

21 tesis sobre el Tercer Entorno, Telépolis y la vida cotidiana

(21 thesis on the Third Environment, Telepolis and daily life)

Echeverría Ezponda, Javier
Instituto de Filosofía, CSIC
C/ Pinar, 25
28006 Madrid

El desarrollo de la sociedad de la información forma parte de un proceso más amplio, que implica la aparición de un tercer entorno, diferente de los dos entornos clásicos (naturaleza y ciudad) en los que los seres humanos interactúan. La construcción de este tercer entorno (tecnológico y a distancia) puede ser equiparada a la construcción de una ciudad global (Telépolis). Para ello, no sólo es preciso construir las infraestructuras mundial y nacionales de la información, sino que también hay que atender a las infraestructuras locales y domésticas de la información. En esta ponencia se presentan 21 tesis sobre Telépolis y el Tercer Entorno, insistiendo en su influencia sobre la vida cotidiana y sobre los problemas que implica la adaptación de las casas al tercer entorno.

Palabras Clave: Sociedad de la información. Globalización. Ciberespacio. Telemática.

Informazioaren gizartearen garapena prozesu zabalago baten osagaia da, gizakien arteko elkarreragina agertzen duten bi ingurune klasikoen (natura eta hiri) desberdina dena. Hirugarren ingurune (teknologiko eta urrutiko) honen eraikuntza, hiri global baten (Telepolis) eraikuntzarekin pareka daiteke. Hartarako, mundu eta nazio mailako azpiegitura eraikitzeaz gainera, tokiko eta etxeko informazio-azpiegiturei ere heldu beharko zaie. Txosten honetan Telepolis eta Hirugarren Inguruneari buruzko 21 tesi aurkezten dira, bai eguneroko bizitzan eta bai etxebizitzak hirugarren inguruneari egokitzeak dakartzan arazoen gainean duten eragina azpimarratuz.

Giltz-Hitzak: Informazioaren gizartea. Globalizazioa. Ziberespazioa. Telematika.

Le développement de la société de l'information fait partie d'un processus plus vaste, qui implique l'apparition d'un troisième environnement, différent des deux environnements classiques (nature et ville) au sein desquels les êtres humains interagissent. La construction de ce troisième environnement (technologique et à distance) peut être comparée à la construction d'une ville globale (Telépolis). Pour cela il est nécessaire de construire non seulement les infrastructures mondiales et nationales de l'information, mais aussi de s'occuper des infrastructures locales et domestiques de l'information. On présente, dans cet exposé, 21 thèses sur Telépolis et le Troisième environnement, en insistant sur son influence sur la vie quotidienne et sur les problèmes qu'implique l'adaptation des maisons au troisième environnement.

Mots Clés: Société de l'information. Globalisation. Ciberespace. Télématique.

Considero que la construcción de las infraestructuras nacional y mundial de la información (INI e IMI), así como de la sociedad de la información, son fases del desarrollo de un Tercer Entorno, que hoy por hoy conviene pensar en términos de ciudad, partiendo de la hipótesis de Telépolis, la ciudad global. Este tercer entorno incide sobre las dos primeros (la Naturaleza y la Ciudad), y no sólo a nivel mundial o nacional (globalización), sino también desde el punto de vista local y doméstico. Dicha incidencia se produce de muchas maneras, pero ante todo mediante la transformación radical del espacio y del tiempo social. Martin Bangemann (Barcelona, septiembre de 1996) afirmó que la sociedad de la información está induciendo un cambio profundo en las categorías de espacio y de tiempo, entendidas como categorías sociales. Dicho cambio es muy cierto pero no creo que sea la información la que lo está produciendo, con ser un factor importante. Por eso prefiero hablar del Tercer Entorno, de Telépolis e incluso de la telesociedad, con el fin de reflexionar de manera más precisa sobre ese proceso de cambio, que algunos consideran como la tercera gran revolución social¹. Trataré de resumir mis propuestas en 21 tesis generales, algunas de las cuales afectan a la vida cotidiana de las personas: serán las que desarrolle con mayor detalle en la parte final de este artículo².

1.- Los seres humanos se han adaptado y han interactuado a lo largo de la historia en dos grandes entornos, el entorno natural y el entorno urbano, que denominaremos Naturaleza y Ciudad, para abreviar.

2.- A lo largo del proceso de adaptación a estos dos entornos se han configurado las diversas capacidades corporales y mentales de los seres humanos (sensoriales, motrices, productivas, reproductivas, fisiológicas, intelectuales, semióticas, etc.), que se transmiten a través de la herencia y de la educación. También ha surgido una enorme diversidad de formas sociales, tanto en el primer entorno (tribus, etnias, casas-*oikói*, aldeas, agricultura, ganadería, pesca, propiedad, mercados, lenguas habladas, tradiciones, ritos, magia, etc.) como en el segundo (individuos, personas jurídicas, domicilios, naciones, ciudades, estados, industrias, empresas, dinero, bancos, capital, escritura, escuelas, derecho, religiones, ciencia, etc.). El segundo entorno tiene hoy en día una relevancia mucho mayor que el primero, al menos en los países más desarrollados.

3.- Tanto el primer entorno como el segundo, en tanto ámbitos de interacción hombre/hombre, hombre/naturaleza y hombre/sociedad, han estado determinados por una topología con interior, frontera y exterior, así como por una métrica basada en la vecindad y la proximidad espacial y temporal. Salvo excepciones, las interrelaciones sociales han tenido lugar entre convecinos y conciudadanos contemporáneos (o al menos coetáneos). Las diversas formas sociales que los seres humanos han generado están profundamente mediadas por esas estructuras topológica y métrica.

4.- Diversas tecnologías de interrelación a distancia han posibilitado en el siglo XX la aparición de un Tercer Entorno, que rompe con esas estructuras topológicas y métricas, insti-

tuyendo ámbitos reticulares, transterritoriales e incluso trans-temporales de interacción a distancia (3). Cabe mencionar muchos precedentes (impresión, grabado, prensa, fotografía, cine, etc.), pero las tecnologías que han posibilitado un desarrollo rápido y masivo de ese Tercer Entorno son, ante todo, las actuales tecnologías de las telecomunicaciones, y en particular las tecnologías telemáticas. Por eso hay que analizar el impacto de dichas tecnologías sobre la vida social, y en concreto sobre la vida cotidiana de las personas.

5.- El actual desarrollo del Tercer Entorno puede ser equiparado a la emergencia de una ciudad global y a distancia, Telépolis, que se irá desarrollando durante el siglo XXI, superponiéndose a los pueblos, ciudades, naciones y estados clásicos, así como a las casas y edificios de los pueblos y las ciudades. Telépolis es (será) una ciudad planetaria que se superpone a los otros dos entornos y genera nuevas formas de interrelación humana y social, que se añaden a las formas previamente existentes, y a veces entran en conflicto con ellas. Los cimientos o pivotes de dicha ciudad son los satélites de telecomunicaciones que orbitan estacionariamente en torno a la Tierra. Los materiales con los que se construye esa ciudad son los semiconductores, el silicio, la fibra óptica, etc., y no la madera, la piedra, el acero, el cemento, el vidrio o el asfalto de las ciudades del segundo entorno.

6.- Telépolis es una nueva forma social de interacción a distancia posibilitada por las nuevas tecnologías (informáticas, electrónicas, telecomunicativas, semióticas...). Telépolis modifica profundamente las actividades sociales de los pueblos y las ciudades: la política, la guerra, el derecho, la banca, el comercio, la producción, el consumo, la reproducción, la ciencia, el arte, la religión, la información, la documentación, la comunicación, la enseñanza, la medicina, la lectura, la escritura, el deporte, el espectáculo, el ocio, el sexo, etc. Las tecnologías aludidas modifican la práctica de dichas actividades siempre en un mismo sentido, que puede quedar resumido mediante el prefijo 'tele-', añadible hoy en día a casi todas ellas.

7.- La base de la topología de Telépolis no es el recinto con interior, exterior y frontera, sino la red de nodos interconectados por medio de las tecnologías de telecomunicaciones, y en particular por las redes telemáticas. Esta topología genera un nuevo espacio de interacción social que desborda las fronteras geográficas clásicas, y por tanto las jurisdicciones estatales o municipales. Además del espacio social, también se modifica el tiempo social, sobre todo en el caso de estructuras asincrónicas de interrelación, como las redes telemáticas y los soportes digitales de memorización.

8.- Ese nuevo espacio de interacción social no sólo incide en la vida pública, sino también en la vida íntima y en las actividades privadas. La metáfora de la ciudad global se justifica porque, además de la vida pública, se transforman también las empresas, las oficinas y las casas. La vida privada y la vida íntima se adaptan a su vez a ese entorno reticular de interacción a distancia. Surgen nuevas ventanas (aparatos de radio, pantallas de TV), puertas (teléfonos, interfaces telemáticas), cajones (CD-Rom, CDI) y cerraduras (tarjetas y claves de acceso, *passwords*) que abren o cierran las conexiones con Telépolis. La ciudad global se superpone a las ciudades

1. Véase por ejemplo Alvin Töfler, *The Third Wave*, Londres, W. Collins, 1980.

2. Una primera versión de este trabajo fue presentada en la mencionada reunión de Barcelona, y ha sido publicada a principios de 1997. Véase J. Echeverría. "Dieciséis tesis sobre Telépolis y las ciudades", Quark, enero-marzo 1997, n. 6, pp. 63.67. Véanse también estas ideas en J. Echeverría, *Telépolis*, Barcelona, Destino, 1994 y *Cosmopolitas Domésticos*, Barcelona, Anagrama, 1995.

3. esta tesis del Tercer Entorno generaliza la idea usual del "entorno telemático", así como la de los "entornos electrónicos" expuesta por Esther Dyson, George Gilder, George Keyworth y Alvin Töfler en su "Cyberspace and the American Dream: Magna Carta for the Knowledge Era" (22 de agosto de 1994, disponible por email en infoarrobabionomics.org).

y a los países a través de todo un entramado de cables, conexiones, telepuertos y torres de comunicaciones, pero también las telecasas y las teleoficinas se superponen a las casas y oficinas clásicas. Frente a la interacción por proximidad, presencia física y coincidencia temporal de los espacios sociales tradicionales, las interrelaciones en Telépolis no requieren cercanía, presencia ni sincronía entre agentes. En el tercer entorno las interacciones se producen a distancia, asincrónicamente, multidireccionalmente y por medio de representaciones.

9.- Telépolis tiene su base en los ámbitos privados y domésticos, y por ello cabe hablar de un creciente cosmopolitismo doméstico. Allí donde progresa Telépolis, las referencias simbólicas predominantes en la vida doméstica se internacionalizan y devienen multiculturales y mestizas (TV, vestidos, decoración de interiores, etc.); también surgen focos de rechazo y de reacción frente al avance de Telépolis, con regresos radicales a las formas sociales tradicionales. En la ciudad planetaria hay y habrá zonas cuyo tercer entorno estará desarrollado o subdesarrollado. Asimismo se producirá una tensión entre lo local y lo global, con mengua de la importancia de formas sociales predominantes en el segundo entorno, como los Estados/Nación.

10.- El teléfono, la televisión, el teledinero (o dinero electrónico), el hipertexto y la telemática son los cinco paradigmas principales de Telépolis. Desde el punto de vista de la adaptación de los seres humanos al tercer entorno, es previsible que en un futuro relativamente lejano los cinco sentidos vayan siendo implementados electrónica y digitalmente y aparezcan otras modalidades de telesensaciones, además del telesonido, la teleimagen y el teletexto actualmente operativos. Las investigaciones en torno al teletacto tienen una enorme importancia, al tratarse de un sentido mucho más primario que la vista o el oído. En la medida en que el tercer entorno se vaya desarrollando y los seres humanos se vayan adaptando a él, irán surgiendo nuevas experiencias y nuevas capacidades perceptivas e intelectuales.

11.- En este momento *Internet* es la calle mayor de Telépolis (en fase de pavimentación, ampliación y expansión). Por su carácter potencialmente interactivo (aunque dicha interactividad sea todavía muy escasa en la red), *Internet* prefigura la futura sociedad civil de Telépolis. Por eso los debates en torno a los derechos civiles en *Internet* tienen gran importancia, en tanto debates preconstitucionales de Telépolis. Pero Telépolis no es sólo el ciberespacio: también incluye otras telecalles (como la red militar *Milnet*, la red financiera *Swift* y otras redes telemáticas de acceso restringido), así como numerosas teleplazas (radios y televisiones generalistas o temáticas, hertzianas o por cable, analógicas o digitales, nacionales o internacionales), algunas de ellas todavía en régimen de monopolio. En Telépolis hay algunas calles y plazas públicas, pero la mayoría son privadas.

12.- Las redes telemáticas son un nuevo medio de interacción humana, y no sólo un nuevo medio de información o de comunicación. En el caso de una red pública de acceso universal, como *Internet*, no debe razonarse sólo en términos de libertad de expresión dentro de la red, porque la telemática posibilita la acción a distancia (por ejemplo mediante acceso remoto, mando a distancia o acción retardada), y no sólo la expresión a distancia. Como en cualquier ciudad, en *Internet* o en otras redes las actividades a distancia deben estar reguladas, sin que ello impida la libertad de pensamiento ni la libertad de expresión. No hay que confundir la libertad de acción (que en toda *pólis* tiene límites estrictos) con la libertad de expresión.

13.- Aparte de sus espacios privados e íntimos (telecasas, teleoficinas, etc.), Telépolis tiene espacios públicos a los que debe poder acceder libremente todo ser humano que sepa caminar por la ciudad global (por ejemplo, que sepa navegar por la actual World Wide Web). Las infraestructuras domésticas, locales, nacionales y mundiales de la información deben ser construidas, pero concibiéndolas como infraestructuras para la interacción a distancia entre las personas físicas y jurídicas, y no sólo como infraestructuras de la información y las telecomunicaciones. Por eso hay que concebirlas como entorno público, sin perjuicio de que su gestión pueda ser pública o privada y su uso esté soportado económicamente por los usuarios. En cambio, cuando alguien construye su *Intranet* o su telecasa, está en un ámbito privado (o íntimo) de Telépolis, y tiene pleno derecho a su privacidad e intimidad telemáticas.

14.- Como principio fundamental, el acceso a Telépolis ha de ser libre y voluntario para todo ser humano, independientemente de su lugar de residencia. Por ello hay que construir la infraestructura mundial de interacción a distancia por todo el planeta (el "suelo" de Telépolis) como un espacio de libre acceso para cualquier ser humano. Las casas, los edificios, las ciudades, y los países actuales habrán de urbanizarse para el tercer entorno, y no sólo para el primero o el segundo.

15.- Como segundo principio fundamental, toda persona física y jurídica tiene derecho a tener su propia telecasa (o telecasas) en Telépolis (4), gozando de plena libertad de acción en dicho espacio privado, pero teniendo que acordar sus interacciones con otras personas cuando éstas tengan lugar en las calles o plazas de Telépolis, adecuándolas al orden general de la ciudad a distancia y a las reglamentaciones particulares de sus barrios o manzanas (redes telefónicas, televisivas o telemáticas locales, nacionales o transnacionales). No será preciso residir cerca de las telepuertas o televantanas por las que uno se conecta a Telépolis, y por ello serán posibles diversas formas de teleciudadanía, independientemente del lugar de residencia de los agentes. En resumen: las propias personas físicas y jurídicas tienden a adoptar una estructura reticular a través de sus representaciones telemáticas.

16.- El tercer entorno posibilita la generación a distancia de valor añadido y por ello debe ser considerado como un sector económico específico, diferente de los sectores agrícola, industrial y de servicios. Telépolis tiene sus propias fuentes económicas, basadas en la producción de riqueza a distancia, sin presencia física del objeto manufacturado, de las herramientas o instrumentos, del empresario ni de los trabajadores. Para organizar dicho sector, hay que repensar la noción de propiedad de los medios de producción, de los objetos producidos y de los flujos del tercer entorno, así como las nociones de elaboración, intercambio, venta, distribución y consumo a distancia. Como tercer principio, hay que afirmar el derecho de propiedad respecto a las representaciones generadas por los teleciudadanos, y sobre todo respecto a sus representaciones íntimas (incluidas la agonía y la muerte). La circulación, la modificación, y el almacenamiento de las representaciones que fluyan por el tercer entorno han de estar restringidas por el principio de voluntariedad, que exige la aceptación previa por parte de los receptores y de los emisores de representaciones. En una palabra, las interacciones

4. Actualmente las telecasas están formadas por el conglomerado tecnológico compuesto por el teléfono, la televisión, la tarjeta de teledinero y el ordenador con *email* o página *Web*, más las memorizaciones correspondientes.

en el tercer entorno han de ser mutuamente voluntarias.

17.- Telépolis no es una ciudad habitable, y por eso seguiremos viviendo en los edificios del primer y segundo entorno. Sin embargo, un porcentaje creciente de la vida social tendrá lugar en Telépolis, y en particular de la actividad productiva y de consumo (piénsese en la actual televisión). Las telecasas no sólo son unidades de consumo, sino también de producción. Cabe pronosticar que las tensiones sociales se escenificarán y desarrollarán cada vez más en las casas, "enfriándose" las calles y plazas de las ciudades del segundo entorno. Una parte de la actividad productiva tendrá lugar en las casas (o en los teletalleres anexos) y, en la medida en que el tercer entorno crezca como sector económico, cabe incluso prever que, a largo plazo, las casas, los pueblos y las ciudades del segundo entorno tenderán a convertirse en ámbitos de distensión y de servicio a Telépolis.

18.- Telépolis debería ser una estructura fundamentalmente civil, no subordinada a ningún poder financiero, militar, religioso ni estatal, sin perjuicio de que puedan existir en Telépolis redes financieras, militares, religiosas o estatales plenamente activas, como ocurre en la actualidad. Por lo que respecta a la presencia de dichas redes en las telecasas, se les aplicarían los tres principios anteriormente mencionados, y en particular el de voluntariedad. La soberanía, la independencia y la jerarquía no son valores primordiales en los espacios públicos de Telépolis; sí lo son la cooperación, la interdependencia y la igualdad de oportunidades. Por eso los servidores de *Internet* cooperan e interdependen en el sentido literal del término, y por eso debe mantenerse el carácter descentralizado, distribuido y no jerárquico de la *Arpanet* original. Ser ciudadano/a de Telépolis no depende del nacimiento ni del lugar de residencia, a diferencia de las ciudades y Estados clásicos.

19.- La construcción de Telépolis no sólo conlleva la convergencia de varias tecnologías (telecomunicaciones, audiovisuales, informáticas, etc.); también implica convergencias jurídicas (legislaciones de los diversos Estados, reglamentos municipales, redefinición de lo público, lo privado y lo íntimo), semióticas (protocolos de interconexión, identificación e intercambio, traducción automática entre lenguajes naturales, etc.), económicas (mercado mundial, que ya es plenamente operativo en el sector financiero), informativas (bases de datos y prensa mundial en *Internet*, procesos de fusión y de globalización, etc.), culturales y sociales. Sobre todo, exige la reformulación de algunos derechos humanos básicos, por ser su actual definición demasiado dependiente de las nociones de territorio y recinto cerrado (país, edificio, casa).

20.- Los países y ciudades deben potenciar y urbanizar su tercer entorno, adaptándolo a la ciudad global y a la tele-sociedad de interacción a distancia. Algunas iniciativas plausibles en esta dirección son las siguientes:

20.1.- Ocuparse del tendido, pavimentación y buena circulación de las calles de Telépolis que pasan por sus términos municipales o por sus circunscripciones territoriales. Ello implica la construcción de torres de comunicaciones, telepuertos, servidores de gran capacidad, cableados locales, e incluso la participación en la construcción, en la gestión y en el uso de los satélites de telecomunicaciones y de sus implementaciones tecnológicas.

20.2.- Establecer redes con otros municipios, ciudades y países para intercambiar contenidos, servicios, actividades y flujos, independientemente de su ubicación geográfica. Todo ello con el objetivo de compartir infraestructuras, datos, expe-

riencias y recursos humanos y materiales.

20.3.- Promover la "alfanumerización" de sus ciudadanos/as para la sociedad de la información por medio de cursos de formación y de reciclaje, preparación de materiales docentes, instauración de teleescuelas obligatorias, etc. Para llevar a cabo esto último hay que dotar a las escuelas y a las casas de los recursos materiales y humanos precisos para que los niños y niñas puedan jugar y pasear por Telépolis sin salir de sus casas, de sus aulas o de sus patios de juego.

20.4.- Favorecer la investigación y la creatividad en el nuevo medio telemático, promoviendo la adaptación de la cultura local a los nuevos medios de expresión.

20.5.- Construir la ciudad o el país digital correspondiente, que no tiene por qué ser una reproducción de la ciudad o del país del primer o del segundo entorno: en particular, no tiene por qué limitarse a las demarcaciones geográficas vigentes en el segundo entorno. Por ejemplo, cabe promover la construcción de auténticos monumentos telemáticos, como los que aparecieron en la Feria Mundial Internet'96.

Estas cinco propuestas concretas, que podrían ser complementadas con otras muchas, indican el sentido en el que deben orientarse las ciudades y países que quieran desarrollar su tercer entorno, y por ende la sociedad de la información: las ciudades y los países deben urbanizarse con vistas a Telépolis.

21.- Otro tanto cabría decir de las casas y los edificios, que también deben estar dotados de la correspondiente infraestructura doméstica de la información, de uso voluntario. Así como la radio, el teléfono y la televisión modificaron nuestros hábitos cotidianos en las últimas décadas, así también la presencia de instrumentos telemáticos interactivos en nuestras casas conlleva una transformación profunda. Enumero a continuación algunos de los puntos problemáticos sobre los cuales se requiere estudio y decisiones:

21.1: Dotar a los edificios actuales, y sobre todo a los de nueva construcción, de las infraestructuras para que puedan crearse las puertas y ventanas que conecten las casas al Tercer Entorno (parabólicas, cableados locales, sistemas de seguridad, etc.).

21.2: Actuar prioritariamente cara a las nuevas generaciones, creando ventanas y puertas interactivas desde las casas y las teleescuelas, y dotándolas de instrumentos docentes y lúdicos previamente homologados.

21.3: Posibilitar el desarrollo de interrelaciones privadas e íntimas a través del tercer entorno, que no puedan ser interferidas por ninguna autoridad ni poder, salvo en caso de delito flagrante. Contrariamente a lo que suele pensarse, el desarrollo y la consolidación del tercer entorno, y por ende de Telépolis, depende ante todo de su capacidad para dar cabida a las relaciones interpersonales, como el teléfono ha mostrado a lo largo de todo el siglo XX.

21.4: Fomentar la participación activa de los teleciudadanos desde sus hogares, tanto en las actividades productivas (teletrabajo) como en las actividades políticas (democracia electrónica, participación en grupos de debate, difusión de ideas y propuestas, etc.).

21.5: Impedir la reaparición de formas de explotación en los ámbitos domésticos, especialmente posibles por la conversión de dichos ámbitos en unidades de producción, y no sólo de consumo.

21.6: Diferenciar los ámbitos domésticos en función de sus niveles de conexión y de acceso a las diferentes zonas de Telépolis. Partiendo de que cada habitación privada, y en particular las de los niños y las niñas, tendrán sus propias ventanas y puertas a Telépolis, hay que graduar esas vías de acceso y de conexión en función de las edades y de los niveles educativos adquiridos, evitando el actual predominio de la educación infantil no reglada en las telecalles y teleplazas de Telépolis.

Las tesis precedentes podrían ser ampliadas y matizadas, y han de ser revisadas en función del desarrollo de la propia ciudad global, y concretamente de las tecnologías que las posibilitan.

Para terminar, subrayaré que, en su etapa actual, Telépolis está muy lejos de ser una estructura democrática. Más bien puede ser caracterizada como una telesociedad neofeudal, dominada por unos cuantos señores del aire, que pugnan por controlar redes y plataformas de telecomunicaciones, como antiguamente se luchaba por dominar territorios. Lo importante es que los propios teleciudadanos vayan teniendo una influencia cada vez mayor en las decisiones que se toman a la hora de construir dicha ciudad, en lugar de desentenderse del desarrollo del Tercer Entorno, recluyéndose en el primero o en el segundo. Instituir redes locales que funcionen conforme a los criterios antes apuntados es la vía más adecuada para lograr que Telépolis vaya siendo una ciudad democrática.