

## Conferència inaugural del curs 1999-2000

---

Periodismo electrónico y señores del aire

*per Javier Echeverría*

Professor d'investigació. Instituto de Filosofía, CSIC

## Introducción

Hace cuatro años di una conferencia en el Colegio de Periodistas de Barcelona sobre «Internet y el periodismo electrónico» y mi intervención de hoy, de alguna manera, es una continuación de aquélla. Entonces expuse la idea de Telépolis, la teleciudad electrónica y global cuya construcción era posible gracias a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.<sup>1</sup> Dije asimismo que «es muy cierto que las redes telemáticas suponen la aparición de un nuevo medio de comunicación, que abre un nuevo espacio para el periodismo. Sin embargo, las redes de telecomunicaciones no sólo son un medio de comunicación. También cabe ver en ellas un nuevo medio de producción, que se irá mostrando cada vez más claramente conforme se desarrolle el teletrabajo. Además, suponen una nueva forma de memoria, debido a que interacciones sociales que anteriormente no dejaban rastro duradero quedan ahora archivadas en los discos duros de los ordenadores. Por último, aunque cabe hablar metafóricamente del «territorio Internet», lo cierto es que las redes telemáticas rompen estrictamente con la noción clásica de territorio. Por todo ello, conviene analizar cuidadosamente la estructura de Internet, así como el nuevo espacio social que la red viene a crear, antes de afrontar el problema del periodismo electrónico».

Mantengo las afirmaciones de entonces y voy a añadir algunas más. Al nuevo espacio social del que entonces hablaba lo llamo ahora *tercer entorno* (E3), para distinguirlo de los entornos naturales (E1) y urbanos (E2) en los que tradicionalmente se ha desarrollado la vida de los seres humanos. Dicho espacio no sólo está sustentado en las redes telemáticas, sino en un conjunto de tecnologías de la información y las telecomunicaciones. Hace cuatro años me refería al teléfono, la televisión, el teledinero (o dinero electrónico) y las redes telemáticas tipo Internet. Hoy añadiré tres más, los videojuegos, las tecnologías multimedia y la realidad virtual, puesto que complementan y se adaptan cada vez mejor al tercer entorno. Sobre todo, me centraré en la lucha por el poder y el control del nuevo espacio social que se ha entablado en los últimos años. Diré que, en el momento actual, el poder en el tercer entorno lo poseen los *señores del aire*, no los Estados ni los representantes de los ciudadanos.<sup>2</sup> Ello me lleva a afirmar que el tercer entorno está en una *situación neofeudal*, dominada por la presencia cada vez más nítida de auténticos *feudos de la información*, donde los usuarios y eventuales telepolititas están en una situación de vasallaje, si no de servidumbre. Por eso hablaré de *teleseñores* y *televasallos* (o *telesiervos*). El proyecto de convertir el nuevo espacio social en una ciudad (Telépolis) sigue vigente,

1. Véase J. ECHEVERRÍA, *Telépolis*, Barcelona, Destino (1994). Y, del mismo autor, *Cosmopolitas domésticos*, Barcelona, Anagrama (1995).

2. Estas tesis se han desarrollado más ampliamente en J. ECHEVERRÍA, *Los Señores del Aire: Telépolis y el Tercer Entorno*, Barcelona, Destino (1999).

pero en estos cuatro años ha habido una regresión clara, en la medida en que muchos señores del aire parecen considerar que el nuevo entorno es únicamente un enorme mercado por conquistar, y no un espacio civil, con toda la complejidad de formas, escenarios y actividades que integra la sociedad civil.

Para constituir Telépolis en el tercer entorno se requieren acciones enérgicas, que pueden ser llevadas a cabo, en primer lugar, por los propios usuarios de los teleservicios electrónicos y digitales; en segundo lugar, por las instituciones y corporaciones del segundo entorno, y, en tercer lugar, acaso también por algún señor del aire cuyos planteamientos sean más abiertos, civilizados e ilustrados. En este nuevo marco me referiré al periodismo electrónico, porque la actual organización del poder en el tercer entorno incide sobremanera en la profesión periodística en el nuevo espacio telemático. En tanto el periodismo ha expresado tradicionalmente la opinión pública, el problema principal consiste en indagar si cabe hablar de una *opinión pública en el tercer entorno*, lo cual implica la existencia de espacios públicos en él. La distinción entre espacios íntimos, privados y públicos en el entorno telemático me parece un requisito imprescindible para *civilizar el tercer entorno*. *Democratizar* el nuevo espacio social y *humanizarlo* serían objetivos adicionales, hoy por hoy bastante utópicos.

En todo caso, diré que ya no basta con hablar de una sociedad de la información. No es lo mismo una sociedad neofeudal de la información, que es la dirección en la que, a mi modo de ver, se va en este momento, que una sociedad civil y democrática de la información. No sólo se trata de informar sobre las innovaciones tecnológicas y las grandes fusiones y combates entre los teleseñores del tercer entorno. En mi opinión, debe surgir un periodismo electrónico con capacidad de análisis crítico, que cree opinión pública y aglutine a los usuarios de los teleservicios digitales. Algunas páginas web y listas de correo electrónico ya cumplen esta función. En el nuevo espacio social hay cosas muy importantes en juego y por ello es preciso tomar conciencia del desafío ante el cual nos encontramos.

## **El tercer entorno como espacio para la interacción: la aparición de los señores del aire**

En mi conferencia de hace cuatro años insistí en que, «además de navegar, es posible arrojar bombas y disparar misiles a través del ciberespacio. Asimismo se puede especular, invertir, mover capitales, comprar o vender acciones y divisas, y obtener enormes beneficios económicos o generar ruinas gracias a la interactividad telemática. Internet puede resultar fascinante para el intercambio científico, comercial y personal,

pero conviene recordar que los militares, los servicios secretos y los grandes bancos también utilizan sus propias redes para desarrollar sus actividades». Pues bien, creo que este tipo de consideraciones siguen siendo esenciales a la hora de analizar el tercer entorno. En lugar de pensarlo únicamente como un espacio de información o de comunicación, es preciso pensarlo como un espacio para la acción a distancia, e incluso para las interacciones multidireccionales a distancia.

En 1996, el líder checheno Dudaiev fue aniquilado por un misil que seguía la señal electrónica del teléfono móvil desde el que hablaba Dudaiev. En 1999 ha tenido lugar la guerra de Kosovo, que puede ser considerada como el primer gran ejemplo de infoguerra o ciberguerra, o también de teleguerra (dicho en mis propios términos), aunque la guerra del Golfo Pérsico ya fue un claro precedente de los profundos cambios que se están produciendo en las artes militares. Diré pues que los ejércitos más avanzados ya se han adaptado al tercer entorno y que están en disposición de hacer la guerra en el nuevo espacio telemático. La guerra de Kosovo manifestó ante la población mundial el poder de los guerreros del aire, quienes fueron capaces de ganar una guerra sin pisar tierra por primera vez en la historia.

La segunda gran novedad que quiero mencionar es la aparición de lo que Manuel Castells llamó «el casino global»,<sup>3</sup> es decir la red de bolsas e instituciones financieras interconectadas telemáticamente. La especulación con divisas y con acciones en esa bolsa del tercer entorno ya ha producido enormes ruinas en algunos países (recuérdese el efecto tequila), y así seguirá sucediendo. Las bolsas clásicas acaban de distinguir el sector de nuevas tecnologías como un ámbito específico para la actividad bursátil, y en los últimos meses se suceden fenómenos realmente notables: sólo en épocas de guerra ha habido alzas (y caídas) tan espectaculares en las bolsas, lo cual debería hacernos pensar que el dominio de los portales y de las tecnologías de acceso al entorno telemático está suscitando una auténtica guerra financiera entre los señores del aire, ante el asombro de los Estados, de los economistas clásicos y de los ciudadanos en general. La economía de la información es una actividad que se despliega en el tercer entorno, lo cual supone un argumento más para ver en el nuevo espacio un medio para la acción (bursátil, financiera, especulativa), y no sólo para la información y la comunicación.

Un tercer fenómeno que se ha de comentar es el de la irrupción del comercio electrónico en Internet. Valga como botón de muestra la librería Amazon o, más recientemente, la alianza entre American Online y Time Warner. En general, en el tercer entorno está surgiendo una nueva modalidad de hipermercado, el telemercado electrónico y digital, en el que van tomando posiciones algunos grandes señores del comercio.

3. M. CASTELLS, *La era de la información*, Madrid, Alianza, 3 vols. (1996-1998).

También en este caso estamos ante acciones (comerciales, de compra-venta, de distribución, de marketing a distancia, de publicidad en el tercer entorno), y no sólo ante una transmisión de información o un medio de comunicación.

Los ejemplos recientes de la irrupción de los señores del aire en los distintos sectores de actividad social podrían multiplicarse, pero voy a limitarme a mencionar uno más local: la llamada «guerra digital» en España hace un par de años, que todavía continúa. La mención parece obligada, puesto que estoy hablando ante profesionales de la comunicación que ejercen su profesión en el Estado español y que, por tanto, se ven influidos por la profunda reestructuración que se está produciendo en el sector en los últimos años. Entre los múltiples aspectos que se podrían comentar me limitaré a uno, que me parece el más significativo. A mi modo de ver, estos procesos muestran que el acceso al poder político en un Estado del segundo entorno, en este caso el reino de España, se convierte en un medio para adquirir poder, control e influencia en el tercer entorno, es decir, en los medios civiles de comunicación. Lejos de pensar que el poder mayor radica en el Parlamento, en la Moncloa, en la Plaza de Sant Jaume o en los consejos de ministros y consejeros, los nuevos estrategas del poder de información (y Bangemann es uno de ellos) no dudan de que en el tercer entorno se están desarrollando formas de poder más importantes. Por ello utilizan los cargos públicos para ganar cuotas de poder y de mercado en el nuevo espacio social. Bien entendido que esos nuevos poderes de información y de comunicación –que parecen ser tan potentes en un ámbito local, como es España– han de aliarse con otras grandes empresas transnacionales de la información y las comunicaciones, o subordinarse a ellas, para poder subsistir como magnates locales del tercer entorno. A esto aludo cuando hablo de los feudos de la información, en algunos de los cuales se exige a los usuarios una auténtica identificación con sus teleseñores.

Entre tanto, muchos medios de información y comunicación (prensa, radio, administraciones públicas, empresas privadas, etc.) han abierto sus páginas web y sus Intranets en la red. En este caso sí cabe hablar de una traslación del periodismo clásico al tercer entorno. Conforme dijo MacLuhan, cuando aparece un nuevo medio lo primero que se hace es adaptar los contenidos de los medios antiguos al nuevo. Pero en una fase ulterior el nuevo medio genera sus propias formas de expresión, acción e interrelación, y esto es lo que comienza a atisbarse en el caso de los *chats* (tertulias en E3) y los lugares virtuales en Internet (por medio de avatares en lenguaje VRML). Aun así, los procesos de innovación están mucho más avanzados en otros sectores del tercer entorno, como por ejemplo los videojuegos, a los que hay que prestar gran atención. Buena parte de los juegos clásicos del segundo entorno (por ejemplo, los juegos de mesa, el billar, el ajedrez, el bingo, la lotería o el casino) ya

se han adaptado al tercer entorno y funcionan en él con toda normalidad. Lo notable es que las nuevas tecnologías digitales y multimedia han generado toda una pléyade de juegos nuevos, los videojuegos, a los que mejor sería empezar a denominar telejuegos, infojuegos o electrojuegos. El éxito de las nuevas propuestas lúdicas del tercer entorno es indudable, y por ello cabe decir que en el ámbito de los juegos el tercer entorno ya está generando sus propias formas de expresión, acción e interrelación, como también lo han hecho la guerra o las finanzas. Para el periodismo del tercer entorno lo más importante serán las nuevas formas de periodismo que surjan en Internet, y a ello nos vamos a referir en la parte final de esta conferencia.

Para terminar con esta introducción panorámica, diré que el tercer entorno es un espacio para la acción, y no sólo para la información o la comunicación. Lanzar o desactivar un virus en Internet implica actuar, no informar ni comunicarse, por mucho que se requiera buena información y buenos medios de comunicación para actuar así. El teletrabajo también es una forma de acción en E3, puesto que gracias a él se puede generar riqueza y valor añadido. En resumen, el tercer entorno es un nuevo espacio social en el que pueden desarrollarse casi todas las actividades sociales típicas de las ciudades y los pueblos. De ahí su importancia y su creciente influencia económica y social. Por ello la reivindicación de la libertad de expresión en Internet (Electronic Frontier Foundation, por ejemplo) es encomiable, e incluso válida en una primera etapa. Pero a la larga resulta insuficiente para analizar los múltiples problemas y conflictos que irán surgiendo en el nuevo espacio social.

A mi modo de ver, al analizar cualquier actividad socialmente relevante en el tercer entorno hay que tener en cuenta la estructura de poder actualmente imperante. Los señores del aire son las grandes empresas transnacionales de teleservicios (eléctricas, telefónicas, radiotelevisivas, informáticas, telemáticas, multimedia, etc.) que construyen, mantienen y renuevan el tercer entorno. Los teleseñores luchan entre sí por tres cosas, como mínimo:

- por el control de las redes que posibilitan el flujo de la información, las comunicaciones y las acciones electrónicas (redes de satélites, de telefonía, redes telemáticas, *hardware*, *software*, etc.);
- por el control y la gestión de la información, en la medida en que es la base (la nueva «materia prima») de la economía de la información;
- por el control e incremento de los usuarios de las redes, tanto como consumidores como por la información que generan al intervenir en el tercer entorno.

Los señores del aire no son señores de horca y cuchillo, como los señores medievales de la tierra y de la guerra. Sin embargo, ejercen un con-

trol sobre sus dominios telemáticos y sobre sus usuarios (televasallos), que justifica la metáfora medieval que utilizamos para analizar la actual estructura de poder en el nuevo espacio social. Lo importante es que para hacer algo en el tercer entorno dependemos estrictamente de los teleservicios que nos ofrecen los señores del aire, de modo que los sujetos del tercer entorno carecen de autonomía para actuar en él. Los señores del aire conforman los paisajes del tercer entorno y marcan con su impronta a los telesujetos que allí intervienen, controlando todas y cada una de sus acciones y dándoles forma («formateándolas»). Hoy por hoy su objetivo principal es incrementar la población de sus feudos de información, es decir, aumentar el número de usuarios. Con este fin compiten o se alían entre sí. Aunque han surgido numerosas comunas electrónicas (comunidades virtuales, plataforma Linux, etc.), lo cierto es que estas nuevas formas de organización social en E3 suelen acabar engullidas por los señores del aire, o constituyéndose como nuevos teleseñores. En resumen, considerado en su conjunto, el tercer entorno no es un espacio abierto y libre en el que se están desarrollando nuevas formas de democracia directa, como algunos expertos de la red suelen decir. Esto puede ser cierto durante un breve lapso y en algunas zonas de la red, que gozan de un *fuero electrónico*. Mas la existencia de esos ámbitos atípicos no contradice la estructura neofeudal de poder en el tercer entorno, sino que la complementa a la perfección. Estamos ante un proceso de lucha por la apropiación en un nuevo espacio social, donde la iniciativa la tienen los señores del aire, no los usuarios ni los ciudadanos. Todo ello sin perjuicio de que pueda haber excepciones a esta regla general.

Veamos ahora qué nuevos perfiles puede tomar el periodismo electrónico en el marco anteriormente bosquejado.

## **Novedades del periodismo electrónico en el tercer entorno, de la A a la Z**

En este tercer apartado mencionaré brevemente algunas de las principales novedades que, a mi modo de ver, implica la aparición del tercer entorno para el periodismo. No será una exposición sistemática, pero pienso que, considerados en su conjunto, los 27 puntos que voy a mencionar ofrecen un buen panorama del profundo cambio que tiene que afrontar la actividad periodística en las próximas décadas.

a) En E3 hay que renunciar al término *prensa* porque no hay prensas ni rotativas para imprimir, y en la mayoría de los casos tampoco hay papel. Ya no se dirá «he visto en los papeles», sino en «he visto en las pantallas». Conforme la interfaz «pantalla» cambie, el periodismo electrónico irá cambiando. En un futuro próximo es posible pensar en un periodismo electrónico de gran formato, es decir, en una gran pantalla

de conexión a E3 situada en nuestras casas y oficinas. Mas también hay que considerar el periodismo de pequeño formato, portátil, hoy en día representado por los teléfonos móviles conectables a Internet y por los ordenadores portátiles.

b) Propiamente hablando, en E3 no habrá diarios, ni tampoco periódicos en el sentido actual. Un buen medio de información telemático habrá de actualizar su información continuamente (multicrónicamente), y no de modo diario o periódico. Buena parte de esa actualización se hará automáticamente, por inserción directa de contenidos a cargo de los redactores autorizados para ello. Cuando los conceptos básicos (prensa, diario, periódico, etc.) cambian, algo muy profundo está cambiando. Aun así, mantendremos el término *periódico*, pero pensando en que los períodos no serán regulares y dando por supuesto que los periódicos electrónicos serán un híbrido entre prensa, radio, televisión e Internet. A veces habrá que actualizar la información a cada rato, otras veces de cuando en cuando. En todo caso, habrá que ofrecer opciones múltiples de acompañamiento (por ejemplo, musical) y de diseño.

c) En E3, las informaciones de épocas anteriores no tienen por qué archivar en hemerotecas, sino que se podrá acceder a ellas por los enlaces pertinentes. El ayer y el hoy tendrán que poder recuperarse con la misma facilidad, lo que lleva a un *periódico-expediente* o un *periódico-hemeroteca*. Los servicios de documentación de un medio de comunicación adquieren así una gran importancia.

d) En E3, lo que hoy llamamos prensa, radio, TV y juegos (pasatiempos) tienden a converger y adoptan un mismo formato. Se irá pues a un *periodismo multimedia*, en el que la información y el entretenimiento irán de la mano, como ahora sucede en el caso de la televisión. Además, de la prensa gráfica se pasará a la *prensa-cine* (o videoprensa, si se prefiere este término), es decir, a periódicos que incluyan música, imágenes en movimiento y espectáculos en sus propias «páginas».

e) El periodismo electrónico acentuará la separación de sus informaciones y entretenimientos por segmentos de usuarios. Ello ya ocurre ahora, tanto en el caso de la prensa como en la radio y la televisión (páginas infantiles, de moda, deportivas, económicas, internacionales, de opinión, culturales, etc.), pero en el tercer entorno la segmentación será todavía mayor, lo cual dará lugar a una diferenciación entre los periódicos en función de su tipo de usuarios.

f) La interfaz actual con el entorno telemático (pantalla del ordenador, en algunos casos televisión o teléfono móvil) se puede considerar obsoleta. El futuro está en los sistemas de reconocimiento de voz, transcripción y traducción automática, lo cual implica una cierta convergencia entre lo que antiguamente llamábamos diario hablado y los diarios escritos actuales. El *diario electrónico hablado* permitirá desarrollar una



segunda actividad conforme uno oye *el periódico*, con todas las ventajas que ello supone para un medio de comunicación (véase la radio).

g) En E3, los telelectores de periódicos podrán ser mucho más activos al leer u oír. Aparte de componerse sus propios itinerarios de lectura-audición, podrán participar en tertulias, grupos de debate, etc. En E3 tiene sentido el *periódico-foro*, periódico interactivo. En algunos casos, parte del contenido de los periódicos será mantenido y renovado por asociaciones profesionales y de usuarios, sin perjuicio de que éstos editen sus propios periódicos electrónicos, normalmente enlazados a los grandes medios de comunicación.

h) Un desafío esencial para el periodismo en E3 consiste en llegar a ser un periodismo multilingüe, vía traducción automática. Surgirán así algunos periódicos multiculturales, sin bien las lenguas seguirán siendo un vínculo muy sólido en el tercer entorno, sobre todo si se pretende lograr una información y comunicación de mayor calidad. Los recursos expresivos del periodismo multilingüe serán reducidos, porque habrán de adaptarse a las posibilidades de traducción automática. Este tipo de periodismo será imprescindible en ámbitos multilingües, como la Unión Europea. La aparición de periódicos electrónicos multilingües en Europa es una exigencia estructural.

i) En E3 cambian por completo los circuitos de reparto y distribución de la prensa, al hacerse a través de redes telemáticas. En la medida en que esas redes de distribución no sean públicas sino privadas, quienes las controlen tendrán un poder sobre el sector periodístico mucho mayor que el que ahora tienen los grandes grupos de comunicación. Habrá así un periodismo al servicio de unos señores del aire y en contra de otros, como ya empieza a ocurrir ahora.

j) Seguirá habiendo un periodismo de E2 sobre E1, E2 y E3, pero surgirá también un periodismo de E3 sobre E1 y E2, y en particular un periodismo de E3 sobre E3. Resumamos esta idea diciendo que posibles cabeceras (sitios web) serían «Noticias del tercer entorno», «Noticias de Telépolis» o denominaciones similares.

k) En la Internet actual hay mucha información de mentidero y patio de vecinos. La información fiable junto con el entretenimiento adecuado al usuario, la buena distribución y los buenos enlaces a otros medios de información serán criterios para reconocer los periódicos electrónicos serios y amables. Tras la proliferación de nuevas fuentes de información, en E3 se producirá un proceso de decantación que llevará al establecimiento de periódicos electrónicos profesionales, eventualmente con niveles diferenciados de acceso, suscripción y servicios.

l) En E3 resurgirá (ya ha surgido) el periodismo salvaje, *amateur*, no profesional. Y por supuesto también un periodismo de combate, panfle-

tario, más que de información. Los propios señores del aire recurrirán a este tipo de periodismo (ya lo hacen) para atacar a rivales, competidores y enemigos. Lo más importante sería la aparición de un periodismo reflexivo y analítico que afrontara los problemas estructurales del nuevo espacio social, y no sólo las novedades concretas.

m) En E3 se agudizará el problema de la privacidad (*paparazzi*) y habrá sitios web dedicados estrictamente al cotilleo y la invasión de la intimidad, dadas las enormes posibilidades que la informática y la digitalización ofrecen para manipular imágenes, sonidos, datos, etc. Cabe hablar pues de un periodismo electrónico del corazón, tal vez implementado con telenovelas, visitas virtuales a las casas de los famosos, clubes «interactivos» de *fans*, etc. El mantenimiento de estos sitios electrónicos será otra modalidad de periodismo, porque la información en E3 no sólo versará sobre lo público, sino también sobre lo privado. Ello requerirá una redefinición de la privacidad y de la propiedad respecto a la imagen o voz propias.

n) La mayoría de los periodistas de E3 serán teletrabajadores, con todas las consecuencias que ello implica. De las redacciones actuales se pasará a las telerredacciones o redacciones en red. Las conexiones telemáticas rápidas y fluidas entre esos telerredactores (y la teledirección) serán un componente estructural indispensable para el buen funcionamiento de un medio informativo en E3. Como en general en el caso de los teletrabajadores, es previsible la aparición de numerosos periodistas autónomos que ofrezcan sus servicios a medios diversos o publiquen directamente sus miniperiódicos electrónicos. Frente a la prensa grande (*big press*), la prensa pequeña podrá tener una influencia considerable en el tercer entorno.

ñ) Los periódicos de E3 se ensamblarán parcialmente entre sí (telekiosco), vinculando sus informaciones, entretenimientos y foros. Quienes creen buenos kioscos de periodismo electrónico tendrán una influencia notable en E3. Los actuales portales de la prensa digital ya desempeñan ese papel y por ello parte de la prensa pequeña acabará integrándose en esos kioscos electrónicos.

o) El problema de la propiedad de la información en E3 será crucial y suscitará grandes luchas por la apropiación del nuevo bien de la información. Habrá periodistas-piratas, que recorrerán una y otra vez el ciberespacio a la caza de presas informativas o de entretenimiento. La cuestión de la propiedad en E3 es un problema general del entorno electrónico, que hoy por hoy se resuelve según el poder de los señores del aire y las regulaciones que van haciendo los Estados. Pero tarde o temprano surgirán entidades de tercer entorno que se ocupen de registrar, certificar e incluso gestionar los derechos de la información en el tercer entorno.

p) El periodismo de información local tiene un futuro indudable en

E3. Hay que entender *local* no sólo en el sentido geográfico, sino en general como red local de intereses, aficiones, creencias o sistemas de identificación comunes. Parte de lo que antes llamábamos «pequeña prensa» será de este tipo.

q) También habrá un periodismo global o, más bien, un periodismo organizado por los grandes feudos de la información, que competirán entre sí a nivel global, y no serán muchos. Estos señores del periodismo electrónico establecerán acuerdos con los medios locales antes citados, ofreciéndoles protección, información de otros ámbitos, etc. Ello equivale a decir que habrá redes de periódicos electrónicos integradas (o no) en los feudos de la información.

r) Otra de las pugnas feroces será (es) por los usuarios, su fidelidad, su conversión en clientes, el conocimiento de sus gustos y hábitos, etc. Tarde o temprano, algunos usuarios o asociaciones de usuarios se irán integrando en la dirección de los medios electrónicos de comunicación o, como ya se dijo antes, serán autónomas a la hora de elaborar determinadas partes de los grandes periódicos electrónicos.

s) En E3, el usuario podrá componer su propio periódico en el telekiosco, manteniendo estrategias personales de búsqueda automatizada de información en el tercer entorno. Al igual que los telekioscos, las *revistas de periodismo electrónico* que ofrezcan a los usuarios una buena selección de contenidos y mantengan criterios acertados de actualización, memorización y enlace serán particularmente leídas u oídas.

t) Las infraestructuras y equipamientos tecnológicos que se usen serán determinantes, al igual que su renovación. Ello comporta una dependencia cada vez mayor respecto a las empresas de *hardware* y *software*, en las que se sustenta el proceso de producción de los periódicos electrónicos.

u) El periodista habrá de ser, pues, extremadamente competente en el manejo de la tecnología, por lo que se tenderá a la aparición de periodistas-ingenieros. Otro tanto cabe decir de los expertos en diseño o en entretenimiento digital. Saber escribir bien ya no bastará. Lo importante será una buena escritura electrónica, entendiendo por tal formatos multimedia.

v) Los Estados tendrán escaso control sobre el periodismo electrónico, ya que éste podrá ser transnacional y transterritorial. En general, uno de los principales problemas del nuevo espacio social es la constitución de Telépolis, es decir, el establecimiento de ámbitos y autoridades públicas en el tercer entorno. En una primera fase, los propios señores del aire poseerán esta autoridad o la crearán, como sucedió en las épocas feudales y en el Renacimiento.

w) La aparición de esta nueva forma de periodismo no implica la des-

aparición de las formas clásicas de periodismo. Así como el tercer entorno se superpone a los otros dos, así también el periodismo electrónico se superpondrá a la prensa y los medios de comunicación actuales. Sin embargo, el mayor crecimiento vendrá por el lado del periodismo electrónico.

x) La competencia entre Internet y la televisión será uno de los fenómenos más interesantes en los años próximos, como ya ahora se apunta. La pugna por el cuarto poder en el tercer entorno ya se ha iniciado, y se irá acentuando progresivamente.

y) El tercer entorno posibilita múltiples formas de periodismo *underground*, que florecerán por doquier, pero difícilmente serán estables. En general, la inestabilidad estructural del tercer entorno se mostrará también en el caso del periodismo.

z) Si el tercer entorno llega a organizarse alguna vez como ciudad, lo hará por telecalles, es decir, por actividades. La prensa electrónica de E3 (*e-papers*, *e-journals*, etc.) también se centrará en actividades concretas, es decir, se especializará en unas zonas u otras de Telépolis.

## Conclusiones abiertas

Para terminar, diré una cosa. De todos estos pronósticos, muchos de ellos no serán realidad, y habrá otros no contemplados aquí que cambiarán el panorama del periodismo electrónico, sobre todo en función de la evolución de la tecnología y del desarrollo de la pugna por el poder entre los señores del aire, más la tensión larvada entre los teleseñores y sus teleasallos. Aun así, este panorama de la A a la Z, que podría ampliarse fácilmente, permite hacernos una idea del sentido en que va el periodismo en su proceso de adaptación al nuevo espacio social, el tercer entorno.

En conjunto, el panorama no es muy optimista, pero tampoco hay que desesperar. El proceso de cambio aquí esbozado será lento, debido a que todo cambio tecnológico profundo implica cambios sociales y mentales paralelos, que suelen ser mucho más lentos. El tercer entorno es un espacio social inestable, que puede venirse abajo, sobre todo si no se constituye como un espacio civil, con todas las dificultades que ello implica. Sin embargo, en cuanto conjetura general, la hipótesis del tercer entorno conlleva este tipo de consecuencias para la actividad periódica. Mas no se olvide que esa hipótesis puede ser falsa, o cuando menos inexacta. Lo que hagamos ahora los usuarios y los profesionales del periodismo tendrá mucho que ver con el futuro del tercer entorno. El nuevo espacio social está abierto a la intervención de agentes sociales. Esas acciones serán las que marquen en parte la estructura del nuevo espacio social.