

100

Ben Dupré



cosas
que hay
que saber
sobre

FILO- SOFÍA

y

ÉTICA

Ben Dupré

100 COSAS QUE HAY
QUE SABER SOBRE
FILOSOFÍA
Y ÉTICA

Ariel

Títulos originales:

50 Philosophy Ideas You Really Need to Know

50 Ethics Ideas You Really Need to Know

Primeras ediciones: 2009 y 2014

Primera edición en esta presentación: abril de 2020

© 2007, Quercus Publishing

© 2013, Ben Dupré

© 2010, Elisenda Julibert González, por la traducción de

50 Philosophy Ideas You Really Need to Know

© 2014, Julia Alquézar Solsona, por la traducción de

50 Ethics Ideas You Really Need to Know

Derechos exclusivos de edición en español:

© Editorial Planeta, S. A.

Avda. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona

Editorial Ariel es un sello editorial de Planeta, S. A.

www.ariel.es

ISBN: 978-84-344-3207-9

Depósito legal: B. 4.754-2020

Impreso en España

El papel utilizado para la impresión de este libro está calificado como papel ecológico y procede de bosques gestionados de manera sostenible.

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).

Dirjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos)

si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

Puede contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com

o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

Contenido*

50 cosas que hay que saber sobre filosofía

Introducción 7

PROBLEMAS DE CONOCIMIENTO

- 01 El cerebro en una cubeta 8
- 02 La caverna de Platón 12
- 03 El velo de la percepción 16
- 04 *Cogito ergo sum* 20
- 05 Razón y experiencia 24
- 06 La teoría tripartita del conocimiento 28

CUESTIONES MENTALES

- 07 El problema del cuerpo y la mente 32
- 08 ¿Cómo es ser un murciélago? 36
- 09 El test de Turing 40
- 10 El barco de Teseo 44
- 11 Otras mentes 48

ÉTICA

- 12 La guillotina de Hume 52
- 13 La carne de un hombre... 56
- 14 La teoría del mandato divino 60
- 15 La teoría del abucheo y del hurra 64
- 16 Medios y fines 68
- 17 La máquina de la experiencia 72

18 El imperativo categórico 76

- 19 La regla de oro 80
- 20 Actos y omisiones 84
- 21 Terrenos resbaladizos 88
- 22 Más allá del sentido del deber 92
- 23 ¿Es malo tener mala suerte? 96
- 24 La ética de la virtud 100

DERECHOS DE LOS ANIMALES

- 25 ¿Sufren los animales? 104
- 26 ¿Tienen derechos los animales? 108

LÓGICA Y SENTIDO

- 27 Las formas del razonamiento 112
- 28 La paradoja del barbero 116
- 29 La falacia del jugador 120
- 30 La paradoja sorites 124
- 31 El rey de Francia es calvo 128
- 32 El escarabajo en la caja 132

* Este volumen reúne dos libros publicados anteriormente: *50 cosas que hay que saber sobre filosofía* y *50 cosas que hay que saber sobre ética*. Por esta razón determinados capítulos retoman los mismos temas aunque abordados y escritos de manera distinta. (N. del E.)

CIENCIA

- 33 Ciencia y pseudociencia 136
- 34 Cambios de paradigma 140
- 35 La navaja de Ockham 144

ESTÉTICA

- 36 ¿Qué es el arte? 148
- 37 La falacia intencional 152

RELIGIÓN

- 38 El argumento del diseño 156
- 39 El argumento cosmológico 160
- 40 El argumento ontológico 164
- 41 El problema del mal 168

- 42 La defensa del libre albedrío 172
- 43 Razón y fe 176

POLÍTICA, JUSTICIA Y SOCIEDAD

- 44 Libertad positiva y negativa 180
- 45 El principio de la diferencia 184
- 46 El Leviatán 188
- 47 El dilema del prisionero 192
- 48 Teorías del castigo 196
- 49 La Tierra como bote salvavidas 200
- 50 La guerra justa 204

Glosario 208

Índice 211

50 cosas que hay que saber sobre ética

Introducción 221

FUNDAMENTOS MORALES

- 01 La buena vida 222
- 02 El mandato divino 226
- 03 El bien y el mal 230
- 04 Realismo moral 234
- 05 Subjetivismo moral 238
- 06 Relativismo 242
- 07 El anillo de Gíges 246
- 08 Intuiciones morales 250

¿CÓMO DEBERÍAMOS VIVIR?

- 09 La regla de oro 254
- 10 El principio del daño 258
- 11 Los fines y el medio 262
- 12 Utilitarismo 266
- 13 Ética kantiana 270

- 14 Deberes *prima facie* 274
- 15 Doble efecto 278
- 16 Acciones y omisiones 282
- 17 Suerte moral 286
- 18 El libre albedrío 290
- 19 El contrato social 294
- 20 Ética de la virtud 298
- 21 Humanismo 302
- 22 Nihilismo 306

VIRTUDES Y OTRAS COSAS BUENAS

- 23 Justicia 310
- 24 Igualdad 314
- 25 Tolerancia 318
- 26 Derechos 322
- 27 Altruismo 326
- 28 Amistad 330

29 Héroes y santos 334

30 Integridad 338

VICIOS Y OTRAS COSAS MALAS

31 Crimen y castigo 342

32 La pena de muerte 346

33 Tortura 350

34 Corrupción 354

35 Terrorismo 358

36 La censura 362

37 Drogas 366

HUMANOS Y OTROS ANIMALES

38 La liberación
animal 370

39 La paradoja de la
investigación 374

40 Comer animales 378

BIOÉTICA

41 La inviolabilidad de la
vida 382

42 La muerte 386

43 La ingeniería
genética 390

44 La clonación 394

ÉTICA GLOBAL

45 La guerra 398

46 *Realpolitik* 402

47 Capitalismo 406

48 La metáfora del bote
salvavidas 410

49 La pobreza 414

50 El medio ambiente 418

Glosario 422

Índice 425

01 El cerebro en una cubeta

Imaginad que un científico diabólico hubiera sometido a un experimento a un ser humano. Se habría extraído del cuerpo el cerebro de la persona y colocado en un recipiente con nutrientes que mantendría con vida el cerebro.

Las terminaciones nerviosas estarían conectadas a una computadora super científica capaz de provocar en la persona la ilusión de que todo es completamente normal. Parecería haber gente, objetos, el cielo, etc.; pero en realidad todo lo que la persona experimentaría sería el resultado de impulsos que van desde la computadora hasta las terminaciones nerviosas.

¿Se trata de una pesadilla de ciencia ficción? Tal vez, pero eso es exactamente lo que diríamos si fuéramos un cerebro metido en una cubeta. Si nuestro cerebro estuviera en un recipiente en vez de en el cráneo, cada una de nuestras experiencias sería exactamente igual que si hubiéramos vivido en un cuerpo real inmerso en el mundo real. El mundo circundante —esta silla, el libro que sostenéis con las manos, y las propias manos— forma parte de la ilusión, la poderosísima computadora del científico introduce en vuestros cerebros los pensamientos y las sensaciones.

Probablemente no creáis ser un cerebro flotando en una cubeta. Es posible que la mayoría de los filósofos no crean ser cerebros en cubetas. Pero no se trata de que lo creamos sino tan sólo de admitir que no es posible tener la certeza de que no lo somos. El problema es que, si realmente somos un cerebro en una cubeta (simplemente no podemos descartar la posibilidad), todas las cosas que creemos conocer del mundo serían falsas. La mera posibilidad parece minar nuestras pretensiones de conocimiento acerca del mundo exterior. ¿Existe alguna forma de escapar de la cubeta?

Cronología

c. 375 a. C.

La caverna platónica

1637

El problema del cuerpo y la mente

1644

Cogito ergo sum

Los orígenes de la cubeta El clásico y elocuente relato moderno del «cerebro en una cubeta» lo urdió el filósofo norteamericano Hilary Putnam en su libro *Razón, verdad e historia* (1981), pero el germen de la idea se remonta mucho más atrás. El experimento mental de Putnam actualiza una historia de terror del siglo xvii (el genio maligno —*malin génie*—, convocado por el filósofo francés René Descartes en sus *Meditaciones* de 1641). El propósito de Descartes consistía en edificar el conocimiento humano sobre fundamentos inquebrantables, para lo cual adoptó la «duda metódica» (desechaba cualquier creencia susceptible del menor grado de incertidumbre). Tras señalar el carácter engañoso de nuestros sentidos y la confusión propia de los sueños, Descartes llevó su «duda» hasta el límite:

«Debo suponer ... que algún genio maligno inmensamente poderoso y astuto ha dedicado todas sus energías a engañarme. Debo pensar que el cielo, el aire, la tierra, los colores, las formas, los sonidos y todas las cosas externas son meras ilusiones oníricas que este genio ha inventado para cautivar mi juicio». Entre los escombros de sus antiguas creencias y opiniones, Descartes vislumbra un solo punto de certeza —el *cogito*— en el que fundar de un modo (aparentemente) seguro la reconstrucción que se ha propuesto como tarea (véase página 20).

Desgraciadamente para Putnam y Descartes, aunque ambos están haciendo de abogado del diablo —al adoptar posiciones escépticas para

En la cultura popular

Ideas como la del cerebro en una cubeta han resultado tan estimulantes y sugestivas intelectualmente que han dado lugar a numerosas manifestaciones populares. Una de las más exitosas fue la película *Matrix* en 1999, en la que un *hacker* llamado Neo (interpretado por Keanu Reeves) descubre que el mundo americano de 1999 es, de hecho, una simulación virtual creada por una ciber inteligencia

maligna, y que a él y otros seres humanos los mantienen en el interior de recipientes llenos de un fluido, conectados a una inmensa computadora. La película presenta una elaboración dramática del cerebro en una cubeta, en la que se reproducen los principales elementos de la situación. El éxito y el impacto de *Matrix* advierte de la fuerza que poseen los argumentos del escepticismo radical.

1655

El barco de Teseo

1690

El velo de la percepción

1974

La máquina de la experiencia

1981

El cerebro en una cubeta

frustrar el escepticismo—, a algunos filósofos les ha impresionado más su habilidad para plantear el atolladero del escepticismo que sus posteriores tentativas para salir de él. Apelando a su propia teoría causal del significado, Putnam intenta mostrar que la escena del cerebro en una cubeta es incoherente, pero a lo sumo parece conseguir mostrar que de hecho un cerebro en una cubeta no podría expresar el pensamiento de ser un cerebro en una cubeta. Efectivamente, demuestra que el estado de ser un cerebro envasado es invisible e indescifrable para el espíritu, pero no está claro que esta victoria semántica (si lo es) consiga resolver el problema relativo al conocimiento.

El escepticismo El término «escéptico» se aplica comúnmente a las personas con tendencia a dudar de las creencias aceptadas, o habituadas a desconfiar de la gente o de las ideas en general. En este sentido, el escepticismo puede caracterizarse como una tendencia saludable o un ejercicio propio de mentes abiertas que consiste en someter a prueba y demostrar las creencias comúnmente aceptadas. Un estado mental semejante suele ser una salvaguarda útil contra la credulidad, pero a veces también puede desembocar en la tendencia a dudar de todo, con inde-

El argumento de la estimulación

La gente corriente podría estar tentada de desdeñar las terroríficas conclusiones escépticas, pero no deberíamos apresurarnos. Por lo demás, un ingenioso argumento inventado recientemente por el filósofo Nick Bostrom sugiere que es muy probable que ya estemos viviendo en una simulación informática. Imaginad que...

Es probable que en el futuro nuestra civilización alcance tal nivel de desarrollo tecnológico que puedan crearse simulaciones informáticas muy sofisticadas de mentes humanas y de mundos donde habiten esas mentes. Los recursos que precisería el mantenimiento de esos mundos serían relativamente insignificantes —un simple ordenador portátil del futuro podría ser el hogar de cientos o de miles de mentes simuladas— de modo que muy probablemente el número de

mentes simuladas superaría con mucho el de las biológicas. Las experiencias de las mentes biológicas y las de las simuladas serían indiscernibles y, como es lógico, cada una de ellas pensaría que no es simulada, pero las segundas (que constituirían la amplia mayoría de las mentes) estarían equivocadas. Naturalmente ponemos a prueba este argumento como hipótesis de futuro, pero ¿quién puede afirmar con seguridad que este «futuro» no ha llegado (que tal logro informático no se ha alcanzado ya, y que no existen mentes simuladas)? Es evidente que suponemos no ser mentes simuladas informáticamente e inmersas en un mundo simulado, pero esto podría tratarse como tributo a la calidad del programa. De acuerdo con la lógica del argumento de Bostrom ¡es muy probable que nuestra suposición sea errónea!

pendencia de las razones para hacerlo. Pero sea bueno o malo, el escepticismo en este sentido común es bastante distinto al escepticismo en sentido filosófico.

El escéptico filosófico no pretende que no sepamos nada (en buena medida porque pretenderlo resultaría obviamente contradictorio: no podemos saber que no sabemos nada). La posición escéptica consiste más bien en cuestionar nuestro derecho a pretender algún conocimiento. Creemos saber muchas cosas, pero ¿cómo podemos defender esa pretensión? ¿Qué solidez podemos ofrecer para justificar cualquier afirmación concreta relativa al conocimiento? Nuestro supuesto conocimiento del mundo se basa en percepciones que nos proporcionan nuestros sentidos, por lo general mediadas por nuestro uso de razón. Pero ¿acaso esas percepciones no se encuentran sometidas en ocasiones al error? ¿Podemos estar completamente seguros de que no estamos sumidos en una alucinación o en un sueño, o de que nuestra memoria no nos tiende trampas? Si la experiencia del sueño es indiscernible de la experiencia de la vigilia, nunca podremos tener la certeza de que algo que pensamos que es, sea de hecho (ni de que lo que consideramos cierto lo sea). Estas inquietudes, llevadas al extremo, desembocan en los genios malignos y en los cerebros en cubetas...

La epistemología, el ámbito de la filosofía consagrado al conocimiento, determina qué sabemos y cómo lo sabemos, e identifica en qué condiciones algo debe ser conocido para ser considerado conocimiento. Así entendida, puede concebirse como una respuesta al desafío del escepticismo; y su historia como las distintas tentativas de derrotar al escepticismo. A muchos autores les parece que ha habido pocos filósofos que hayan conseguido vencer al escepticismo mejor que Descartes. La posibilidad de que en el fondo no exista una vía de salida segura de la cubeta sigue proyectando una larga sombra sobre la filosofía.

«La computadora es tan inteligente que a la víctima incluso podría parecerle que se encuentra sentada y leyendo estas mismas palabras sobre el supuesto, divertido aunque más bien absurdo, de un científico maligno que saca los cerebros de los cuerpos de la gente para ponerlos en una cubeta llena de nutrientes.»

Hilary Putnam, 1981

**La idea en síntesis:
¿somos cerebros
envasados?**

02 La caverna de Platón

«Imagina que toda tu vida has sido prisionero en una caverna. Tienes las manos y los pies encadenados, y la cabeza sujeta de modo que sólo puedes ver la pared que queda enfrente. Detrás de ti hay una llama, y entre tú y el fuego una pasarela por la que tus captores desplazan estatuas y todo tipo de objetos. Las sombras que proyectan en la pared estos objetos son lo único que tú y tus compañeros de cautiverio habéis visto siempre, lo único de lo que habéis hablado y en lo que habéis pensado.»

De entre las muchas imágenes y analogías que utilizó el filósofo griego Platón, posiblemente el mito de la caverna sea la más célebre: aparece en el libro VII de *La República*, una obra monumental en la que investiga la forma del Estado ideal y su gobernante ideal, el filósofo rey. La justificación de Platón para dar las riendas del gobierno a los filósofos se encuentra en un pormenorizado estudio en torno de la verdad y el conocimiento, y en este contexto es donde interviene la alegoría de la caverna.

La concepción platónica del conocimiento y de sus objetos es compleja y se compone de muchos estratos, tal como evidencia el modo en que prosigue la parábola de la caverna.

«Ahora supón que te liberan de las cadenas y puedes andar por la cueva libremente. Aunque al principio el fuego te deslumbra, de forma progresiva vas reconociendo mejor la situación de la cueva y entendiendo el origen de las sombras que habías tomado por reales. Y finalmente se te permitirá salir de la caverna y asomarte al soleado mundo exterior, donde verás toda la realidad iluminada por el cuerpo más brillante que hay en los cielos, el Sol.»

Cronología

c. 375 a. c.

La caverna de Platón

1644

Cogito ergo sum

La interpretación de la caverna Se ha discutido mucho sobre la interpretación detallada de la caverna de Platón, pero el significado general está bastante claro. La caverna representa «el mundo de las apariencias» (el mundo visible de nuestra experiencia cotidiana, donde todo es imperfecto y constantemente cambiante). Los cautivos encadenados (que simbolizan la gente corriente) viven en un mundo de conjeturas e ilusión, mientras que el antiguo prisionero, libre para deambular por el interior de la caverna, obtiene la visión más adecuada posible de la realidad en el seno del cambiante mundo de la percepción y la experiencia. En cambio, el exterior de la caverna representa «el mundo de las ideas» (el mundo inteligible de la verdad poblado de los objetos del conocimiento, que es perfecto, eterno e inmutable).

«¡Contemplad! Son seres humanos que viven en una guarida subterránea ... Como nosotros ... Sólo ven sus propias sombras, o las sombras de los demás, que el fuego proyecta en la pared de enfrente de la caverna.»

Platón, c. 375 a. C.

La teoría de las Ideas Para Platón, lo que conocemos no sólo debe ser verdadero sino también perfecto e inmutable. Sin embargo nada en el mundo empírico (representado por la vida en el interior de la caverna) se adecua a esta descripción: una persona alta es bajita al lado de un árbol; una manzana que parece roja al mediodía se ve

El amor platónico

La idea con que se asocia más comúnmente a Platón en la actualidad —el llamado amor platónico— surge de un modo natural del marcado contraste establecido en el mito de la caverna entre el mundo del intelecto y el mundo de los sentidos. La clásica afirmación de la idea de que el tipo de amor más perfecto se expresa no física sino intelectualmente se encuentra en otro célebre diálogo, *El Banquete*.

1690

El velo de la percepción

1981

El cerebro en una cubeta

negra al anochecer; y así ocurre con todo. Puesto que nada en el mundo empírico es un objeto de conocimiento, Platón propone que debe de existir otro reino (el mundo en el exterior de la caverna) de entidades perfectas e inmutables a las que llama «Ideas» (o Formas). Así, por ejemplo, sólo gracias a la virtud de copiar o imitar la Idea de la Justicia es justa toda acción concreta que sea justa. Como sugiere el mito de la caverna, entre las ideas existe una jerarquía, y gobernándolas a todas se encuentra la Idea de Dios (que representa el Sol), que brinda a las otras su sentido último e incluso subyace a su existencia.

El problema de los universales La teoría de las ideas de Platón y la base metafísica que implica puede resultarnos exótica y excesivamente complicada, pero el problema que intenta resolver —el llamado «problema de los universales»— ha sido, con variaciones, uno de los principales problemas de la filosofía desde siempre. En la Edad Media los bandos de la batalla se dividían entre los realistas (o platónicos) de un lado, quienes creían que universales como la condición de «ser de color rojo» y de «ser alto» existían con independencia de los objetos particulares rojos o altos; y los nominalistas por otro lado, quienes sostenían que tales cosas eran meros nombres o etiquetas que asociamos a objetos para establecer similitudes particulares entre ellos.

La misma distinción fundamental, habitualmente expresada en términos de realismo y antirrealismo, sigue teniendo eco en muchos campos

En la cultura popular

Existe un claro eco del platónico mito de la caverna en la obra de C. S. Lewis, el autor de las siete novelas fantásticas que forman *Las crónicas de Narnia*. Al final del último libro, *La última batalla*, los niños que protagonizan la historia atestiguan la destrucción de Narnia y escapan a las tierras de Aslan, un país maravilloso que reúne lo mejor de la antigua Narnia y de la Inglaterra que recuerdan. Los niños terminan descubriendo que están muertos y que han abandonado «la tierra de las sombras», que no era más que una pálida imitación del mundo eterno e inmutable en el que ahora moran. A pesar del evidente mensaje cristiano que encierra la historia, la influencia de Platón es clara: se trata de uno de los innumerables ejemplos de la enorme (y a menudo inesperada) influencia del filósofo griego en la cultura, la religión y el arte occidentales.

de la filosofía moderna. Así, una posición realista sostiene que existen entidades «fuera» del mundo —cosas físicas o actos éticos o propiedades matemáticas— que existen independientemente de nuestro conocimiento o de nuestra experiencia. A este punto de vista se opone el de otros filósofos, conocidos como antirrealistas, que plantean propuestas en las que existe una relación necesaria e interna entre las cosas que conocemos y nuestro conocimiento de las mismas. Los términos fundamentales de todos estos debates los estableció hace 2.000 años Platón, uno de los primeros (y más concienzudos) realistas filosóficos.

En defensa de Sócrates Con su mito de la caverna Platón se propone hacer algo más que sacar a la luz sus puntos de vista particulares sobre la realidad y sobre nuestro conocimiento acerca de ella. Algo que queda claro al final de su mito. Una vez ha ascendido al mundo exterior y reconocido la naturaleza de la verdad y la realidad últimas, el prisionero liberado está ansioso por volver a la caverna y sacar del error a sus antiguos compañeros ignorantes. Pero como ahora está acostumbrado al brillo de la luz del mundo exterior, al principio va dando traspiés, inmerso en la oscuridad de la caverna, y quienes siguen allí cautivos lo consideran un loco. Piensan que su viaje lo ha trastocado; se niegan a escucharle e incluso podrían terminar matándolo si persiste. En este pasaje Platón alude al tópico de la complicada situación del filósofo —la burla y el rechazo— cuando intenta ilustrar a la gente corriente y orientarla hacia el conocimiento y la sabiduría. Y en particular se refiere al destino de su maestro, Sócrates (su portavoz en la *República* y en muchos otros de sus diálogos), quien rechazó a lo largo de toda su vida moderar sus enseñanzas filosóficas, y al que la ciudad de Atenas terminó ejecutando en el año 399 a. C.

**La idea en síntesis:
el conocimiento
en este mundo
no es más que
una sombra**