

Tecnologías electrónicas y sociedad
(Anotaciones a *Los señores del aire: Telépolis y el tercer entorno* de Javier Echeverría)

EUGENIO MOYA¹

A pesar del papel primordial que la tecnología juega en nuestras formas de vida, la capacidad de transformación técnica del medio ha acompañado al ser humano desde su misma aparición como especie en los primeros tiempos del cuaternario. Ciertamente, podríamos acudir aquí a los resultados de la paleontología o la bioantropología, y hablar de nuestra deuda filogenética con el *Homo Habilis* (literalmente: el *hombre hábil*), pero voy a recordar un precioso mito —el mito de Prometeo— en el que Platón defiende que técnica y humanidad son lo mismo.

En efecto, cuenta Platón en el *Protágoras*² que cuando los dioses decidieron sacar a la luz a todos los seres, encargaron a Prometeo y Epimeteo el reparto de dones naturales. El criterio siempre debía ser el mismo: que el reparto equilibrado posibilitara la supervivencia de todos: a los de gran tamaño les dotarían de poca descendencia, a los débiles de gran cría y velocidad, incluso, algunos, deberían tener alas para volar. Al final del reparto, delegado por Prometeo en Epimeteo, aquél se dio cuenta de que faltaba una especie sin dotación natural. Era la especie humana. Como los dones se habían terminado, Prometeo decidió arrebatarse a Hefesto el fuego y las artes técnicas. A partir de entonces, gracias a ese robo, los hombres participaron del poder divino de la transformación y gobierno de las cosas. En definitiva, para Platón, como para la bioantropología, el hombre tendría que ser definido como un animal técnico. Lo dice también el mismo Aristóteles en la primera página de su *Metafísica*: «El género humano vive de técnica y razones»³.

En 1951, en el famoso Coloquio de Darmstadt, Ortega recreó esta idea inspirándose en el estilo mitológico de Platón. A los primeros humanos los imaginaba Ortega allí como una especie arbícola que vivía sobre unos terrenos pantanosos en los que abundaban enfermedades epidémicas. Esa especie enfermó y, aunque pudo sobrevivir, tuvo que existir con una hipertrofia cerebral. Los primeros hombres se encontraron, así, súbitamente, con una enorme riqueza de figuras imaginarias, con un mundo interior, que no poseían los animales; se vieron condenados a habitar dos mundos, el interior y el exterior, permanentemente inadaptados y desequilibrados. Resultó, así, un animal fantástico, extrañado en la naturaleza y obligado a forjar una técnica para hacerse un lugar, un entorno, extranatural.

El recuerdo de las meditaciones de Ortega y Gasset no es caprichoso, porque, de hecho, Javier Echeverría las convierte en *Los señores del aire*, reciente premio nacional de ensayo, en el punto de

1 Profesor de *Filosofía de la Técnica* en el Departamento de Filosofía de la Universidad de Murcia. Email: emoya@um.es

2 PLATÓN, *Protágoras*, 320c - 322c

3 ARISTÓTELES, *Metafísica*. A 1, 980 b 27-28.

partida de sus reflexiones sobre Telépolis y el tercer entorno. El parte de la idea orteguiana de que el ser humano, merced al don técnico, intenta crear una circunstancia siempre más favorable que la que le ofrece su entorno natural (el *primer entorno*, en el lenguaje del profesor Echeverría), es decir, segrega —dice Ortega— una sobrenaturaleza adaptando la naturaleza a sus necesidades y deseos. *Si nuestra existencia —dice Ortega en su Meditación— no fuese ya desde un principio la forzosidad de construir con el material de la naturaleza la pretensión extranatural que es el hombre, ninguna de las técnicas existiría.*

Pues bien, podemos decir con Echeverría —ésta es, según el autor, la tesis central de *Los señores del aire* (p. 36)— que el teléfono, la radio, la televisión, el dinero electrónico, las redes telemáticas, etc., (las *e*-tecnologías, en mi lenguaje) han hecho emerger otro entorno extranatural, un *tercer entorno* (E3), cuyas propiedades topológicas, métricas, físicas y sociales han transformado las diferentes actividades que hasta hace bien poco desarrollábamos exclusivamente en los entornos natural (E1) y urbano (E2).

No le falta razón al profesor Echeverría: basta echar una mirada a la arquitectura interior de nuestras casas o a las fachadas y tejados de nuestros edificios para darnos cuenta de que de un modo casi imperceptible hemos ido edificando en nuestras ciudades, una nueva metrópolis —en este caso electrónica, digital— en la que ordenadores, televisores, teléfonos móviles, cajeros automáticos, antenas, sin olvidar los cables de fibra óptica, las redes RDSI y, forman parte de su mobiliario y vías urbanas. Se trata, además, de una ciudad, una cibercidad, en la que ya podemos pasearnos, trabajar, comprar, hablarnos, enamorarnos y hasta delinquir. Es una ciudad a la que Javier Echeverría, ha dado el nombre de *Telépolis*⁴. Nosotros seríamos sus *telepolitas*, o sea, individuos que para interactuar no necesitan desplazarse físicamente a un lugar determinado, sino que les basta estar conectado a una *red* en la que poder teleactuar.

La construcción de telépolis tiene una historia relativamente breve. En esa historia el teléfono de Bell (1876), la radio de Marconi (1898) y el iconoscopio de J. Baird y V. Zworykin (1923), sin olvidar el primer telégrafo óptico de los hermanos Chappe en la Francia revolucionaria de 1789, merecerían una atención especial, aunque el capítulo decisivo en la configuración topológica y métrica de la sociedad digital se escribió en los Laboratorios Bell cuando Bardeen, Brattain y Shokley, en 1947, hicieron realidad el *transistor* (el átomo de los conocidos *chips*), pues, desde entonces, se ha hecho posible, en gran medida, lo que soñaron siglos antes, como *ars magna* o *characteristica universalis*, Lull y Leibniz: materializar un lenguaje universal. Bardeen, Brattain y Shokley consiguieron procesar impulsos eléctricos de un modo binario de interrupción y paso, con lo que consiguieron la «fiscalización» de la lógica y la comunicación con máquinas, o sea, los pilares sobre los que se eleva nuestro entorno electrónico. La física de semiconductores, la tecnociencia, permitía romper por fin el maleficio divino de la Torre de Babel; lo que Dios separó lo unía, finalmente, el «cerebro de silicio». El sonido, las imágenes, los datos, la escritura y hasta el dinero, podían ser reducidos desde entonces a una misma entidad: el dígito.

No se trata de una revolución menor, pues, en la era digital las funciones, procesos y relaciones sociales se organizan de un modo radicalmente diferente a como los organiza la ciudad o sociedad tradicional. Precisamente, la primera parte de *Los señores del aire* está dedicada a la

4 Idea que, aunque gestada a principios de los noventa, tematizó en *Telépolis* (Barcelona: Destino, 1994) y *Cosmopolitas domésticos* (Barcelona: Anagrama, 1995).

caracterización del tercer entorno humano. Es la parte más lograda. La estrategia es estructuralista: se caracteriza E3 por oposición a los otros dos entornos. Echeverría apunta veinte propiedades que permiten distinguir E3 de E1 y E2. Intentaremos resumir aquí las que consideramos fundamentales.

La primera diferencia es métrica: si las ciudades tradicionales se basaban en relaciones de proximidad o vecindad y simultaneidad, Telépolis se caracteriza por su distalidad y ucronía, es un medio ubicuitario, multicrónico. Los individuos no deben estar próximos para interactuar, ni coordinar en el tiempo sus acciones.

Por otro lado, las ciudades tradicionales son recintuales, están basadas en la categoría de límite o territorio. Son, por decirlo con lenguaje foucaultiano, sociedades de encierro: del seno materno, pasamos al hogar, después a la escuela, más tarde a la empresa, algunos al ejército y, tarde o temprano, al hospital. En el fondo, se trataba de recintos que, en la mayoría de los casos, estaban contenidos, como las célebres muñecas rusas, en un recinto de recintos: el Estado, una entidad política que entra en clara crisis con la morfología reticular de Telépolis. Como ha sostenido Castells, esta morfología reticular y la difusión de su lógica de enlace modifica de forma sustancial, los procesos económicos, políticos y culturales. Es el proceso que conocemos como globalización. La revolución digital, la simbiosis entre informática y telecomunicaciones, está siendo capaz de integrar a toda la familia humana en un sola tribu global, pues esa *Pangea electrónica*, comunicada de parte a parte por autopistas de información, nos ha transformado o nos transformará en cosmopolitas sin salir de nuestro propio hogar. La Red, Internet, se ha convertido, por ello, en el símbolo de la nueva sociedad: la *sociedad puntocom*.

Reparemos en que, teniendo en cuenta que el ritmo de crecimiento de Internet se aproxima desde 1990 al 10% mensual, la Internet Society, organización no gubernamental para la cooperación y coordinación de la Red, presidida por Vinton Cerf⁵, calcula que al final de este año 2000 serán cerca de 700 millones el número de usuarios de Internet.

Como vemos ni el tiempo ni la distancia son ya obstáculos para comprar, oír música, visitar museos, rellenar instancias o dar clase. Y es que si en las ciudades tradicionales tiene carácter presencial, la ciudad electrónica es representacional. Casi ninguna de las acciones y experiencias requieren en las redes la presencia física de los actores, objetos o instrumentos, sino de representaciones o imágenes construidas tecnológicamente. Es el triunfo de lo virtual sobre lo real o material, lo que conlleva según algunos —por ejemplo, Baudrillard— al fin de la verdad. La guerra del Golfo sería un ejemplo. El problema será distinguir la realidad de la ficción. *Matrix* es un film que explotó, precisamente, esta propiedad de Telépolis.

Tendríamos, finalmente, que señalar otra característica esencial de Telépolis: es su carácter inmaterial, informacional. Podemos decir que, a diferencia de otras revoluciones tecnoeconómicas anteriores —la del carbón, la del acero, la del petróleo—, la revolución telemática no ha basado sus transformaciones en una materia prima, sino en la información y la capacidad de las nuevas tecnologías de la comunicación y la informática para transformarla y trasmitirla; es por lo que Castells la ha llamado la *era de la información*⁶. No se trata, por tanto, de una sociedad que en sentido estricto, produzca; lo que hace en Telépolis es gestionar y consumir.

5 Cerf fue, junto a Robert Kahn, el padre de la primitiva Internet. De hecho, en 1973-74 diseñan el lenguaje de todos los ordenadores conectados a Internet.

6 CASTELLS, M., *La era de la información*, 3 vols., Madrid, Alianza, 1997.

Hemos hablado de Telépolis como una ciudad, como una ciudad electrónica o digital, pero, realmente, ¿se trata de una sociedad o, Telépolis es una metáfora, heurísticamente provechosa para hablar de nuevas formas de interacción social?

Echeverría considera las *e*-tecnologías han hecho emerger, es cierto, «un nuevo marco espacio-temporal para las interrelaciones sociales y humanas» (pág. 147). Pero, desde el mismo prólogo se insiste, si no interpreto mal, en la misma idea: el tercer entorno está modificando todos los ámbitos públicos y privados de interacción: incide sobre la producción, el comercio, la enseñanza, la política, la ciencia, la guerra y hasta en los sentimientos; estos cambios pueden inducir, de hecho están induciendo, una nueva formación social; mas, ese *tercer entorno no es aún una sociedad*. De ahí, que los dos problemas principales de la obra se plantean en el mismo prólogo: *¿es posible construir una ciudad en el tercer entorno?, ¿es posible que esa ciudad, Telépolis, sea democrática?*

Hagamos nuestras sus dos preguntas. Empecemos por la primera: ¿es posible posible construir una *pólis*, una sociedad, en el tercer entorno?

Empecemos por los hechos: las tecnologías electrónicas están transformando la mayoría de las actividades que realizamos en las ciudades tradicionales: más aún, algunas las han hecho obsoletas. Basta pensar en las cartas, los telegramas, los giros postales, etc. En cambio, otras han cambiado radicalmente. Las infopistas o autopistas de la información han hecho posible la telecompra, la telemedicina, la telenseñanza y el teletrabajo. Ellas permitirán, por ello, elecciones múltiples —de médicos, de profesores,...—, menor coste de producción, más tiempo libre y una mayor igualdad de oportunidades. No faltan, incluso, los que han visto en la Red una forma de superar la actual crisis de legitimidad de una clase política que utiliza un sistema decimonónico de comunicación entre el gobierno, el parlamento y los ciudadanos. En gran parte, la creciente importancia política de los medios de comunicación obedece, según ellos, a que ellos son capaces de transitar de forma rápida el vacío existente entre los problemas políticos y la opinión pública. Tenemos que mientras instituciones financieras toman diariamente decisiones en décimas de segundo, en tiempo real, las decisiones políticas siguen teniendo un *tempo* lento. Precisamente, las nuevas tecnologías de la información deberían contribuir a acortar el tiempo que transcurre entre los acontecimientos políticos y los estados de opinión pública; podrían ser imprescindibles, en definitiva, para eliminar ese déficit comunicativo del sistema político tradicional. En este sentido, el mismo Albert Gore, el candidato a la presidencia de EE UU, ante los delegados de la Unión Internacional de Telecomunicaciones, reunidos en Buenos Aires en abril de 1994 para hablar de «Desarrollo y telecomunicaciones» en la «*global village*» del siglo XXI, lanzó la idea de las nuevas *autopistas de la información*, que permitirían

«garantizar un servicio universal de comunicación instantánea para la gran familia humana... La Infraestructura global de la información permitirán establecer —añadía— una suerte de conversación global en la que cada persona que quiera decir algo podrá hacerlo... No sólo será una metáfora de la democracia en marcha; de hecho alentará el funcionamiento de la democracia al incrementar la participación de los ciudadanos en la toma de decisiones y favorecerá la capacidad de las naciones para cooperar entre ellas... Veo en ella una nueva era ateniense de la democracia que se forjará en los foros que cree la Global Information Infrastructure».

Reparemos: Gore habla de una nueva era de democracia, de una conversación global e instantánea de la gran familia humana. «Democracia» y «gran familia» dos ideas-fuerza de aquellos que

ven en Telépolis no una sociedad cualquiera, sino una auténtica computopía. Es la idea que formuló a mediados de los ochenta Yoneji Masuda⁷:

«El punto más importante que yo destacaría —señalaba Masuda— es que *la sociedad de la información se moverá alrededor del eje de valores de información, cognoscitivos y seleccionables, más que de valores materiales*. Además, la unidad productora de información, núcleo de la producción de información, tendrá el carácter fundamental de infraestructura y la capitalización del conocimiento predominará sobre la capitalización material en la estructura económica.

Así, si la sociedad industrial *es una sociedad en la que las personas tienen un consumo material abundante, la sociedad de la información verá el florecimiento de la creatividad cognoscitiva individual*. Y si la fase más alta de la sociedad industrial es la de alto consumo masivo, entonces la fase más alta de la sociedad de la información será la de futurización global, visión que sobrepasa la de la opulencia universal de Smith. Esto es lo que llamo 'Computopía'. En esta sociedad de futurización global todo el mundo perseguirá las posibilidades de su propio futuro... Será *global, pues florecerán simultáneamente en el mundo comunidades voluntarias multicentradas, constituidas por ciudadanos que participen voluntariamente en objetivos e ideas*».

Globalización, predominio de los valores simbólicos sobre los materiales, creatividad cognoscitiva individual y descentralización del poder, autonomía. Todas ellas, ideas, que unidas a la de democracia y gran familia humana, justificarían hablar de Telépolis como una auténtica sociedad ideal. Pero, ¿realmente es así?

Podríamos, en principio, reponder afirmativamente dado que casi todas las actividades sociales relevantes en una ciudad se están desarrollando ya en el entorno digital. Además, también podríamos insistir en la capacidad de las nuevas tecnologías para *integrar funcionalmente* (coordinar) un conjunto amplio y variado de actividades humanas. Echeverría subraya este aspecto (p. 21). Pero hablamos de integración funcional. Mas para que exista sociedad es precisa la ingración social, la capacidad para fomentar la cooperación o cohesión social. Y esto es lo que está en discusión.

Una de las razones que justificaría las dudas podemos encontrarla en la *Antropología de la sobremodernidad* de Marc Augé. Él ha insistido en la importancia que tiene el *lugar* para constituir la identidad, las relaciones y la historia de quienes lo habitan. Ese lugar es la tierra de uno, el lugar de la identidad compartida, el lugar común, un espacio con alto índice de cohesión social, en el que los mismos individuos se comprenden a sí mismos. Ahora bien, hoy la ciudad informacional es inmaterial, está desterritorializada; podríamos decir que en él uno no está nunca en un terreno propio ni en terreno ajeno. Es un espacio para el que Marc Augé ha acuñado el concepto de «*no lugar*»; se trata de un espacio de flujos, de distribución y de comunicación en el que resulta imposible aprehender la identidad, la posición social o la historia. Las personas no se localizan por su nombre, por su situación geográfica, por su posición social, sino a partir de un centro de intereses. Pierre Lévy ha sostenido que lo decisivo hoy es que el universal de la cibercultura es algo vacío, carece de cen-

7 MASUDA, Y., *La sociedad informatizada como sociedad postindustrial*. Madrid: Fundesco, 1984, pp. 168-169. En esta misma línea de redención tecnológica puede leerse GATES, B., *Camino al futuro*, 2ª edición revisada, McGraw-Hill, 1997.

tro; lo que importa es el contacto de un punto con otro, sin que importe la carga semántica de las entidades relacionadas. En nuestras interacciones convencionales, basadas en la vecindad y proximidad el contexto significativo era proporcionado por las culturas y los Estados. Ellos eran los principales reguladores de la cooperación para la obtención de la ventaja mutua. Cultura y Estado eran los responsables, en gran medida, del orden y cohesión social. Pero en la metropolis digital los agentes no tienen por qué estar próximos, ser del mismo país, ni, por tanto, compartir contextos. La cibercultura ha acentuado el individualismo, pues todos los mensajes están «fuera de contexto». Por eso, los individuos en los no-lugares corren el peligro de convertirse en simples miradas, dejando de ser actores. En los aeropuertos, los grandes centros comerciales, en Internet, en general en todas las redes, hay una pérdida de la vinculación social que era inherente al lugar. Hay, pues, un exceso de fragmentación. En este sentido, ¿puede la sociedad digital evitar el celularismo social y recrear solidaridades?

Otros autores no ven problema alguno en ver en Telépolis una auténtica sociedad, pero insisten en que las tecnologías electrónicas, más que una sociedad libre, descentralizada, es una auténtica sociedad del control. Para ellos, por ejemplo Paul Virilio⁸, la sociedad-red, lejos de ser un sueño, amenaza con convertirse en una auténtica pesadilla, pues transforma nuestras casas en espacios públicos interactivos, donde lo privado se hace público. Al navegar, la Red también nos navega; se podrá averiguar, así, más fácilmente, desde cualquier tipo de poder, cuáles son los gustos de la gente, las películas o música preferidas, las tendencias políticas y hasta las enfermedades más comunes; en último término, nuestros hogares electrónicos serán auténticas *casas de cristal*.

No faltan los que, como Pierre Lévy o Derrick de Kerckhove, siguiendo a MacLuhan⁹, han hablado de una humanidad distinta en una nueva era la Era del Conocimiento. Para ellos, si la modernidad se ha configurado como una auténtica *Galaxia de Gutenberg*, y ha potenciado ideas como la de sujeto e individuo, las tecnologías digitales han logrado interconectar a todos los bipedos parlantes y hacerles participar, de la *inteligencia colectiva*¹⁰, en el seno de un medio ubicuitario. Las tecnologías de la telecomunicación y la informática, más que una sociedad, lo que promueven, para ellos, es un *braintrust*, una especie de cerebro global que permite la presencia virtual de lo humano ante sí mismo.

Evidentemente, esta última visión responde, como señala Echeverría (pp. 439-440), a una concepción mentalista que *edulcora*, como edulcoraba también Gore al hablar de la «gran familia humana», el hecho de que el tercer entorno emerge en el Primer Mundo y en el contexto de una nueva fase de evolución del capitalismo.

Precisamente, Armand Mattelart en *La historia de la utopía planetaria*¹¹, ha rastreado de un modo sobresaliente los imaginarios que, desde el Renacimiento y los grandes viajes de descubrimiento, han acompañado los intentos capitalistas de integrar los distintos pueblos en un conjunto supranacional y ha señalado que, desde el desplome en los ochenta del bloque soviético y el fin de la guerra fría, en ese imaginario se ha hecho fuerte una nueva religión, un nuevo mito, que ha sustituido al mito moderno del Progreso: es el de la *Pancomunicación*. Es la religión de los ideólogos de la globalización, de los globalitarios, que teniendo como fin la realización de un proyecto de instauración de un capitalismo mundial integrado, han hecho funcionar, una metáfora, la de la globa-

8 VIRILIO, P., *Cibermundo, la política de lo peor*. Madrid: Cátedra, 1996.

9 He analizado las ideas de McLuhan en «Filosofía y comunicación: de la *Pólis* a la *Telépolis*», en: *El Basilisco*, 19 (1995).

10 LÉVY, P., «Sobre la cibercultura»; KERCHOVE, D., «Inteligencia conectada y mente colectiva», en: *Revista de occidente*, 206 (1998), pp. 13-31 y 32-42, respectivamente.

11 MATTELART, A., *La historia de la utopía planetaria*, Barcelona Paidós, 2000.

lización, que ha pasado a convertirse y generalizarse como una función matricial dentro de la gestión simbólica del capitalismo informacional.

Los globalitarios, en el fondo *freetraders*, no han dudado en explotar el sentimiento de humanidad que hicieron suyo a lo largo de distintas épocas el cosmopolitismo ilustrado, el internacionalismo obrero, etc., para intentar integrar las distintas sociedades en un conjunto supranacional que las trascendiera. El hecho de que *comunicar* y *globalizar* se hayan convertido en los años ochenta y noventa en verbos intransitivos, expresa una forma muy significativa el vaciamiento semántico de palabras en beneficio de innovaciones de sentido provenientes de espacios mercantiles; es lo que Karl Polanyi ha llamado *market mentality*: El mercado está en condiciones, así, de imponerse en algo que fallaron los grandes imperios y las grandes religiones: integrar los seres humanos en una comunidad global, en una «gran familia humana».

La cuestión que hay que plantear es la de cómo es posible que se estén presentando y, además tan eficazmente, los intereses del mercado como los intereses de toda la humanidad. Y la respuesta está en el peculiar matrimonio que ideología y utopía han contraído en los últimos veinte años.

En efecto, ideología y utopía podemos considerarlas como dos *desviaciones* respecto a la realidad, pero hasta ahora, dentro de ese marco común de incongruencia con lo real, uno de los criterios para distinguir ideología y utopía era considerar los diferentes grupos portadores: el compromiso del grupo o clase dominante con el orden existente haría de sus concepciones ideológicas o legitimadoras del orden establecido, mientras que el distanciamiento crítico del grupo opositor tornaría sus propuestas en utópicas. Lo novedoso de la situación actual, posiblemente inducida por la hegemonía de lo que se ha dado en llamar, siguiendo a Ramonet, el *pensamiento único*, es que el grupo portador de la ideología y la utopía —en este caso, la computopía— es el mismo: el grupo dominante. En efecto, detrás de la llamada computopía no encontramos a clases excluidas, movimientos sociales o grupos contraculturales; encontramos al Poder, en un sentido amplio. Los datos hablan por sí solos: han sido organismos económicos como el GATT, el G-7 y el Banco Mundial los que se han convertido, desplazando a la Unesco, en sedes de discusión de asuntos relacionados con la sociedad global de la información. Por eso, las imágenes que se hacen circular socialmente con la idea de globalización funden y confunden elementos descriptivos y normativos. Podemos decir que la clave está en que no se oculta la realidad, sino en que se decubre a medias, con lo que la ideología globalitaria puede cumplir su función legitimadora y la utopía anexa su misión evasiva. No les faltan, por ello, razones a quienes ven en Telépolis, más que una sociedad, una «comunidad de consumidores» o un *global shopping center*.

Un ejemplo claro de que la ideología ha cumplido bien su función en este *centro global del comercio*, lo tenemos en el hecho de que el mismo concepto de consumidor ha perdido su connotación negativa: en la Red, el consumidor deja de ser visto un agente pasivo, para pasar a la categoría de coproductor o «*prosumidor*» (Toffler, *La tercera ola*); en último término, el mercado se revela en las redes como algo conforme al interés de todos (productores y consumidores). Ya no hay clases sociales económicas: hay *inforricos* e *infopobres*. La *global bussines class* se erige así en la nueva élite mundial; los Bill Gates, Ted Turner y compañía se configuran como los nuevos *global leaders*. Frente a ellos, se situarían los *digital homeless* (los sin hogar digital).

Connect or perish, conectarse o perecer, se ha convertido, así, en un lema que los globalitarios han hecho circular y que ha calado profundamente en las mentalidades. En este contexto podemos entender que el mismo Echeverría afirme que Telépolis, lejos de ser hoy un espacio democrático, puede ser pensado como un *espacio social neofeudal*, ampliamente dominado por las grandes empresas transnacionales de teleservicios, a las que denomina *telesenores* o *señores del aire*. Se

entiende, por ello, que hagan circular la idea de que el Estado, lo público, es un obstáculo para el proceso de desmasificación, de individualización y libertad. Estaríamos asistiendo definitivamente, como ha sostenido recientemente Ulrich Beck en su ensayo *¿Qué es la globalización?*, al verdadero sueño neoliberal: el *fin de la política*¹². Beck, como vemos, estaría en las antípodas de Albert Gore. ¿Cuál sería la respuesta de Echeverría? ¿Sería posible, para él, defender el tercer entorno como espacio democrático? Echeverría, en principio, critica la idea de plena desregulación que proclama en la Red, por ejemplo, la Fundación Progress & Freedom, en su «Cyberspace an the American Dream: A Magna Carta for the Knowledge Age» (1994); considera que tras la metáfora de «la última frontera americana», se hace circular una idea falsa: la idea de que el Estado, lo público, es un obstáculo para el proceso de desmasificación, de individualización y libertad. Pero defiende la posibilidad de construir el tercer entorno como un espacio público democrático. Por esto apuesta en la tercera parte de su libro. De sus dieciséis medidas, que, en el fondo, coinciden con los principios constitucionales de las organizaciones políticas de E2, yo destacaría, por su carácter novedoso, la *voluntariedad* y la *pluralidad de identidades*. No entiendo bien cómo puede hacerse compatible el derecho a tener diversas identidades con la norma básica en democracia de *un hombre, un voto*, ni que la ciudadanía en Telépolis pueda ser voluntaria: ¿no sería la alfabetización informática —la alfanumeración, según Echeverría— un deber de los Estados en E2? ¿La idea de alfanumeración voluntaria no sería tanto como defender el derecho a ser analfabeto en E2? En cualquier caso, ¿de quién dependería la decisión, de los padres o de los poderes públicos de E3?

De todos modos, aunque se admitiese que la alfabetización informática fuera, más que una necesidad real, un deber, hay una reflexión que constituye, a mi entender lo mejor del libro que estamos analizando, y que soslayan aquellos tecnoentusiastas que, como Negroponte o Gates, miran al tercer entorno con los ojos miopes de sus profetas: el tercer entorno no puede constituirse prescindiendo de la existencia de E1 y E2, como si fuera un espacio social independiente y autosubsistente (p. 460). Es importante insistir en este punto, porque independientemente de que uno comparta su idea de que Telépolis es claramente preferible a cualquier Estado Mundial, porque preserva mejor la pluralidad social, económica, política y cultural, e independientemente de que se coincida con él en la necesidad de que el tercer entorno se desarrolle, se civilice y humanice, hay que convenir con Echeverría en que las (otras) grandes cuestiones políticas, sociales y humanas no se libran en escenarios del tercer entorno, sino en el entorno natural (biodiversidad, desertificación, cambio climático, etc.) y urbano (crecimiento demográfico, igualdad, libertad...). Más aún: aunque es cierto que medios como Internet pueden contribuir a potenciar procesos democráticos en E2, facilitando accesos a la información, potenciando la participación en los debates políticos y propiciando la relación directa entre representantes políticos y representados, la humanización y democratización del tercer entorno depende en gran medida de una solución adecuada a los problemas de los otros dos entornos.

La computopía, la tecnoadición, no debe hacernos olvidar, en definitiva, el sueño moderno de acabar con las desigualdades e injusticias del primer y segundo entornos, porque, en último término, la democratización y, más allá de ella, la necesaria humanización del tercer entorno, tienen como objetivo final —lo señala Echeverría— algo que no es nuevo en nuestra historia: el desarrollo y perfeccionamiento de la humanidad en general y de los individuos en particular.

(Noviembre de 2000)

12 BECK, U., *¿Qué es la globalización?*. Barcelona: Paidós, 1998.