

Guía de Temas Selectos de Filosofía 2



Elaboraron:

Dante Evaristo Bello Martínez (coordinador)

Angel Alonso Salas

María Gabriela Camacho Ledesma

Julia Rosalía Luna Vilchis

Montserrat Ríos Reyes

Colegio de Ciencias y Humanidades. Plantel Sur. Academia de Historia. 2021.

Introducción:

El nuevo programa de Temas Selectos de Filosofía I ha generado la necesidad de tener una nueva guía de estudio para el estudio y presentación de los exámenes extraordinarios, por parte de los alumnos del Colegio.

Congruentemente con el modelo académico de CCH, las guías deben permitir que el estudiante, a través de una autogestión del conocimiento dado por el aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a convivir, pueda tener los medios para allegarse los aprendizajes propuestos en dicho programa.

Por otra parte, los nuevos medios digitales, facilitan el acceso a los recursos (objetos de aprendizaje) que los profesores hemos elegido para la presente guía de estudio. Algunos totalmente ligados al programa anterior, y otros en la absoluta novedad. Esto como consecuencia de la actualización docente.

Mediante la presente guía, y en medio de la epidemia por el SARS-COV2, hemos diseñado esta herramienta de trabajo con la finalidad de que el alumno pueda acreditar un examen extraordinario de la Asignatura de Temas Selectos de Filosofía prácticamente “a distancia” es decir, que el esfuerzo del alumno sea el factor determinante para la consecución de una calificación aprobatoria justa y merecida debido a que se han adquirido los aprendizajes pertinentes.

Fundamentalmente, al alumno tendrá que consultar las instrucciones previas, abordar los objetos de aprendizaje en la manera que se le indica, y realizar las actividades de aprendizaje propuestas con miras a que obtenga aspectos declarativos, procedimentales y actitudinales para realizar la síntesis filosófica del área histórico social que pretende la asignatura. Esto, más familiarizado para el alumno que cursó la asignatura de manera regular y pese a sus esfuerzos no pudo acreditar la asignatura, pero también, aunque con mayor dificultad para quien no se presentó a las clases presenciales, puesto que la guía también le ofrece la posibilidad de autogestionarse los aprendizajes de manera autónoma e individual.

Por último, vale la pena recomendar al alumno que se haga acompañar mediante las asesorías pertinentes que el Colegio imparte para todos los alumnos. Es probable que en ellas se encuentre a alguno de los profesores diseñadores de la presente guía.

Los autores.

Unidad 1. Filosofía Política

Tema a) Especificidad de la filosofía política. Su carácter normativo, explicativo, ideológico y crítico

Por Monserrat Rìos Reyes

Instrucciones:

Lee el subtema “Filosofía y filosofía política” (pp. 118-124) que encuentras en la lectura de Jorge Orellano que te presentamos a continuación y realiza la actividad que se te indica.

Objetos de aprendizaje:

- ORELLANO, Jorge (2010), “¿Qué es Filosofía Política? de Leo Strauss. Apuntes para la reflexión sobre el conocimiento político” en *Revista Politeia*, 33, 45, pp. 115 -134. [<https://bit.ly/3hwSNV1>]

Actividades:

1. A partir de la lectura, realiza una tabla en donde distingas las características principales de los siguientes conceptos: <<filosofía>>, <<política>>, <<filosofía política>>, <<teoría política>>, <<ciencia política>>, <<teología política>> y <<opinión política>>.

Tema b) la dimensión política del ser humano: ética pública, ideología y cultura pública.

Por Dante E. Bello Martínez

Instrucciones: Es importante valorar la importancia de la filosofía política en las actividades humanas cotidianas. Ahora nos vamos a focalizar en ello al remitirnos al salón de clases y la escuela en general, respecto de los problemas sociales muy recientes con relación a la violencias de género; así que haz la lectura pertinente, estudia con calma el video propuesto y saca tus propias conclusiones.

Objetos de aprendizaje:

LÓPEZ, M. (2006) “**La ética y la cultura de la diversidad en la escuela inclusiva**”. Revista Electrónica Sinéctica, núm. 29, agosto-enero, Ed. ITESO, pp. 4-18

[<https://bit.ly/2MYd5J1>]

Revisa el Capítulo 3 de la segunda temporada de la serie “Thirteen Reasons Why”, disponible en Netflix y en mediateca.

Actividades:

1. Indica cuales son las posturas políticas ante la violencia de género que ves en tu escuela. Haz un listado de acciones políticas recientes.
2. Explica en un párrafo que papel juega la cultura en todo este embrollo.
3. Escribe el discurso de la ciencia política que emiten los partidos políticos respecto de la equidad de género y la violencia de género.
4. Concluye redactando cuáles son los principios de filosofía política de los que deberían ir acompañadas las acciones encaminadas a buscar la equidad de género sin violencia en tu escuela, y donde esto te da una responsabilidad política y tus propias ideas.

Tema c) El sujeto que construye comunidades a través de su práctica política.

Por Ángel Alonso Salas y Julia Luna Vilchis

Instrucciones:

A partir de la lectura del texto de “Nosotros, otra realidad” de Carlos Lenkersdorf. Realiza las siguientes actividades:

Objetos de Aprendizaje:

LENKERSDORF, C. “Nosotros, otra realidad” en *Comunicação & política*, n.s.v. VIII, n 2, pp. 160-183

Actividades:

- 1.- Elabora un glosario de los principales conceptos de la lectura y construye con ellos un mapa mental.
- 2.- Describe en una cuartilla el papel de la importancia que tienen el diálogo y la comunidad en los pueblos tojolabales.
- 3.- Contrasta la idea de comunidad y de justicia descrita en el texto en otros contextos que tu conozcas.
- 4.- Investiga en qué otros países y comunidades se llevan a cabo modos de convivencia política como las descritas por Lenkersdorf.
- 5.- Explica de qué forma podrían aplicarse las nociones descritas por Lenkersdorf en tu familia y en el interior del CCH Sur.

Tema d) Filosofía política iberoamericana.

Ángel Alonso Salas y Julia Luna Vilchis

Instrucciones:

A partir de la lectura del texto de “Nosotros, otra realidad” de Carlos Lenkersdorf. Realiza las siguientes actividades:

Objetos de aprendizaje:

Lenkersdorf, Carlos. “Nosotros, otra realidad” en *Comunicação & política*, n.s.v. VIII, n 2, pp. 160-183

Actividades:

- 1.- Elabora un glosario de los principales conceptos de la lectura y construye con ellos un mapa mental.
- 2.- Describe en una cuartilla el papel de la importancia que tienen el diálogo y la comunidad en los pueblos tojolabales.
- 3.- Contrasta la idea de comunidad y de justicia descrita en el texto en otros contextos que tu conozcas.
- 4.- Investiga en qué otros países y comunidades se llevan a cabo modos de convivencia política como las descritas por Lenkersdorf.
- 5.- Explica de qué forma podrían aplicarse las nociones descritas por Lenkersdorf en tu familia y en el interior del CCH Sur.

Unidad 2. Repercusiones de la Filosofía Política en el mundo actual

Tema a) Biopolítica: violencia política y la moral

Por Gabriela Camacho Ledesma

Instrucciones:

Lee el texto de Luis Villoro “Poder, contra poder y violencia” (166 - 175) que se encuentra dentro del libro *El mundo de la violencia*, y realiza las actividades que se te solicitan.

Objetos de aprendizaje:

VILLORO, LUIS (1998), "Poder, contra poder y violencia" en: Sánchez Vázquez (editor), *El mundo de la violencia*. México: Fondo de Cultura Económica, pp. 166-175. Recuperado de: <http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2017/05/Sanchez-Vazquez-Adolfo-El-mundo-de-la-violencia.pdf>

Actividades:

- a) Ahora que haz realizado la lectura de Villoro, contesta las siguientes preguntas:
 - ¿Qué se entiende por justicia?
 - ¿Cuales son las diferencias entre <<poder>> y <<poder político>> y <<poder impositivo>>?
 - Según Villoro, ¿cuándo y cómo surge la violencia?
- b) Realiza un cuadro comparativo entre las diferencia que hay entre el <<poder>> y el <<contrapoder>>

Tema b) Los valores de la democracia

Por Dante E. Bello Martínez

Instrucciones: Haz una lectura pausada del texto sobre las urgencias axiológicas; tambien observa el video sugerido. En ellos hallaras diversas axiologías (modos de organizar los valores) y sus teorías, así como las fuentes de la vida cotidiana en donde se encuentran para saber hacia donde va la ejecución.

Objetos de aprendizaje

BELLO, D. (2014) *Urgencias axiológicas de la Comunicación Política Mexicana en "Axiología de la comunicación política. Un modelo axiológico para la comunicación y la política mexicanas"*. Tesis para obtener el grado de Master en Comunicación por la Universidad Iberoamericana, en convenio con el padrón de Excelencia del CONACyT. pp. 71-75

3.5 Urgencias axiológicas de la Comunicación Política Mexicana.

Para poder determinar las urgencias axiológicas que he recopilado durante la investigación, me dispongo en primer lugar, a recuperar los fundamentos axiológicos y de comunicación política que resultaron del primer capítulo:

Respecto de los fundamentos axiológicos, quiero recordar que la misma axiología se encarga de estudiar los valores de manera individual, sin dejar de pensar que en segundo plano pertenecen a una colectividad y se gestan de manera autónoma, pero se desempeñan de manera heterónoma, según lo afirmado por Frondizi. Esto nos lleva a la necesidad de darles un orden, pero no una jerarquía, es decir, que se ordenan para su comprensión, pero no para una simple aplicación. Esto los convierte en cosa pública, y por lo mismo en un elemento de la política y una herramienta de la comunicación. Por ello es que son valores y de ahí se nos convierten en objetos de deseo. Antonio Caso nos recuerda que los valores mismos se tornan en absolutos en la medida en la que son expuestos en la esfera pública.

Garza Cuéllar nos indica que los valores son un elemento fundamental de la comunicación, que el valor desde su objetividad, puede explicar el fenómeno de la diversidad en la comunicación, así como también trazar puentes de diálogo en lo objetivo, lo que es cosa de interés público para todos. Para Garza Cuéllar, la comunicación afronta el reto del debate en la globalización; desde un discurso de rechazo a la imposición de criterios y la valoración autónoma de la subjetividad que puede llevar a la plaza pública los acuerdos y consensos derivados de la objetividad y la heteronomía. Esto genera la trascendencia y la profundidad de los procesos de comunicación social que la política de hoy requiere, de cara a la generación de valores globales. Es difícil darle sentido y profundidad a la comunicación política, pero desde los valores transindividuales, se puede encarar este necesario reto, en beneficio de la comunidad, de lo público, porque precisamente en ello radica la esencia de la democracia; de hecho, Garza Cuéllar reafirma que el valor es un ente comunicable.

Por su parte, Javier Prado aborda radicalmente el tema de los valores de la comunicación enumerando los principios de beneficio profesional, autonomía con respecto del cliente o asesorado, y la ya tan olvidada justicia social. Además nos habla de una autorregulación de primer orden, que parte de la confidencialidad, la veracidad y la fidelidad a la promesa de valor. También propone un código de ética del comunicólogo y da una primera referencia hacia la construcción de una escala de valores para los medios.

Así mismo, Javier Prado se pronunció por la búsqueda de una sana intención por parte de la comunicación hacia la política. De la misma manera, realza la capacidad que tiene los valores de cambiar -y nunca desaparecer, sino simplemente mutar- para la comunicación y la política.

Con relación a la comunicación política y su naturaleza esencial e intrínseca, María José Canel propone la apuesta de Shudson por el emisor como una postura funcionalista, el apego de Wolton por una discursividad circunscrita en la esfera pública –herencia habermasiana-, y la postura de Galnoor y Blondel que se avocan a los sistemas políticos y el ejercicio del poder –herencia luhmanniana-, para posteriormente pronunciarse a favor de la construcción de la comunicación política desde la visión integradora de Federico Rey, donde toda la política es comunicación y toda la comunicación es política. De aquí que la redefinición de María José Canel

camine por todos estos elementos, añadiendo la trascendencia de la comunicación política y su figura jurídica al interior de las comunidades y colectividades, derivando de esto el papel preponderante del comunicador como puente entre la clase política y la ciudadanía.

Posteriormente, tenemos la dedicación de Lazarsfeld a la comunicación, derivada de una preocupación profundamente política; la criticidad de la Escuela de Frankfurt y la denuncia de las industrias culturales masificantes; McLuhan y su galaxia que da evidencia en el entorno de la aldea global que los medios se han convertido en mensaje y los monopolios que surgen alrededor; el modelo importante de Maletzke que le da valor a la credibilidad como centro de los mensajes, y las repercusiones que esto absorbe en la sociosemiótica con una sociedad polisémica y plurisignificante, donde se ha abandonado la producción de sentido a la que apelaban Benjamin, Adorno, Horkheimer, Marcuse y Habermas.

Con base en todos estos lineamientos, me permito presentar algunos de los hallazgos más inmediatos de la investigación, que serán objeto de análisis y reformulación.

1.- La legitimidad de un proceso electoral y de su estrategia de comunicación política está puesta, para el diseño del 2000 -y aún para los que siguen-, en términos de participación; es decir, que lo que “hace legítimo y le da sentido” a un proceso electoral y los mensajes del órgano regulador –IFE- no son la calidad de los mensajes, ni la imparcialidad del emisor, mucho menos el contenido. La confianza se deposita en la participación ciudadana, el volumen de la votación de los posibles votantes es lo que le “atribuye” cierta legitimidad a la elección y a los instrumentos comunicativos que se encargaron de promocionarla. Urge legitimar la comunicación política del árbitro desde algo más trascendente que el simple volumen de la participación electoral ciudadana; se debe medir la calidad de la participación y la convicción para ejercer el derecho a votar, así como los criterios públicos para hacerlo.

2.- La aceptación y consenso por parte de los consejeros electorales y los representantes de los partidos sobre la publicidad de votación, es lo que aporta calidad a la elaboración de los mensajes electorales del interés público; lo que nos lleva a decir que nace de algo subjetivo y autónomo como una opinión autorizada, pudiendo mejorarse mediante las herramientas de consulta pública como los plebiscitos, referendums y otros esquemas de participación ciudadana a la hora de considerar valores objetivos ciudadanizados y heteronomizarlos. El escrutinio civil puede mejorar la calidad de los mensajes electorales. Urge también, regular a favor de una intervención más directa de la ciudadanía en la elaboración imparcial de los mensajes electorales, así como depositar en la fuerza de un estado de derecho y su representatividad el discernimiento de los tiempos, espacios y recursos públicos para la difusión y retroalimentación de los mensajes electorales. Y debido a la rareza de lo que tenemos como comunicación política del Estado, también sigue siendo urgente la vigilancia y observación ciudadana de los mensajes electorales, la mano ciudadana legítima y transparente las elecciones, y limpia los mensajes de aquello

que los empaña u oscurece: el ruido antidemocrático; sobretudo en los partidos políticos con todo y sus estrategias y cuartos de guerra, así como en los consejos editoriales y mesas de redacción y sobretudo en las direcciones y jefaturas de las empresas y medios de comunicación.

3.- La gobernabilidad puesta por la validez de los procesos electorales, debe dejar de ser un encargo fortuito de los mensajes postelectorales o de la administración en turno, para convertirse en una consecuencia de la legitimidad y transparencia del proceso. Tal vez en ese sentido, el sexenio de Vicente Fox se vio legitimado al principio por una pluralidad de partidos gobernando en las cámaras, pero con un reconocimiento generalizado del poder ejecutivo, mediante un proceso electoral que no dejó lugar a dudas en la esfera pública – vamos, ni siquiera se comentaba la palabra fraude en los medios ni en los líderes de opinión, más que para evocar el proceso previo al salinato y la relación de la lucha de Cuaúhtemoc Cárdenas con las reformas que le permitieron la transparencia al proceso que llevó a Vicente Fox a la presidencia de la República- al margen de creer que al hacer comunicación, no necesariamente se hace política, o viceversa, que al comunicar no se debe velar por el interés público.

4.- La imparcialidad de los emisores y de los mensajes como respeto para todos los receptores y todos los ciudadanos no ha sido una característica de los procesos. Aún en el 2000, cuando se publicaron en diversos medios las sanciones a las que se harían acreedores todos aquellos quienes publicaran cosas a favor de algún candidato o tendencia política electoral, éstas no fueron ejemplares, y ni siquiera sonaron tanto -de tal manera que en el proceso del 2006, esa fue una de las barreras que más gustaron de brincar y transgredir los comunicólogos de los partidos, y en donde el árbitro -IFE- “se hizo de la vista gorda” y simplemente no quiso sancionar, ni advertir con firmeza-.

Con todo el cúmulo de irregularidades en este sentido durante el proceso del 2006, viendo la tibieza con que se reguló en el 2000, mercadólogos, cámaras de comercio, asociaciones fantasma y otros actores políticos al margen de la ley, utilizaron toda la fuerza de los medios -previamente favorecidos por la promulgación de la “ley televisa”- para inclinar lo que circulaba en los programas de televisión y radio, así como en la mayoría de los medios impresos, y en general en la esfera pública, a favor del candidato que indicaba continuidad a las políticas que favorecían a los medios y su incursión en las empresas de apuestas y juegos de azar. Esto representa el abandono de la política y los visos de las dictaduras mediáticas, o lo que Giovanni Sartori ha dado por nombrar como la Telecracia y Raúl Trejo Delarbre la Mediocracia que carece de contrapesos civiles.

5.- La certeza será la que logre acallar los rumores en la sociedad sobre un proceso electoral, generando resultados limpios, y con ello, hablo de prescindir de interrogantes que no legitiman; y «el sin lugar a dudas» que puede adquirir la ciudadanía de frente a una elección cuestionada. Un proceso electoral en donde se transparenten todos los recursos de los partidos y se le impida al gobierno actuar a favor de algún candidato -máxime el de su partido-. Ante la muy reciente tendencia

global de las ciudadanías de todo el mundo a decidir las elecciones por márgenes mínimos, según la pluralidad y representatividad de las minorías, así como la construcción del hartazgo, voto útil y voto práctico, se convierte en menester indispensable el proporcionar fórmulas de programas preliminares y encuestas, más dotadas de certidumbre científica y procedimental, de tal manera que todos podamos acceder a la metodología demoscópica de los PREPS, y de las encuestas que se publican, para que se discierna en la esfera pública la validez de las mismas.

6.- La confianza estará depositada en la honestidad de los emisores de los mensajes, de los medios, sus reporteros y notas, de los mensajes del IFE, de los criterios del TEPJF para resolver conforme a justicia y derecho, de los partidos que se vigilan, y de los órganos de gobierno; de tal modo que de sus acciones surja esta confianza como necesaria para una pluralidad civil, política y democrática. La constante de una competencia sana entre partidos, garantiza esta confianza en los procesos electorales, y en general en todos los ejercicios de la democracia. Una nación con instituciones honestas e indiferentes ante los actos de corrupción, que transparenta sus cuentas y recursos para los fines que se han destinado, puede fomentar la civilidad de su propia sociedad. Y por lo mismo, dicha sociedad se sentirá comprometida a defender sus instituciones y creer en ellas.

7.- La transparencia como gestación política y cultural ya se asomaba en el proceso electoral del 2000, siendo referente de una reforma del Estado durante el gobierno emergido de dicho proceso electoral, aunque con varias aristas por limar. Los ojos de los consejeros electorales, la rendición de cuentas, la vigilancia de unos consejeros y representantes de los partidos con los otros, permitió a la política mexicana, tener bajo observación pública todo el proceso, lo cual depositó una confianza “mediatizada” en las instituciones. Esto propició –más adelante- en periodistas y comunicadores la inquietud que diera origen al grupo Oaxaca y al primer borrador civil de la Ley de Acceso a la información pública gubernamental, llevándolo a tribuna y dando paso al IFAI (Instituto Federal de Acceso a la información pública). La transparencia se ha vuelto una obligación para los gobiernos en turno, pero también una moneda de cambio para los partidos y toda la clase política, así como un ingrediente fundamental del debate público.

8.- El sentido de justicia que dan fondo a los procesos comunicativos de los actores políticos y que debe ser utilizado y discernido por el árbitro electoral, ha sido desplazado y manipulado por un sentido “legalista” incompleto. La “legalidad” ha abanderado los procesos democráticos del país, cuando ni siquiera reconocemos el rezago electoral y legislativo. Simplemente, las leyes de radio y televisión anteriores así como las reformas de 2013 y 2014; la ley de imprenta que data de finales de la revolución mexicana, cuando la sociedad actualmente se ha transformado por completo. Recordemos que una legalidad que se precie de ser legítima se basa en la justicia, y no al revés.

<https://youtu.be/5NJbYwGYbh8>

Actividades:

1. Haz un listado de todos los valores de la democracia que percibes en la lectura, sintetizando sus conceptos en dos renglones
2. Con ellos, construye una infografía en donde interpretes qué valores se cumplen en la democracia actual de México, y en dónde se ven reflejados. De la misma manera, interpreta que valores no sea cumplidos y en dónde podemos verificar que no se han cumplido.
3. Redacta un texto corto (2-3 cuartillas) en donde especifiques como podemos incorporar estos valores a la democracia de México hoy, en específico en los siguientes problemas: a) el feminismo y la violencia de género b) la educación y la diversidad cultural, c) el covid19 y su impacto en nuestra cultura occidental.

Tema c) Formas de gobierno

Por Monserrat Ríos Reyes

Instrucciones: Lee el texto de Miguel López sobre la ética y la cultura de la inclusión en el ámbito educativo, reflexiona sobre tus experiencias en la escuela y realiza la actividad que se te pide.

Objetos de aprendizaje:

- LÓPEZ, Miguel (2006), “La ética y la cultura de la diversidad en la escuela inclusiva”, en *Revista Electrónica Sinéctica*, 29, pp. 4-18. [<https://bit.ly/2MYd5J1>]

Actividades:

1. A partir del texto, realiza un glosario en donde definas los siguientes conceptos y, para cada uno de ellos, brinda un ejemplo basado en tu experiencia personal en la escuela: <<diferencia interindividual>>, <<diferencia intraindividual>>, <<dignidad humana>>, <<diversidad cultural>>, <<diversidad humana>>, <<ethos democrático>>, <<hegemonía cultural>>, <<igualdad ética>> y <<tolerancia>>.

Tema d) La filosofía y el impacto de las tecnologías en la educación, el poder y las artes.

Por: Angel Alonso Salas y Julia Rosalía Luna Vilchis

*

SIGNIFICACIÓN Y SENTIDO DE LA VIOLENCIA EN LOS VIDEOJUEGOS Y MASS MEDIA: APUNTES PARA UNA HERMENÉUTICA SIMBÓLICA

Angel Alonso Salas y Julia Rosalía Luna Vilchis

RESUMEN: El objetivo de este texto consiste en reflexionar a la luz de la hermenéutica simbólica sobre el sentido y significación que tiene el uso de la violencia en los *Mass Media* y en los videojuegos, con la finalidad de que quienes consulten esta guía tomen una postura crítica y analítica ante los mensajes explícitos e implícitos que están en videojuegos y en series de televisión. En nuestros días es común la convivencia y uso de imágenes violentas y frecuente que hasta los videojuegos y *Mass Media* los emplean como un contenido básico para la comercialización de sus productos y/o imágenes. Debido a que la hermenéutica simbólica reflexiona acerca de las imágenes y elementos que permiten la comprensión e interpretación de los arquetipos simbólicos y/o culturales, se tomarán algunos ejemplos de videojuegos y Mass Media como objeto de estudio de la hermenéutica simbólica para su problematización.

SELECT YOUR PLAYER.

La hermenéutica simbólica ha sido una de las tantas vertientes filosóficas originadas en el seno de la Hermenéutica a partir de la discusión y reflexión de la argumentación de Paul Ricoeur y de Hans Georg Gadamer, siendo sus principales representantes los pensadores del llamado “*Círculo de Eranos*”. A diferencia de otros modelos hermenéuticos la denominada hermenéutica simbólica ha reflexionado los grandes relatos narrativos, como los mitos, el simbolismo y de las producciones artísticas de diferentes épocas en la historia de la humanidad. En el presente texto, no nos basaremos en la argumentación del *Círculo de Eranos*, sino que tomaremos su *modus operandi*, a manera de metodología, con la finalidad de reflexionar acerca de los Mass Media y en especial, de los videojuegos contemporáneos, de las series y películas, donde existe una temática en común: el uso desmesurado de la violencia. En este sentido, la estructura de este escrito es semejante a aquella persona que ha jugado el *Mortal Kombat* y que bien conoce:

una pelea entre dos personajes, a dos de tres rounds, con un límite de tiempo. En este escrito se han seleccionado dos combatientes, es decir, dos percepciones diferentes (aunque muy similares, algo así como *Subzero* y *Scorpion* que arrojarían otras posibilidades: *Reptile*, las versiones *cyborg*, etcétera), a saber qué es por una parte la reflexión acerca de la “Tecnociencia”, y por otra parte, la argumentación acerca de la “Gramática de los Medios”, siendo Jorge Enrique Linares y Guillermo Goicochea, quienes respectivamente, “simbólica y metafóricamente” estarían combatiendo en torno a la significación y sentido de los *Mass Media* en un escenario o meta-escenario, que es el mismo video juego.

ROUND ONE... FIGHT!

Es importante resaltar la significación y sentido del término “tecnociencia”. Dicho concepto hace referencia al constructo social y tecnológico que se ha hecho de la ciencia, el cual tiene como finalidad el mejorar, perfeccionar y producir nuevos instrumentos tecnológicos y científicos que arrojen como resultado una mejor calidad de vida o una mayor eficiencia de los objetos tecnológicos, científicos y sociales utilizados cotidianamente.

A fines del siglo pasado, el desarrollo científico y tecnológico arrojó infinidad de descubrimientos, avances médicos, técnicos e industriales cada vez más innovadores, útiles y necesarios que sorprendieron y siguen sorprendiendo al mundo, *i.e.*, la nanotecnología; la Internet; la importancia y necesidad que han cobrado los *gadgets* y *mass media*; los descubrimientos científicos en el ámbito de la astronomía, biología, genética, física, química, etc., lo cual ha llevado a una nueva forma de concebir y vivir en nuestras sociedades, con el uso de la tecnología y de la ciencia. Sin embargo, el conocimiento producido, así como los retos, dilemas y problemas que han surgido a la par de dicho avance, han llevado a reflexionar acerca del papel que tienen la ciencia y tecnología, y en especial, a tomar conciencia y una postura ante el hecho de que cada vez se estrechan más los ámbitos de acción y reflexión de la ciencia y la tecnología. No pretendemos satanizar o deificar a la tecnología y a la tecnociencia, sino mostrar las dos posibles caras ofrecidas por

los *Mass media*, entre los que destaca el acceso casi universal a una educación y un intento de homogeneidad. Las producciones de los llamados “canales culturales” han permitido ser medios de toma de conciencia y reflexión educativa, moral, cívica, ecológica y social, desgraciadamente, con poca audiencia. De hecho, existen videojuegos que denominamos “sanos” en los que se fomenta de manera paradójica la creatividad e imaginación, mediante programas y juegos lúdicos, el aprendizaje y estimulación psicomotriz de los usuarios, incluyendo el bilingüismo y la multiculturalidad, con series de televisión como *31 minutos*, *Charlie y Lola*, *Los peques*, *Asterix y Obelix*, *Rockband*, *Plaza Sésamo*, *Dora la exploradora*, *Go, Diego, Go*, etcétera. En los juegos de mesa, los de tecnología *PS-Move*, *Wii* o *Kinect*, etc. Por otra parte, también dicho medio ha fomentado la violencia de cualquier índole, desde lo que se ha denominado “tele-basura” con programas de bajo contenido, con un alto índice de audiencia (programas como *Laura en América*, *La Rosa de Guadalupe*, *Lo que callamos las mujeres*, *la oreja y ventaneando* y demás programas de chismes del espectáculo en este país o en otros, como el canal *Hola*, *E-Entertainment*); no olvidemos que las pantallas ahora son globales. Los videojuegos (*Mortal Kombat*, *Resident Evil*, *God of War*, *Street Fighter*, *GTA-5* etc) y caricaturas o programas con animación, que no necesariamente son para niños (algunos *Anime* y *Manga* que no tienen muy claro el límite de edad como el *Hentai*, *I Carly*, *Beavis and Buttthead*, *Hombre de Familia*, *la casa de los muñecos*, *Daria*, *Mono Mario*, etcétera). Jorge Enrique Linares Salgado, considera en *Ética y mundo tecnológico*, que los seres humanos nos encontramos en

[...] un *mundo tecnológico*; ya no vivimos en definitiva *dentro de* la naturaleza, sino en una *tecnoesfera* rodeada de la biosfera. Este *factum* histórico es el resultado de la expansión del poder tecnológico y de los alcances extraordinarios del poder humano de acción [...] Por ello, la biosfera y la tecnoesfera constituyen ahora los nuevos y desconocidos objetos de la responsabilidad¹.

¹ Jorge Enrique Linares Salgado. *Ética y mundo tecnológico*. México, DF: FFyL, UNAM, FCE: 2008, p. 366.

Razón por lo que es necesaria la conformación de una reflexión ética global en nuestros días. Ahora bien, ¿qué entendemos por “tecnociencia”? Linares la define como:

[...] una nueva modalidad social de práctica tecnológica que revolucionó también la práctica científica, al fusionar el *conocer* científico y el *producir* tecnológico en una unidad de acción destinada al desarrollo e innovación de objetos técnicos [...] La tecnociencia vincula la información y el conocimiento científicos, las habilidades y destrezas técnicas para la producción industrial de artefactos y dispositivos tecnológicos².

Es importante destacar que la tecnociencia no tiene como finalidad explicar o justificar los acontecimientos que se producen en nuestros contextos históricos, sino simplemente producir objetos pragmáticos y que impulsen aún más el avance científico y el consumo de sus productos. Además, el papel y el lugar que ocupa la tecnociencia es crucial, ya que se ha convertido en el “motor principal del desarrollo del mundo tecnológico, pues constituye la expresión máxima de la racionalidad pragmático-tecnológica y, por ende, sus actividades son las que implican mayores repercusiones sobre la naturaleza y la sociedad”³, siendo éste un tópico del que debería ocuparse la reflexión filosófica de nuestra época.

Gran parte de la reflexión que se ha hecho sobre la tecnociencia ha sido en base a los aspectos negativos que se han dado a nivel pragmático y utilitario, y no tanto en los horizontes de significación que posibilita el uso epistémico de la tecnociencia y la aplicación de estas prácticas en el ámbito médico, ambiental y social, que a nuestro juicio, sería lo más deseable. Sin embargo, la aparición de la tecnociencia no ha sido espontánea o fortuita, sino que ha tenido una intencionalidad específica, y entre esos rasgos, podemos destacar que su aparición y permanencia se ha debido a un financiamiento particular y privado, que ha sido favorecida por políticas gubernamentales; que la tecnociencia engloba diversas ramas científicas y del conocimiento, y, que tiene una fuerte incidencia en el

² *Ibid.*, pp. 369-370.

³ *Ibid.*, p. 371.

mercado económico a nivel nacional y mundial. Gran parte de las investigaciones tecnocientíficas han sido para la producción de proyectos militares o para promover la investigación científica, médica y tecnológica, con fines pragmáticos y utilitaristas, a saber, el posicionar ciertas empresas científicas y farmacéuticas, que producen un negocio y lucro con los seres humanos en pro de la búsqueda de medicamentos y remedios a enfermedades, o en aras de una mejor calidad y confort de “vida social”.

ROUND TWO... FIGHT!

Guillermo Goicochea en *Gramática de los medios*, lleva a cabo una aguda, crítica y ácida reflexión acerca del papel que tienen los *Mass media* en nuestra época, y la manera en qué debería tomarse en cuenta en el ámbito filosófico. En este sentido, sostiene que,

[...] la producción-creación de un artefacto no es una mera cuestión contingente, sino que está tratando de responder a algún tipo de necesidad urgente y vital, que además la sitúa en un plano de profunda generación cultural. Ningún artefacto aparecería sin esta necesidad intrínseca de la cultura, que pide el producir determinados artefactos y otros no para sus fines últimos: producimos culturalmente lo que necesitamos para seguir viviendo⁴.

En este sentido la producción mediática de nuestro contexto (en prensa, radio, tv, videojuegos, escuelas e instituciones) constituyen un reflejo tanto de las necesidades como aspiraciones que poseen las comunidades a quienes va dirigida, proyectando una serie de imágenes, valores y contenidos que fomentan una especie de horizonte de significación y formación colectiva, o bien, apelan al inconsciente colectivo. Sin embargo, Goicochea nos advierte que:

[...] la tecnología que utilizamos actualmente no es *nuestra*, no depende de ninguna matriz cultural propia. Muy por el contrario, nos sentimos más que alienados, extraños y hasta incómodos insertos en esta tecnología,

⁴ Guillermo Goicochea, *Gramática de los medios*. Bahía Blanca: 17 Grises Editora, 2008, p. 32.

en el uso de sus artefactos. ¿Por qué? Quizás hayamos importado una serie de pautas de comportamiento extrañas a nuestra identidad cultural, juntamente con los productos finales (artefactos) de la tecnología, más que la tecnología misma. ¿Y la cultura? Si la tecnología responde a *una* determinada cultura, ajena a nosotros, nuestra cultura por ende, se ve resentida e invadida, sufriendo a veces hasta una violencia silenciosa pero no por ella menos dolorosa. Así la tecnología pierde toda su capacidad *funcional* para convertirse en un mero objeto para poseer y dominar. La tecnología, y sobre todo sus productos, *se hacen* objetos de consumo. La tecnología deviene in-cultura al convertirse en una simple actividad resumida entre productor-consumidor”⁵.

¿Y no es acaso esto un síntoma ya intuido, verificado o detectado en nuestra sociedad? ¿Cuánta alienación y aislamiento no existe en nuestro tiempo? Es más, seguramente alguno de los aquí presentes ha estado más al pendiente de su teléfono celular, de alguna “red social” o escuchando música en su *Ipod*. Es por este motivo, que la crítica realizada por Goicochea establece un vaso comunicante con lo anteriormente mencionado en los peligros de la tecnociencia que describe Linares.

Goicochea argumenta que la tecnología (o tecnociencia) no puede ser considerado como algo aislado o que depende de quiénes sean los que la empleen y usen, ya que en el fondo, existe una línea trazada por aquellos que controlan y manipulan a la sociedad, que se han encargado de alienarla a través de la promoción de videojuegos, de educación tecnológica, de actividades deportivas y culturales, que ha pasado de manera imperceptible a través de la “globalización”, compromisos políticos o bien, de una desconocimiento y aislamiento de la colectividad. Es por ese motivo que Goicochea afirma que

[...] una de las praxis favoritas en los *mass media* es generar y mantener esa originaria confusión entre **actualidad** y **realidad**. Sabemos que ambas pueden ser asimiladas, parecidas, manipuladas y hasta artificialmente creadas para que correspondan a antojos y miserias personales o comerciales, pero que también ambas responden en alguna medida a lo que percibimos por presente”⁶.

⁵ *Ibid.*, p. 33.

⁶ *Ibid.*, p. 44.

Es por este motivo que lo más preocupante no es tanto lo que aparece, lo que se devela o muestra, sino todo aquello que está detrás de cámaras, lo que se oculta, lo que se asume, la omisión existente en cada *gadget*, en los medios de divulgación de la ciencia y tecnología, en los *Mass Media*, en los videojuegos y en las tradiciones y costumbres tanto del inconsciente colectivo como de cada sujeto o usuario de la información.

ROUND THREE... FIGHT!

La reflexión sobre el ser humano a la largo de la historia de la humanidad ha otorgado diversos aspectos sobre la significación y el sentido de aquello que hace al ser humano, *ser* un ser humano integral. Entre dichas caracterizaciones, podemos encontrar al *homo erectus*, *homo habilis*, *homo sapiens*, *homo faber*, *animal symbolicum*, *zoon politikon*, *homo ludens*, *homo videns*, etc., mismas que nos dan pistas del quehacer y el sentido que el ser humano ha tenido hacia sí mismo y su especie. Sin embargo, considero que el avance desmedido que ha tenido la tecnociencia y la falta de interés (o vacío existente) sobre las implicaciones positivas y negativas que ha tenido la tecnociencia en nuestra especie, así como también que no hemos sabido ni llevado a cabo una lectura correcta (gramática) de los medios ha ido conformando una nueva clasificación del ser humano que podríamos denominar: el *homo zombie*.

El término “zombie”, apela a un individuo alienado, masificado, unidimensional, carente de voluntad. Es una especie de autómatas, o de esclavo que está al servicio de otro sujeto o de alguna voluntad externa; ya se había dado este tipo de fenómenos, pero no de manera global, sino a nivel local, como los espectáculos del fútbol soccer o el super bowl. Con el advenimiento de la tecnociencia ha emergido o está emergiendo el *homo zombie* de manera global, como en la serie “The Walking Dead”. Un colectivo de individuos que simplemente siguen una rutina específica o cumplen con un rol o función que es otorgada por

alguna institución o medio tecnocientífico, y en el ambiente de los videojuegos podemos encontrar la mejor ejemplificación de este tipo de alienación: el quedar hipnotizado ante el control, el estar en las “maquinitas”, la absoluta dependencia hacia algún *gadget* o bien, que los temas de conversación se reduzcan a intercambiar argumentos y mensajes sin sentido en el *facebook*, *twitter* o algún *chat* o jugar unas retas en el *Nintendo Switch*, *X Box One* y *PS5*... Lo único que falta es que al igual que en cualquier película o serie de los apocalipsis zombie o el videojuego de *Resident Evil* se persiga y aniquile a ese colectivo mediante una muerte violenta y sangrienta, y si fue masacre, mejor, como en *Guerra Mundial Z*.

El homo zombie se ha convertido en un engrane más de una estructura o mecanismo social, educativo, científico, tecnológico o político. El homo zombie es sustituible, su condición humana ha dejado de ser imprescindible, ya que la tecnología está supliendo lo que exteriormente hacía el ser humano. Se ha convertido en un ladrillo más de una construcción de un poder tecnocientífico y consumista, semejante al papel que tienen los estudiantes en el video *Another brick on the wall* de Pink Floyd, es un ser unidimensional.

La advertencia sobre el advenimiento del homo zombie ha tenido varios momentos en la historia moderna y contemporánea de la humanidad, es un fenómeno global, como lo exhibe el documental *El siglo del Individualismo*. En el momento en que la “especie humana” ha sido captada, manipulada y obligada a la dependencia tecnológica y científica (medios de transporte, de comunicación electrónica, dependencia de los sistemas electrónicos y en general, a cualquier *gadget*), podemos ver que la conciencia crítica del sujeto ha sido apaciguada, callada y manipulada por lo tecnocientífico. La sociedad tecnificada ha creado zombies que tratan de estar al día en lo que respecta a lo tecnocientífico, que cumplen el papel y el lugar que ahora la ciencia y la tecnología les otorgan. El ser humano se ha convertido en el apéndice de la tecnociencia, es decir, ha emergido el homo zombie a nivel global.

Ha sido la tecnociencia la que ha dirigido consciente o inconscientemente la conformación de la personalidad de miles de personas, fomentando la asimilación

de la violencia como un acontecimiento común y corriente, así como con un disfrute de la sangre, violencia y de la cotidianeidad de las guerras, muertes y destrucción del mundo y del ser humano en general. De esta forma, la tecnociencia ha asumido en sus manos la construcción, origen y destino de la especie humana, de la biosfera y del cosmos en sí mismo. El ser humano, al ser guiado por la tecnociencia, se ha convertido en un títere de un poder tecnocientífico e invisible, el cual, llega a creer y suponer (por convicción, de manera inconsciente o por conocimiento de causa) que la vivencia sartreana de la náusea o la rutina, el espectáculo grotesco y convivencia amarillista de decapitados, asesinados, violados, desaparecidos, encajuelados, etcétera, en la que el ser humano se encuentra inmerso por la cotidianeidad y vivencia normalizada. El mayor peligro consiste en no tener asombro ni indignación ante los actos y acciones violentas. La tecnociencia se ha convertido en un vital *modus vivendi*, en el *leit motiv* de la especie nano-post-moderna, como lo expone la serie visionaria *Black Mirror*.

FINISH HIM / HER!

¿Qué podemos concluir ante tal escenario tan cruel y desolador en el que estamos inmersos? En primer lugar, debemos reflexionar acerca de nuestra cotidianeidad y de las producciones a las que accede el grueso de la población. Dicho análisis deberá ser en contenido y en forma, es decir, reflexionar acerca de las imágenes y símbolos a los que recurrimos por entretenimiento o por información; tanto en el ámbito “informativo”, como en el aspecto lúdico (videojuegos y en el ámbito de la recreación), ya que existe una responsabilidad y conjunto de valores éticos, sociales y estéticos, que no han sido abordados de manera seria por la comunidad filosófica. Salvo planteamientos excepcionales como los de Linares y Goicochea, por mencionar algunos.

En segundo lugar, el poder, impacto y fuerza que han tenido los avances tecnocientíficos, han producido y creado (explícita e implícitamente) una sociedad que podríamos catalogar como “zona de tolerancia y de familiaridad hacia la violencia”, que la normaliza. ¿Qué estamos haciendo al respecto, más allá de frases

ambiguas y carentes de sentido como “tienes el valor o te vale”? Por una parte, se han borrado aspectos de la diversidad cultural de las sociedades contemporáneas a través de la homogeneización o “uniformización” de los seres humanos, mediante la tecnociencia, lo cual, puede ser considerado como una manipulación de altas esferas de poder, disfrazadas con los avances y el progreso tecnocientífico. Y, por otra parte, la tecnociencia ha generado una nueva forma de producción y acceso al conocimiento, que está al alcance de cualquier sujeto, comunidad o usuario que sea partícipe de los mecanismos y medios que los mismos *Mass media* han producido.

¿Cómo concluyó nuestra partida de *Mortal Kombat*? ¿Quién de nuestros autores ganó y de qué forma? ¿Qué *fatality* o *babality* se empleó? ¿En qué acabará esta problematización? Dependerá de cada uno de nosotros que estamos ante la quimera de la realidad virtual, del videojuego de la vida “dura, cruel y real” pues somos quienes tenemos el *joystick* en nuestras manos....

BIBLIOGRAFÍA

- Goicochea, Guillermo. *Gramática de los medios*. Bahía Blanca: 17 Grises Editora, 2008
- Huizinga, Johan. *Homo ludens*. 4ª reimp. de la 1ª ed. Traducción de Eugenio Imaz. Madrid: Alianza Editorial, 2004.
- Linares Salgado, Jorge Enrique. *Ética y mundo tecnológico*. México, DF: FFyL, UNAM, FCE: 2008.
- Sartori, Giovanni. *Homo Videns. La sociedad teledirigida*. 3ª ed. Traducción de Ana Díaz Soler. México, DF: Ed. Taurus, 2002.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

1. Elabora un resumen del texto
2. Elige y describe el tema, historia, problema y mensaje de alguna de las series, película o videojuego que se mencionaron en este escrito.

3. Menciona, investiga y describe los símbolos que están presentes explícita o implícitamente en alguna de las series, películas o videojuego que te agrade a ti o a alguna de tus amistades o hermanos y que a ti, en lo personal, no te agrade. El objetivo de esta actividad consiste en comprender los motivos que hacen que dicha actividad sea del agrado de esa persona.
4. Elabora una reflexión sobre el papel que tienen las series de zombies y de personajes negativos, como las series de narcos en las sociedades contemporáneas.
5. Ante los mensajes y temáticas que apelan a la violencia explícita e implícitas, qué opciones consideras que se deben ofrecer a la ciudadanía y personas que consumen o ven dichos productos. Enlístalas, descríbelas y haz una evaluación crítica.

Ejercicio de autoevaluación

Bibliografía para alumnos