

# Índice

<b>I. Definición del tercer entorno</b>	<b>3</b>
<b>I.0. Introducción</b>	<b>5</b>
<b>I.1. El hombre como sujeto del deseo</b>	<b>7</b>
I.1.1. De la conciencia al deseo	7
I.1.2. El problema de la incompletitud	9
I.1.3. Relación y deseo	11
<b>I.2. El entorno como espacio de necesidades</b>	<b>13</b>
I.2.1. Entorno vital	13
I.2.2. Entorno, forma social y espacio social	17
<b>I.3. Physis y Polis</b>	<b>21</b>
I.3.1. Primer entorno o <i>Physis</i>	21
I.3.2. Del Estado del <i>estar</i> al Estado del <i>Bienestar</i>	23
I.3.3. Segundo entorno o <i>Polis</i>	27
<b>I.4. Tercer Entorno o <i>Telépolis</i></b>	<b>31</b>
I.4.1. La complejidad estructural del tercer entorno	31
I.4.2. La inestabilidad estructural del tercer entorno	36
I.4.3. La gestión tecnológica como gestión social	37
<b>I.5. Relación del hombre con el tercer entorno</b>	<b>41</b>
I.5.1. Multisensorialidad tecnológica	41
I.5.2. El hipertexto	44
I.5.3. La importancia de las interfaces	46
<b>I.6. Topología de la interacción humana (AOHE)</b>	<b>49</b>
I.6.1. Los parámetros	49
I.6.2. El entorno-red	52
I.6.3. Interacción distal en cuatro dimensiones	54
I.6.3.1. Representación informacional	54
I.6.3.2. Intercambio electrónico	57
I.6.3.3. Teleinteracción y tiempo no lineal	59
<b>I.7. Resumen</b>	<b>63</b>
<b>II. Sociedad y Economía en el tercer entorno</b>	<b>67</b>
<b>II.0. Introducción</b>	<b>69</b>
<b>II.1. El telecuerpo</b>	<b>71</b>
II.1.1. Psicología individual y psicología social	71
II.1.2. ¿Qué es el telecuerpo?	73
<b>II.2. La identidad</b>	<b>77</b>
II.2.1. La identidad como función de clasificación	77
II.2.2. La identidad como función de diferenciación	80
II.2.3. La identidad como función de actuación	83
<b>II.3. Dos procesos de subsunción</b>	<b>87</b>
II.3.1. Descentralización	87
II.3.2. Deslocalización	90
<b>II.4. Hacia la ciudad informacional</b>	<b>95</b>
II.4.1. El dilema del Estado-nación	95
II.4.2. La emergencia de <i>Telépolis</i>	99

<b>II.5. Neofeudalismo</b>	<b>105</b>
II.5.1. Los Señores del Aire	105
II.5.2. Poderes híbridos	110
II.5.3. El proceso de socialización	113
<b>II.6. La economía informacional</b>	<b>119</b>
II.6.1. Economía y cibernética	119
II.6.1.1. Flujos financieros	120
II.6.1.2. La memoria en E3	124
II.6.2. El ciclo económico	125
II.6.2.1. El ciudadano-usuario	125
II.6.2.2. La economía neofeudal	128
<b>II.7. Resumen</b>	<b>131</b>
<b>III. La organización en el tercer entorno</b>	<b>135</b>
<b>III.0. Introducción</b>	<b>137</b>
<b>III.1. Hacia la organización fractal</b>	<b>139</b>
III.1.1. Viaje al <i>País de las Maravillas</i>	139
III.1.2. Organización y conocimiento	144
III.1.3. La organización fractal	147
<b>III.2. Tres dominios de nocividad de la organización en E3</b>	<b>153</b>
III.2.1. Volatilidad	153
III.2.2. Vulnerabilidad	157
III.2.3. Homogeneidad	161
<b>III.3. Un modelo de tiempo para E3</b>	<b>165</b>
III.3.1. Primera etapa: de la <i>duración</i> al <i>instante</i>	166
III.3.2. Segunda etapa: hábito y progreso	170
III.3.3. Tercera etapa: germen e innovación	172
<b>III.4. La evolución de las organizaciones en E3</b>	<b>177</b>
III.4.1. Conocimiento denso	177
III.4.2. El capital-tiempo de la organización	180
III.4.3. Cambio de paradigma	186
<b>III.5. Un ejemplo de evolución en E3: la electrónica</b>	<b>189</b>
III.5.1. Primera innovación: la válvula de vacío	190
III.5.2. Segunda innovación: el transistor	192
III.5.3. Tercera innovación: ¿Bio o Caos?	196
<b>III.6. Resumen</b>	<b>203</b>
<b>Resumen global: diez cuestiones sobre el tercer entorno</b>	<b>209</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>229</b>
<b>Anexo A: descripción de las tecnologías clave de Echeverría</b>	<b>231</b>
<b>Anexo B: veinte diferencias significativas entre E1 y E2 respecto de E3</b>	<b>233</b>
<b>Anexo C: transparencias de la Parte I</b>	<b>235</b>
<b>Anexo D: transparencias de la Parte II</b>	<b>247</b>
<b>Anexo E: transparencias de la Parte III</b>	<b>259</b>