. Por su parte, Lévy (2007) habla en la actualidad sobre los sistemas de conocimiento en la cibercultura, sin prescindir del análisis de las mutaciones actuales, marcadas por la constante renovación de saberes y destrezas, la naturaleza del trabajo centrada en aprender, transmitir y producir conocimientos y el ciberespacio como soporte de las tecnologías intelectuales.

En este estado de cosas, se destacan para la discusión aquellos elementos que hacen referencia a las características particulares del modo 1 y del modo 2 de conocimiento, las dificultades que se presentan en su producción, la dependencia del modo 2 de las tecnologías emergentes, el control de la calidad y el espacio institucional del conocimiento; como también la inter y la transdisciplinariedad, la tarea de la ciencia para lograr la innovación, producción y difusión del conocimiento, las condiciones de acercamiento entre empresa y academia, las mutaciones contemporáneas de relación con el saber, la nueva naturaleza del trabajo, las tecnologías intelectuales que sirven para potenciar la inteligencia colectiva, la pedagogía de los aprendizajes personalizados y cooperativos, las ecologías cognitivas que se establecen en los escenarios del ciberespacio, y, por último, los efectos de la interconexión caótica en la producción, gestión y transacción del conocimiento.

Se pueden identificar, entre otras, tres tensiones: la producción de conocimiento y la creciente comercialización de la ciencia, la relación educación-investigación en la sociedad de la información y el conocimiento, y el papel de las humanidades en las crecientes industrias culturales

La primera tensión, la producción de conocimiento y la creciente comercialización de la ciencia son entendidas como un mecanismo importante para la expansión del mercado, frente a la democratización del conocimiento. Este proceso de oferta y demanda lleva a la competitividad y a la búsqueda de nuevos tipos de vínculos internos y externos de las instituciones educativas, garantes hasta ahora de la producción y distribución del conocimiento.

Las reglas que gobiernan la competitividad hoy evolucionan según las capacidades de las nuevas tecnologías, así el concepto tradicional de competitividad descarta la posibilidad de que un comportamiento de rivalidad pueda tener efectos beneficiosos para las empresas individuales. Funcionar en el nuevo ambiente competitivo significa trabajar con regímenes de producción de conocimiento, basados en la colaboración y en la reconfiguración de recursos y habilidades. La competitividad trae consigo una nueva división internacional del trabajo intelectual, promovido hoy cada vez con más frecuencia por las industrias mediáticas.

Por su parte, la segunda tensión se plantea en el marco de la relación educación-investigación en la sociedad de la información y el conocimiento (CMSI, 2005), que tiende cada vez más a la preparación de individuos para desempeñar oficios acorde a sus habilidades, capacidades y destrezas, fundamentadas en procesos de investigación que exigen diferentes fuentes de financiación y aplicación en los campos económico y social, evidenciando desde el comienzo beneficios de carácter inmediato, lo que ha llevado, por ejemplo, a la masificación de la educación y a la visión de la investigación como condición para el desarrollo.

La innovación en los métodos de enseñanza e investigación han sido una de las notas características de la educación occidental, todo en pos de lo que conviene más en la formación de los futuros profesionales y de la constitución de una cultura académica. Hoy día cuando se piensa en la formación integral como promesa académica, está se entiende por un lado desde los proyectos rigurosos de investigación y por otro desde los procesos pedagógicos y didácticos; ocasionado no pocas controversias y en ocasiones distanciamientos (Quiroga, 2009). En la promesa académica, la formación integral debe comportar en últimas ya no la preparación para el mundo del trabajo de sujetos individuales que piensa sólo en su supervivencia en el mercado, sino la constitución de subjetividades conscientes de su realidad personal, comprometidas con la transformación social en condiciones de diferencia.

Y, finalmente, la tercera tensión apunta al papel de las humanidades en las crecientes industrias culturales, entendidas estas como las productoras de sentido y significado, productoras, difusoras y consumidoras de conocimiento, representadas ya no sólo por los medios masivos de comunicación social, sino también por las nuevas tecnologías digitales cuyo carácter mediatizador les ha permitido permear a la sociedad y al individuo en casi todos los aspectos de la vida cotidiana.

Las tecnologías de la información y la comunicación hoy han sido decisivas para reconfigurar e incluso crear la industria de la cultura, así como el evento de la imprenta transformo los contornos sociales y las posibilidades intelectuales a principios del mundo moderno, los sistemas educativos hoy día sometidos a nuevas presiones de cantidad, de diversidad y de velocidad de evolución de los saberes, experimentan una creciente demanda (Lévy, 2007).

Así pues, la *emergencia de conocimiento* parece que se puede comprender como una crisis que afecta a los saberes tradicionales y a las posibilidades de conocer en las condiciones

actuales, no sólo de la ciencia y la tecnología, sino de la cultura en general. Es aquí donde la cibercultura, en su sentido más profundo, cumple una tarea y una función mayor que la de ser consecuencia del “uso de tecnologías y como hiper-realidad de las industrias mediáticas”, tomada también como “empresa de producción de conocimiento”; en ella se proponen utopías que resignifican la condición humana, democratizando el conocimiento y presentando resistencia a toda forma de exclusión y anulación de lo humano (Alonso y Argoz, 2002).

## **BIBLIOGRAFÍA**

- Alonso, A. y Arzo, I. (2002). *La Nueva Ciudad de Dios*. Madrid: Siruela
- Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información, CMSI (2005). Disponible en: <http://www.itu.int/wsis/index-es.html>
- Cutcliffe, S. (2003). *Ideas, máquinas y valores*. Barcelona: Anthropos.
- Ferrater, J. (2002). *Diccionario de Filosofía: nueva edición actualizada por la Cátedra Ferrater Mora bajo la dirección de Josep María Terricabras*. Barcelona: Ariel Filosofía.
- Gadamer, H-G. (2001). *Estética y hermenéutica*. Madrid: Tecnos.
- Gibbons, M., y otros. (1997) *La nueva producción de conocimiento: la dinámica de la ciencia y la investigación en las sociedades contemporáneas*. Barcelona: Ediciones Pomares.
- Gumbrecht, H. (2004). *Producción de Presencia: lo que el significado no puede transmitir*. México: Universidad Iberoamericana.
- Hoyos, G., Pohl, S., Gómez, J. (2010) *Paradigmas en las ciencias sociales y humanas*. Curso Común, Doctorado en Ciencias Sociales y Humanas. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Innerarity, D. (2011). *La democracia del conocimiento. Por una Sociedad inteligente*. Barcelona: Paidós.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Anthropos.
- Martín-Barbero, J. et al. (2004) *Tecnicidades, identidades, y alteridades: Desubicaciones y opacidades de la comunicación en el nuevo siglo*. En: X Cátedra UNESCO de comunicación social. *Tecnocultura y comunicación*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Narváez, A. (2004). *La Sociedad de la información o la utopía económica y cultural del neoliberalismo*. En: *Revista Mediaciones*. N° 3 - Facultad de Comunicación Social-Periodismo - Universidad Minuto de Dios, Bogotá., pp. 145 - 165.

Piscitelli, A. (2009). Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación. Buenos Aires, Argentina: Santillana.

Quiroga, L. (2009). Universidad de Calidad: asunto de declaración y promesa. En: Revista de la Universidad de la Salle. No. 48. / Enero-Abril 2009/ Bogotá-Colombia ISSN 0120-6877. (Revista de Divulgación)

Shultz, M. (2007). El Factor Humano en la cibercultura. Buenos Aires: Alfagrama.

Sibilia, P. (2005). El hombre postorgánico: cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales. México, Fondo de Cultura Económica.

Toulmin, Stephen. (2001). Regreso a la Razón. Barcelona: Península

Wallerstein, I. (2004) Impensar las ciencias sociales. México: Siglo XXI.