

ALREDEDOR DE LA COMUNICACIÓN DIGITAL, LA ÉTICA PERIODÍSTICA Y EL PROBLEMA DE GÉNERO

Ramón Reig

Universidad de Sevilla (España)

El presente monográfico surge de una serie de ponencias presentadas al I Congreso Internacional Comunicación y Filosofía desarrollado en Priego de Córdoba (España) en noviembre de 2018. Si el lector se fija, los ejes que las guían se concretan en las temáticas enunciadas en el título de estas líneas. «Se filosofa para vivir», dijo Ortega. Y Solomon e Higgins –que se hacen eco de las palabras de Ortega– añaden que la filosofía es una profunda necesidad de comprendernos a nosotros y nuestro mundo.

Pues bien, los autores que vienen a continuación han asimilado este punto de partida y lo demuestran mediante la crítica a los medios y a una parte del contexto social y digital que los envuelve. Sigue siendo esencialmente válida la premisa de que los medios se han convertido en fines para algo, ese algo es la defensa del poder, del poder que los mantiene y los ha creado, al menos a los más influyentes. Dicho poder se llama mercado. José Antonio Marín-Casanova tiene esta circunstancia muy en cuenta y la compara con momentos anteriores del hecho comunicacional, un hecho que en pocos años ha implantado nuevos medios, como la conversión de las redes sociales y, más en concreto, de los videojuegos en poderes mediáticos con una doble dimensión: la educativa y la adictiva.

Los videojuegos es el tema que ocupa el trabajo de David López García, quien, con toda razón, ve este asunto como algo sin vuelta atrás que invita a los profesores a *coger el toro por los cuernos*: si la

vida del alumnado está en gran medida en manos de los videojuegos, lo mejor que se puede hacer es educar en sus usos y adaptarlos a la enseñanza, porque ese mercado que es nuestro mundo y que citamos antes suele apostar por los videojuegos más rentables, que se derivan de la evasión y el entretenimiento fácil y de la violencia gratuita. La mente reguladora –que no censura– del docente se convierte en algo indispensable, porque los juegos encierran significados positivos para los seres humanos y no deben ser demonizados por sistema.

Que los profesores no se impliquen utilizando en la enseñanza los videojuegos como herramienta significaría dejar a los niños y jóvenes en manos de una posible alienación mediática. Sobre este tema reflexiona Antonio dos Santos Queirós, el cual lleva a cabo un recorrido muy útil por distintas teorías de la alienación mediática, desde la filosofía clásica hasta la alienación provocada por el proceso globalizador, pasando por postulados de la filosofía de la sospecha, la escuela crítica o el existencialismo.

La alienación puede estar también en lo simbólico. Y esto es precisamente lo que propone Salud Flores a través de un minucioso estudio sobre las caricaturas árabes en las redes sociales como forma de comunicación alternativa.

Desde un punto de vista de especulación puramente filosófica –una filosofía práctica–, Tasia Aránguez Sánchez despliega unas detenidas y razonadas consideraciones sobre la falacia del punto medio como virtud. Precisamente una de las apli-

caciones prácticas de esta ponencia se centra en la prostitución. Tras dejar claro el concepto de *falacia* («un argumento que se presenta con la intención de engañar y que tiene apariencia de ser verdadero»), su aportación a este monográfico cuestiona la aparente lógica del discurso más extendido sobre la pornografía, que juega con los vectores prohibición, legalización, abolición.

Por último, cualquier hecho histórico o actual debe estar siempre presentado de forma rigurosa, ética, libre de morbo y desinformación, y por supuesto en pugna continua contra las noticias falsas, tal y como actúa el portal *Malditos bulos*, en cuya labor se centra la aportación de la profesora María Luisa Cárdenas.