

Bioética, nuevas tecnologías y virtudes digitales Cód. D01

DIRECCIÓN:

Alfonso Muñoz Corcuera y Ricardo Gutiérrez Aguilar.

ESCUELA EN LA QUE SE INSCRIBE EL CURSO:

Escuela de Humanidades.

HORARIO DEL CURSO:

Tardes de 16:00 a 21:00 horas, de lunes a viernes.

NÚMERO DE ALUMNOS:

30.

PERFIL DEL ALUMNO:

Estudiantes o titulados universitarios en el ámbito de las ciencias de la salud, de las ciencias sociales y las humanidades. También estudiantes de otras disciplinas (por ejemplo, Ciencias de la Comunicación) que estén interesados en cuestiones de bioética.

OBJETIVOS:

- Analizar los fundamentos de la bioética y su impacto en la toma de decisiones médicas, políticas y legales, especialmente en lo relativo al desarrollo de nuevas tecnologías.
- Transmitir las bases de las cuestiones éticas y filosóficas más importantes relacionadas con la irrupción de las nuevas tecnologías y los medios digitales en la vida humana.
- Ponderar las distintas posiciones existentes con respecto a estos problemas y sus consecuencias.
- Mostrar los retos presentes y futuros a los que se enfrenta la reflexión sobre la vida humana en relación con las nuevas tecnologías y los medios digitales.

PROGRAMA:

- **El cuerpo biológico.**
 - Nociones de bioética:
 - Introducción a la bioética. Ética, moral y bioética. Enfoques teóricos. Modelos de pensamiento.
 - Lo normal y lo ideal. La biodiversidad y el biopoder. La normalidad como moralidad.
 - Ética y tecnociencia. Modernización y avances tecnológicos.

- Ventajas y aspectos nocivos para la salud. Los límites del tratamiento.
- La práctica médica frente a los avances tecnológicos.
 - Técnicas de Reproducción Humana Asistida: uso de embriones, donación y congelación de óvulos.
 - Impacto de las técnicas de diagnóstico prenatal.
 - Gestación subrogada.
 - Eugenesia y mejoramiento genético. Inmunidad por manipulación genética.
 - Evolución de la relación de cuidado. De personas a robots.
 - Definición de la muerte y su impacto en los trasplantes.
 - Bioética, neurociencia y neuroderechos. Nociones básicas sobre la mente. Del cerebro a la moralidad.
- **El cuerpo tecnificado.**
 - Del cuerpo al cyborg.
 - Qué es una persona. Ser humano y autoconciencia. Nociones de identidad personal.
 - El cuerpo, la mente y el mundo. La mente y el cuerpo extendidos.
 - ¿Qué es el humanismo? Marco histórico general del trans/posthumanismo.
 - Antropología y nuevas tecnologías. El debate de las antropotécnicas en la actualidad. Algunos ejemplos prácticos.
 - Cuestiones filosóficas en torno a lo "post". El cuerpo y los "post": sexo, capacidad y diversidad. Alternativas en el posthumanismo crítico.
 - Ética e Inteligencia artificial.
 - Robótica y ética experimental: el lugar de las intuiciones morales.
 - Las emociones morales y la Moral Foundation Theory. La revolución "neo-emotivista". Inteligencia artificial y emociones. ¿Puede mentir un robot?.
 - El coche autónomo y el resurgir del utilitarismo popular. Agencia accidental y robótica. Responsabilidad, culpa y vehículos autónomos.
 - Robótica médica: resultados de una encuesta a 2000 personas. Asco, robots y enfermedad. Repugnancia moral y robots sexuales.
 - ¿Ética de la información o ética para un mundo informatizado? La propuesta ética de Luciano Floridi, su ontología de la infoesfera y la idea de inforg como sujeto híbrido con capacidad de agencia moral.
- **El cuerpo virtualizado.**
 - La informatización y virtualización de la vida.
 - Diferencias entre la capacidad de acción y la agencia: lo autónomo y lo automático. El carácter distribuido de la agencialidad en el mundo informacional. La reformulación de la idea de capacidad, acción y responsabilidad considerando la agencialidad de entidades no humanas.
 - Libertad y privacidad. La incidencia de la monetización de las relaciones intersubjetivas sobre el sentido y carácter de las prácticas privadas y sus efectos en la libertad de los individuos.

- Avatares, roles, perfiles, IDs y otras especies de la persona virtual. La persona, las redes sociales y las responsabilidades digitales. De la pregunta filosófica por el quiénes somos a la cuestión del por qué no nos reinventamos.
- La construcción del personaje. A vueltas con la presencia, la ausencia y el anonimato. La sociedad transparente y la sociedad translúcida. La nueva intimidad y sus consecuencias ¿Existe algo llamado e-moralidad?.
- Las leyes de la imitación, la ley de la influencia. Comunidades morales, sesgo del prestigio y emulación. Filosofía de la Acción Digital. De linchamientos e inquisiciones virtuales.
- La vida al otro lado de la pantalla: el caso de los videojuegos.
 - Hacia un nuevo paradigma del ocio. ¿Hablamos de divertirnos o de jugar? Formas de la satisfacción y formas de la felicidad contemporánea. Jugar muy en serio: e-sports, y profesionalización de los videojuegos.
 - La creación de la comunidad virtual a través de las estrategias publicitarias transmediáticas. El caso World of WarCraft.
 - El videojuego como herramienta de lucha contra la pandemia de aburrimiento y de violencia doméstica. Presentación de Fútbol Viral.
 - Experiencias cercanas a la muerte o cómo mirar a la muerte a los ojos sin correr riesgos en los videojuegos. Una aproximación antropológica, comunicacional y metafísica a partir del título Blasphemous.
 - Deus Ex. Transhumanismo, nanotecnología y videojuegos. Interiorizando el sujeto que seremos a través del componente lúdico.

PROFESORADO:

- Alfonso Muñoz Corcuera, UCM.
- Ricardo Gutiérrez Aguilar, UAH-UCM.
- Marcia Villanueva Lozano, Univ. Nacional Autónoma de México.
- Rosana Triviño Caballero, UAH-UCM.
- Óscar Quejido Alonso, UCM.
- Fernando Aguiar González, CSIC.
- Lola S. Almendros, CSIC.
- Josefa Ros Velasco, UCM.