



SUPREMO CONSEJO DEL GRADO XXXIII PARA LA REPÚBLICA DE CHILE

Nombre del Cuerpo Escocés:

LUIS ALBERTO NAVARRETE Y LOPEZ

Grado del Cuerpo Escocés:

XIV

N°

7

Ciudad

SANTIAGO

Título del Tema:

**EL ETHOS DEL GRAN ELEGIDO, PERFECTO Y SUBLIME MASÓN
EN UNA SOCIEDAD INFORMATIZADA**

N° del Tema según el Plan General de Docencia:

A-12

(P. Ej.: C-05)

Tipo de

Trabajo:

(marque
con una X)

- Individual:

☐

- Grupal:

☒

Sólo si es Grupal,

indique el Total de Participantes:

Fecha de

Presentación:

(dd-mm-aaaa)

17-08-2024

Si el Trabajo es Individual, Nombre del Autor:

Si el Trabajo es Grupal, indicar Títulos de los Subtemas y Nombres de sus Autores:

N° Títulos de los Subtemas:

Nombres de los Autores de cada Subtema:

Introducción y Conclusiones	Fernando Lopetegui Cáceres
Sociedad Informatizada y sus características	Felipe Santos Ugarte
Deshumanización en la Sociedad Informatizada	Luis Wilden Miranda
La Tecnología, La Nueva Religión	Patricio Sancha Gutiérrez
El Comportamiento del G.:E.:P.: y S.:M.: en la Sociedad Informatizada	Roberto San Juan Arredondo

Remitido al Sob.: Trib.: Gr.: XXXI el (dd-mm-aaaa):

Nombre del Presidente:

Leonel Barba González

Grado: **30**

Título del Presidente:

T.: V.: P.: G.: M.:

Firma del Presidente:

Índice

	Página
Introducción	3
Subtema 1:	
Sociedad informatizada y sus características	5
Subtema 2:	
Deshumanización en la sociedad informatizada	10
Subtema 3:	
La tecnología, la nueva religión	13
Subtema 4:	
El comportamiento del G.E.P. y S.M. en la sociedad informatizada	17
Conclusiones	22
Bibliografía	25

A.L.G.D.G.A.D.U.

Introducción

I.H.: Fernando Lopetegui Cáceres, 14º

T.V.P.G.M. y

VV.MM. GG.EE.PP. y SS.MM.

El grado XIV de la masonería, conocido como «Gran Elegido Perfecto y Sublime Masón» es el último grado de las Logias de Perfección y se centra en la perfección moral y espiritual del iniciado. El objetivo es que se profundice en la búsqueda de la verdad y el conocimiento, así como en la práctica de la virtud y la justicia.

Sus enseñanzas se centran en la perfección moral, la justicia, la sabiduría y la búsqueda de la verdad. Se enfatiza en la importancia de la integridad personal y la honestidad en todas las acciones. Además, se anima a los masones de este grado a ser ejemplos de virtud y a contribuir positivamente a la sociedad.

Nos encontramos en unos tiempos diferentes a los que vivieron nuestros padres. Actualmente nos situamos en los que se denomina «sociedad informatizada», que se define como aquella sociedad en la que el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) es fundamental para la mayoría de las actividades diarias. En este tipo de sociedad, la información y el conocimiento se generan, procesan, almacenan y distribuyen a través de medios electrónicos, como computadoras e internet. La informatización afecta diversos ámbitos, incluyendo la educación, la economía, la administración pública y las relaciones sociales, facilitando la comunicación, la eficiencia y el acceso a una vasta cantidad de datos. Esto también plantea diversos desafíos en términos de seguridad, privacidad, veracidad de la información, desigualdad de acceso a la tecnología, entre otros.

Se tratará en el siguiente trazado de arquitectura sobre «El *ethos* del Gran Elegido, Perfecto y Sublime Masón en la sociedad informatizada». Para poder desarrollar este trabajo primero hay que definir *ethos*. Es una palabra de origen griega y que significa ‘costumbre y conducta’ y, a partir de ahí, ‘conducta, carácter, personalidad’. Es la raíz de términos como ética y etología. En el Diccionario de la Real Academia Española, la

palabra *ethos* aparece definida como «conjunto de rasgos y modos de comportamiento que conforman el carácter o la identidad de una persona o una comunidad».

¿Qué rol tiene el Francmasón del grado XIV en esta sociedad informatizada? ¿Cómo debe comportarse y actuar en estos nuevos tiempos? El presente trabajo espera responder estas interrogantes. Se comenzará señalando las características de la sociedad informatizada, posteriormente se tratará acerca de la deshumanización del hombre en esta época, luego se desarrollará la tecnología como la nueva religión y finalmente cuál debe ser el comportamiento del masón del grado XIV en la sociedad informatizada.

Subtema 1: Sociedad informatizada y sus características

I.:H.: Felipe Santos Ugarte, 14º

Vivimos en una era caracterizada por la proliferación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), las cuales han transformado radicalmente todos los aspectos de la vida humana, desde la forma en que trabajamos y nos comunicamos hasta la manera en que consumimos bienes y servicios. Esta profunda transformación ha dado lugar a la denominada «sociedad informatizada», un concepto que engloba una serie de características distintivas que la diferencian de las sociedades previas y que son las siguientes:

1. Acceso Universal a la Información

La información se ha convertido en un recurso fundamental para el desarrollo individual y social. La proliferación de internet y las redes sociales ha facilitado el acceso a la información, democratizando el conocimiento y rompiendo las barreras geográficas y temporales.

1.1 Transformación del Trabajo

- **Teletrabajo:** La posibilidad de trabajar de forma remota a través de internet ha modificado los esquemas laborales tradicionales, permitiendo mayor flexibilidad y autonomía a las personas. Plataformas como Zoom y Google Meet facilitan el trabajo a distancia.
- **Economía Colaborativa:** El auge de plataformas digitales tales como Uber, Airbnb y Rappi ha dado lugar a la economía colaborativa, donde individuos ofrecen sus servicios o bienes utilizando la tecnología como intermediario.
- **Automatización:** La automatización de tareas repetitivas mediante inteligencia artificial y robótica está modificando el panorama laboral, creando nuevas oportunidades en áreas como la programación, el análisis de datos y la gestión de sistemas.

1.2 Transformación de la Comunicación

- **Redes Sociales:** Las redes sociales como Instagram, TikTok y X se han convertido en canales de comunicación esenciales para la interacción personal y el intercambio de información.
- **Mensajería Instantánea:** Plataformas como WhatsApp, Telegram y Messenger permiten la comunicación instantánea entre personas de todo el mundo.

- Videollamadas: Las videollamadas a través de herramientas como Zoom, Google Meet y Skype han transformado la forma en que nos comunicamos cara a cara, permitiendo reuniones virtuales y acercando a personas que se encuentran físicamente alejadas.

1.3 Transformación del Consumo

- Comercio Electrónico: El comercio electrónico ha revolucionado la forma en que compramos, permitiendo adquirir productos y servicios desde la comodidad del hogar a través de plataformas como Amazon, Mercado Libre y AliExpress.
- Servicios de Streaming: Plataformas tales como Netflix, Spotify y Disney+ ofrecen acceso a una amplia variedad de contenido audiovisual a demanda, modificando los hábitos de consumo de entretenimiento.
- Economía Digital: La digitalización de los procesos de pago y la proliferación de las criptomonedas han dado lugar a una nueva economía digital que está transformando el panorama financiero.

1.4 Transformación de la Educación y la Salud

- Educación a Distancia: La educación a distancia a través de plataformas en línea como Coursera, edX y Khan Academy ha ampliado las oportunidades de aprendizaje, permitiendo acceder a educación de calidad desde cualquier lugar del mundo.
- Telemedicina: La telemedicina permite a los pacientes recibir atención médica a distancia a través de videollamadas o chatbots, mejorando el acceso a la salud en zonas remotas y reduciendo los costos.
- Registros Médicos Electrónicos: Los registros médicos electrónicos facilitan el acceso a la información médica de los pacientes, mejorando la atención médica y la investigación.

2. Interconectividad Global

Las TIC han permitido conectar a personas y dispositivos de todo el mundo en tiempo real, creando una red global de información y comunicación sin precedentes. Esta interconectividad ha facilitado la colaboración, el intercambio de ideas y la construcción de comunidades virtuales.

2.1 Colaboración Global en Proyectos

- Software Libre y de Código Abierto: Plataformas como GitHub permiten la colaboración global en el desarrollo de software, donde programadores de todo

el mundo pueden contribuir a proyectos de código abierto compartiendo ideas y soluciones. Ejemplos son Linux y Ubuntu.

- Investigación Científica: La interconectividad ha facilitado la colaboración internacional en investigaciones científicas, permitiendo a científicos de diferentes países compartir datos, ideas y hallazgos a través de plataformas en línea y redes profesionales. Ejemplos: el Proyecto de Genoma Humano (HGP), la Red Global de estudio del Cambio Climático y el Gran Colisionador de Hadrones (LHC) que es el experimento de colisión de partículas más avanzado en el mundo
- Crowdsourcing: El crowdsourcing ha emergido como una herramienta poderosa para la colaboración global, donde las empresas y organizaciones pueden aprovechar el talento y la creatividad de personas de todo el mundo para resolver problemas, generar ideas o desarrollar nuevos productos. Por ejemplo Waze es una aplicación de navegación y tráfico, que recopila datos en tiempo real. Los usuarios de Waze contribuyen con información para actualizar y mejorar las rutas en tiempo real, beneficiando a toda la comunidad de usuarios.

2.2 Intercambio de Ideas y Conocimiento

- Redes Sociales: Las redes sociales como Facebook, X y LinkedIn se han convertido en espacios virtuales donde las personas pueden compartir ideas, opiniones y conocimientos con otros de todo el mundo.
- Foros en Línea: Los foros en línea dedicados a diversos temas permiten a las personas con intereses comunes conectarse, compartir información, experiencias y brindar apoyo mutuo. Por ejemplo ForoCoche (https://forocoche.com) es uno de los foros más grandes de habla hispana, centrado en temas de automovilismo.
- Blogs y Sitios Web: Blogs y sitios web personales o profesionales sirven como plataformas para compartir ideas, conocimientos y experiencias con una audiencia global. Veamos un par de ejemplos: LinkedIn es una red social profesional donde los usuarios pueden publicar artículos y compartir sus conocimientos y experiencias en sus perfiles y en grupos temáticos.

2.3 Comunidades Virtuales y Activismo Online

- Movimientos Sociales: Las redes sociales han jugado un papel crucial en la organización y movilización de movimientos sociales a nivel global, permitiendo a las personas conectarse, compartir información, coordinar acciones y amplificar sus mensajes.

- **Juegos en Línea:** Los juegos en línea multijugador masivo (MMO) han creado comunidades virtuales vibrantes donde las personas pueden interactuar, socializar y colaborar para alcanzar objetivos comunes.

3. Transformación de los Procesos Productivos

Las TIC han automatizado y optimizado numerosos procesos productivos en diversos sectores económicos, desde la manufactura hasta los servicios. Esta automatización ha incrementado la eficiencia y la productividad, pero también ha generado desafíos relacionados con el empleo y la desigualdad.

3.1 Manufactura

- **Manufactura Aditiva (Impresión 3D):** Esta tecnología permite crear objetos tridimensionales a partir de modelos digitales, revolucionando la producción de piezas complejas, personalizadas y a menor costo.
- **Robótica Colaborativa:** Los robots colaborativos trabajan junto a los humanos en la línea de producción, realizando tareas repetitivas o peligrosas, aumentando la eficiencia y la seguridad.
- **Internet de las Cosas (IoT):** Los sensores y dispositivos conectados a internet permiten recopilar datos en tiempo real sobre el estado de las máquinas y los procesos productivos.

3.2 Servicios

- **Inteligencia Artificial en la Atención al Cliente:** Los chatbots y asistentes virtuales impulsados por IA pueden responder preguntas, resolver problemas y brindar soporte a los clientes de manera automatizada.
- **Análisis de Datos para la Toma de Decisiones:** El análisis de grandes conjuntos de datos permite a las empresas obtener información valiosa sobre sus clientes, operaciones y mercados.

3.3 Desafíos y Oportunidades

- **Desplazamiento de Empleos:** La automatización y la digitalización pueden generar el desplazamiento de empleos en algunos sectores, particularmente aquellos con tareas repetitivas o manuales.
- **Aumento de la Desigualdad:** Los beneficios de la transformación digital pueden no distribuirse equitativamente, exacerbando las brechas de ingresos y oportunidades.
- **Oportunidades para la Creación de Nuevos Empleos:** La transformación digital también genera nuevas oportunidades de empleo en áreas como la

programación, el análisis de datos, la ciberseguridad y la gestión de proyectos tecnológicos.

4. Nuevos Modelos de Negocios

La Sociedad Informatizada ha dado lugar a la aparición de nuevos modelos de negocio basados en las TIC como el comercio electrónico, la economía colaborativa y las plataformas digitales. Estos nuevos modelos han revolucionado la forma en que las empresas operan y compiten en el mercado.

4.1 Comercio Electrónico

- Tiendas en Línea: Las tiendas en línea permiten a las empresas vender sus productos directamente a los consumidores a través de internet.
- Marketplace: Los marketplaces son plataformas digitales que conectan a compradores y vendedores, facilitando la transacción de bienes y servicios.
- Dropshipping: En el dropshipping, el vendedor no almacena los productos que vende, sino que los adquiere directamente de un proveedor externo.

4.2 Economía Colaborativa

- Economía de Alquiler: Plataformas como Airbnb y Uber permiten a los usuarios alquilar bienes o servicios infrautilizados que poseen otros individuos.
- Crowdfunding: El crowdfunding permite a las empresas o emprendedores recaudar fondos a través de plataformas en línea.
- Freelancing: Plataformas como Upwork y Fiverr conectan a profesionales independientes con clientes que necesitan sus servicios.

4.3 Plataformas Digitales

- Suscripción: Los modelos de negocio basados en suscripción permiten a los usuarios acceder a productos o servicios a cambio de una tarifa regular.
- Freemium: El modelo freemium ofrece productos o servicios básicos de forma gratuita, pero cobra por funciones o servicios adicionales.
- Publicidad en Línea: Las plataformas digitales pueden monetizar sus servicios mediante la venta de espacios publicitarios a otras empresas.

Subtema 2: Deshumanización en la sociedad informatizada

I.:H.: Luis Wilden Miranda, 14º

En algunas culturas africanas para expresar un reconocimiento y una conexión con el otro, se utiliza una palabra zulú *sawubona* que significa «te veo». A la cual la otra persona le responde *shikoba*, palabra que significa «yo existo para ti» (Sabater, 2022). Esto es un claro ejemplo que más allá del tradicional «hola, buenos días», en algunos otros lugares del mundo, hay un saludo más profundo, más humano y con una tremenda carga emocional.

La «deshumanización en la sociedad informatizada» se refiere principalmente a la pérdida de aspectos humanos esenciales, como la empatía, la conexión interpersonal y la reflexión crítica, debido principalmente a la predominancia de la tecnología y la información en nuestras vidas. Esto puede manifestarse día a día en una evidente falta de contacto humano directo y en una dependencia excesiva de dispositivos electrónicos.

Dado el anterior escenario, se comenzará señalando que la falta de contacto humano directo en los tiempos actuales es un fenómeno cada vez más preocupante con el avance de los años, pero ¿cuál o cuáles pudieran ser los factores que han contribuido a la disminución de esta interacción cara a cara?

1. Tecnología y Medios Digitales:

- Comunicación Virtual e Instantánea: No hay dudas, que la comunicación a través de la pantalla permiten interacciones sin restricciones de tiempo ni de ubicación. Son en la actualidad una gran ayuda plataformas de redes sociales tales como, Instagram, X, TikTok, Facebook, etc., o, la mensajería instantánea como WhatsApp, Telegram, etc. y/o las videoconferencias como Zoom, Meet, Teams, etc, pero, están reduciendo o eliminando la necesidad de interacciones cara a cara.
- Entretenimiento Digital: El consumo excesivo de entretenimiento digital, como videojuegos, streaming de películas y series de televisión, tales como Netflix, Max, Disney+, Universal, etc., disminuyen el tiempo disponible para actividades sociales fuera de la pantalla. Ya es normal oír: «...Hice una maratón en Netflix de la serie...».

- **Fácil Acceso y Flexibilidad Horaria:** La disponibilidad de dispositivos electrónicos, el aumento y la mayor disponibilidad a tener conexión a internet facilita el acceso inmediato a la información, entretenimiento, incluso se ha visto este último tiempo un aumento de cursos online. Sin dejar de mencionar que muchas plataformas están diseñadas con técnicas de comportamiento que fomentan el uso continuo y prolongado.
- **Presión social y de grupo:** El uso extensivo de dispositivos electrónicos puede estar motivado por la necesidad de una pertenencia social (hay marcas de celulares que predominan en la juventud) y la presión de mantenerse actualizado en un mundo cada vez más digitalizado (esta tendencia a comprar el último modelo o la llegada de la denominada Inteligencia Artificial).

2. Estilo de Vida:

- **Horarios y Jornadas Laborales Demandantes:** En algunos casos, las largas horas de trabajo y largos trayectos o desplazamientos pueden dejar poco tiempo para actividades sociales y encuentros personales. Tema tan abordado desde el mundo de RR.HH. bajo el concepto de conciliación vida laboral y familiar. Tema que el Ministerio del Trabajo y Previsión Social aborda en la modificación de la Ley 21645 y puesta en vigencia el 29 de enero del presente año. Allí se señala entre otras «La ley establece el derecho al trabajo a distancia o teletrabajo, de modo que las o los trabajadores puedan efectuar todo o parte de su jornada diaria o semanal en esas modalidades en la medida que la naturaleza de sus funciones lo permita» (Ministerio del trabajo, 2024) (Ministerio de desarrollo social, 2024).
- **Estrés y Agotamiento:** El estrés y el agotamiento asociados con la vida moderna pueden reducir la disposición y la energía para participar en interacciones sociales significativas. Condiciones igualmente relacionadas con el concepto de conciliación vida laboral y familiar tratado en el punto anterior.
- **Introversión y Ansiedad Social:** Las personas introvertidas o con ansiedad social pueden sentirse más cómodas comunicándose a través de las pantallas, donde tienen más control sobre su participación y también una «barrera de protección» y así evitar situaciones incómodas, evitar conflictos o confrontaciones cara a cara.

3. Urbanización y Movilidad:

- **Urbanización:** El aumento en este último tiempo de la inmigración pudiera ser una causa de una falta de cohesión cultural, o simplemente, una posible pérdida de identidad nacional, generando dificultades en las interacciones cara a cara.

- **Movilidad y Desplazamientos:** En algunos casos, los largos trayectos y desplazamientos tanto en movilización propia como pública, ya sea por motivos laborales como personales, pueden igualmente dificultar establecer lazos sociales.

4. Cambios Culturales y Normativos:

- **Individualismo:** La actual cultura del individualismo y la autonomía personal puede llevar a una preferencia por la soledad o las interacciones superficiales en lugar de relaciones profundas y significativas. Una señal podría ser lo que señala el INE en su Boletín Demográfico Anual Provisional de Estadísticas Vitales 2023, «En 2023 se reportaron 171.992 nacimientos, es decir, 17.318 nacidos vivos menos que en 2022 (189.310), lo que representa una variación de -9,1% respecto al año anterior» (INE, 2024).
- **Normas Sociales Cambiantes:** El evidente cambio de las conductas y normas sociales, como la aceptación creciente de la comunicación digital como sustituto de las interacciones cara a cara, han influido en la calidad, frecuencia y estilos de las relaciones personales. Un ejemplo de ello son las plataformas para buscar pareja, -como Tinder-, que sustituye a la antigua y tradicional forma.

Subtema 3: La tecnología, la nueva religión

I.:H.: Patricio Sancha Gutiérrez, 14º

«Dios ha muerto». Esta frase atribuida al filósofo alemán Friedrich Nietzsche, y al también filósofo alemán Friedrich Hegel, es la forma de decir que los humanos ya no son capaces de creer en cualquier orden cósmico desde que ellos mismos no lo reconocen. La muerte de Dios según Nietzsche, no sólo lleva al rechazo de la creencia en un orden cósmico o físico, sino también a la negación de los valores absolutos, al rechazo de la creencia en una objetividad y una ley moral universal, que se ejerce sobre todos los individuos.

De esta manera, la pérdida de una base absoluta de moralidad conduce al nihilismo, el cual trabajó Nietzsche para encontrar una solución a la revaluación de los fundamentos de los valores humanos.

Friedrich Nietzsche estructuró la conceptualización del término, nihilismo, pero este ya existía como corriente en la antigua Grecia, representado por la escuela cínica de mitad del siglo IV y por el escepticismo griego e indio. Es un término creado por el novelista ruso Iván Turguénev en su novela Padres e hijos de 1862: «Nihilista es la persona que no se inclina ante ninguna autoridad, que no acepta ningún principio como artículo de fe».

¿No estamos acaso inmersos en una sociedad nihilista donde existe un rechazo absoluto a cualquier tipo de autoridad y los valores parecen ser conceptos antiguos plasmados solo en diccionarios?

Desde siempre, la humanidad ha necesitado aferrarse a fuerzas superiores a sí mismo para responder las preguntas que van más allá de sus capacidades racionales.

Las religiones existen para llenar el vacío que deja en el hombre la incapacidad de encontrar respuestas satisfactorias a sus interrogantes existenciales, y por sobre todo, darle un respiro a su necesidad de trascendencia. El hombre no concibe la posibilidad de que, una vez terminado su periodo vital material, no exista nada más allá. Incluso se cuestiona la existencia de la nada, una contradicción en sí misma, porque si existe la nada, al menos esta existe.

Las religiones y sus dogmas con promesas de trascendencia, han respondido sin mayor cuestionamiento, a esas preguntas inquietantes. Las religiones comienzan donde terminan las respuestas racionales.

Sin embargo, a lo largo de los siglos, las religiones han ido perdiendo su fuerza como poseedoras de la verdad absoluta, sobre todo por las equivocaciones producto de su eterna disputa contra el conocimiento científico, quien ha ido comprobando de manera recurrente, su capacidad de responder gradualmente a todas las preguntas.

Pero si dios ha muerto ¿quién suple el vacío existencial del no saber?

En la antigüedad existían tantos dioses como preguntas sin respuesta: Para el misterio del fuego que podía dañar, destruir y a la vez protege, el dios del fuego; para el agua cayendo del cielo, capaz de hacer crecer la vegetación de la cual me alimento, pero que también puede inundar llevándose todo a su paso, el dios del agua; el aire se mueve dulcemente o se transforma en tempestad. El aire da vida, pero también puede matar, el dios del aire; y ante tanta complejidad, por supuesto existieron los sacerdotes como mediadores entre los mortales y las divinidades, únicos capaces de entender la voluntad y designios divinos.

Estos elegidos, interpretaban los designios de la divinidad en las tripas de un animal sacrificado o leían constelaciones girando en torno a la tierra. Luego sacerdotes se transformaron en los portadores de la sabiduría divina y en el nexo obligado entre los creyentes y el misterio que estaba en el cielo o en el dios Inti.

En todos los casos relacionados con la divinidad, la palabra incuestionable del profesional de la fe, incluso llegó a ser ley. Por desilusión recurrente, el hombre ha ido perdiendo la fe ciega en fuerzas externas a sí mismo y se ha orientado hacia un egocentrismo, en franca evolución hacia una fe ciega en la tecnología y sus representantes, los nuevos guías.

Para cualquier pregunta existe al menos una *fake news* y la trascendencia ha sido reemplazada por la inmediatez. Los *likes* parecen ser el amén de los fieles.

Los profetas contemporáneos son los *influencers*, quienes, valiéndose de las redes sociales, están dictando normas de vida como una verdad dogmática de comportamiento.

Parece ser que, si está en la red, es verdad incuestionable, una especie de dogma informático.

La prehistoria duró hasta que se inventó la escritura 3.500 años a.c. La imprenta de Gutenberg marcó un antes y un después en la difusión del conocimiento. Hoy, la tecnología de las comunicaciones está al alcance de los dedos, está marcando un antes y un después en la difusión de la ignorancia.

Las cuentas de los rosarios, útil herramienta al rezar unos cuantos padre nuestro y ave marías para expiar pecados, hoy tiene botones, se llama *mouse* y permite con un simple *copy/paste*, difundir creencias con la instantaneidad de una red 5G.

Hoy en día, gracias, o por culpa de los avances tecnológicos, los tiempos se están reduciendo a su mínima expresión. Antes se debía esperar un año para la siguiente cosecha. Hoy se altera el ritmo de la naturaleza importando los productos desde el otro hemisferio o se cultiva en invernaderos con clima artificial, temperatura, humedad e iluminación controladas. Ya no se puede esperar.

La manda a la virgen milagrosa que tomaba tiempo en cumplirse y después debía pagarse, hoy se pide para ayer y sin ningún costo.

Alguna vez el conocimiento y la fe se transmitían de forma oral. Con la invención de la imprenta, esta transmisión se popularizó. Con los avances en la tecnología de la información, definitivamente el conocimiento, o ignorancia disfrazada de verdad, está al alcance de los dedos sobre un teclado.

Los sacerdotes del pasado, hoy son los *influencers*, quienes a través de sus redes sociales con miles de seguidores y acumulación de *likes*, se han transformado en referentes de comportamiento.

El politeísmo prehistórico basado en los dioses de la naturaleza como el fuego, el viento, el volcán o los terremotos, evolucionó en familias de divinidades griegas o romanas. Después se instalaron religiones monoteístas, y hemos vuelto a pseudo religiones politeístas donde el *influencer* de la moda, de la alimentación, de la vida sana, de los videojuegos o de lo que sea, se ha transformado en el nuevo dios a seguir, de dogma incuestionable.

La funa por internet es tanto o más poderosa que la inquisición y una *fake news* puede ser equivalente a uno de los 10 mandamientos. Si lo dictó dios es mandamiento, si está en internet, no se cuestiona, se acata.

Con la aparición de la IA, Inteligencia Artificial, y sus algoritmos de resolución a cualquier requerimiento en constante mejoría, este concepto de religión informática, se verá reforzado, porque la IA contestará a quien lo requiera, lo que quiera leer u oír, y no necesariamente la verdad, con lo que atraerá cada vez más y más adeptos.

En la calle, en el metro, incluso en la mesa del comedor familiar, los nuevos creyentes sostienen el teléfono celular a manera de rosario para orarle al nuevo dios omnipotente. Las sociedades utópicas de novelas de ciencia ficción donde las máquinas esclavizan al hombre, están a la vuelta de la esquina o quizás ya llegaron.

¡Amén!

Subtema 4: El comportamiento del G.E.P. y S.M. en la sociedad informatizada

I.H. Roberto San Juan Arredondo, 14º

Hemos sido finalmente admitidos en el recinto más sagrado de la Mas.: con el corazón lleno de amor a la virtud, hemos visto en el centro de la Bóveda Sagrada la piedra cúbica sobre el pedestal de la ciencia que guarda en su interior el nombre inefable. Esta vivencia tan singular como G.E.P. y S.M. nos ha hecho adquirir el compromiso de constituirnos en «fieles aliados de los hombres que luchan por la causa de la humanidad», debiendo trabajar por el derecho primordial de la más absoluta libertad de conciencia y de pensamiento y hacer justicia en todas sus formas para hacer prevalecer la verdad en beneficio de la humanidad. Estamos unidos por la virtud en la lucha honrada y sincera por poner orden en el caos, acercándonos a la perfección por medio del estudio y práctica de las ciencias (Supremo Consejo del Grado XXXIII para la República de Chile, 2024).

Estas nuevas responsabilidades guían nuestro comportamiento social y nos enfrenta a una tarea que al abordarla con responsabilidad y profundidad reflexiva exige un adecuado ejercicio del poder que se nos confiere.

En los acápites precedentes analizamos las características de la sociedad informatizada y el modo en que la aceleración de su desarrollo centrado en la tecnología y no en el ser humano, en la innovación sin un análisis de sus implicancias, sin una adecuada reflexión acerca de su impacto futuro, nos lleva a la deshumanización; a una desconexión del objetivo original con un impacto en el comportamiento del ser humano en cuanto ser social. Así, el ruido de la tecnología digital contamina nuestro silencio interior tan humano, generando una barrera que impide ver lo verdadero por sobre lo superfluo y afectando directamente el ejercicio del libre pensamiento y la libertad de conciencia.

¿Cómo sintonizamos entonces nuestro comportamiento en esta sociedad contemporánea altamente informatizada?; Hechos actuales de relevancia permiten proyectar la tendencia de nuestra sociedad futura. Sólo a modo de ejemplos:

- Es cada vez más generalizado el uso de la videovigilancia basada en la Inteligencia Artificial: centros de logística, puertos y Aeropuertos la utilizan, con

algoritmos de comportamiento basados en lo que los informáticos asumen o creen que es un «comportamiento normal – anormal».

- La elección de Donald Trump a la presidencia de EE.UU. marca un hito con el uso de robots de desinformación por parte de Cambridge Analítica, en donde la minería de datos pudo permitir la utilización de fake news personalizadas para generar una tendencia con el resultado conocido.
- Ya es una realidad el primer implante de chip cerebral (Neuralink) que tiene como finalidad las telecomunicaciones, así como también el control de enfermedades neurodegenerativas.

El planeta Marte ha sido colonizado por robots, no por humanos. A su vez, a pesar de las advertencias de *influencers* tecnológicos, la irrupción de la Inteligencia Artificial a todo nivel es un hecho; pero como señala la pensadora Adela Cortina, nos estamos quedando cortos en la reflexión, ya que así como sucedió con la invención de la Bomba Atómica, «hemos inventado una vez más el puñal sin desarrollar la brújula moral que nos indique el norte respecto del trato y adecuado uso de esta tecnología» que ha invadido todos nuestros espacios. Hoy es casi una realidad la llamada «Singularidad»: aquel momento en que irrumpe una Inteligencia de gran capacidad de autoaprendizaje evolutivo y de autogeneración, que considerará que el ser humano, a pesar de ser una «máquina perfecta» en la combinación de sentido común, sentimientos y razón en sus decisiones, se queda corto al enfrentarse a la muerte y así, preferirá sobrepasarlo en sus funciones. En este punto los seres humanos seremos «una especie protegida por las máquinas inteligentes»¹. Nuestra evolución natural es así, hacia un ser post humano.

Es imperativo entonces organizar nuestro comportamiento en defensa de lo humano, del trabajo por la justicia y la libertad de conciencia de nuestra sociedad altamente informatizada en su quehacer. La reflexión en torno a este comportamiento como G.:E.:P.: y S.:M.: nos lleva a reflexionar en torno a la ética que se debe aplicar tanto a las tecnologías digitales, como a las personas que la desarrollan, usan y conviven con ellas.

1. Ética Aplicada a las Tecnologías Digitales Inteligentes (Roboética):

En este caso es fundamental formar adecuadamente los profesionales que trabajan en la creación de tecnologías digitales inteligentes. La formación de estos especialistas debe tener un componente fuertemente ético, que ayude a que, en su diseño, estas

¹ Marvin Lee Minsky, profesor Toshiba de ciencias del MIT, especialista en Redes Neuronales Artificiales, padre de la Inteligencia Artificial.

tecnologías incorporen barreras que eviten el daño al ser humano o que representen una amenaza para la sociedad humana y su entorno natural.

A pesar de que en 1942 fueran presentadas las leyes de la robótica por Isaac Asimov², ellas fueron vistas por mucho tiempo como ciencia ficción. Recién en el siglo XXI la comunidad científica avanzó en la redacción de recomendaciones éticas, como en 2022 por parte de la OCDE, y de normas de derecho civil sobre robótica como la ley de Inteligencia Artificial de la Comunidad Europea aprobada en marzo de 2024, ley que impone prohibiciones a determinados tipos de aplicaciones «que explotan vulnerabilidades de determinados grupos» (Congreso Nacional de Chile, 2024). A pesar de que a nivel mundial se trabaja en crear normas³ éticas, el comportamiento general de estas tecnologías demuestra que aún nos falta mucho en el desarrollo del campo ético tecnológico. Atención particular lo requiere el desarrollo de tecnologías a nivel de uso militar⁴. En el uso de IA en los ataques israelíes en Gaza (Ciper Chile, 2023) nace la pregunta: ¿Quién es, en definitiva, el responsable de la muerte en la guerra?

Los principios básicos de la ética aplicada a los sistemas digitales deben orientarse siempre a mejorar el bienestar de las personas y no verlas como un medio para el perfeccionamiento de estas mismas tecnologías. Éticamente se debe evitar la explotación y el engaño del hombre para el uso de los datos que genera en su propio comportamiento. Así:

- En el desarrollo de las tecnologías digitales se debe respetar los derechos básicos de todo ser humano, de modo que se garantice un «fin ético» (Balmaseda, 2020). Este principio se apoya en las leyes básicas de la robótica propuestas por Asimov (Universidad Isabel 1, 2024):
 1. «Un robot no hará daño a un ser humano ni, por inacción, permitirá que un ser humano sufra daño».
 2. «Un robot obedecerá las órdenes dadas por los seres humanos, excepto si tales órdenes entraran en conflicto con la Primera Ley».
 3. «Un robot protegerá su propia existencia siempre y cuando dicha protección no entre en conflicto con la Primera o la Segunda Ley».
- Otro aspecto ético corresponde a que todo desarrollo de tecnologías digitales debe ser testeado previamente, de modo que se asegure y certifique su

² Runaround, cuento corto de Isaac Asimov escrito en 1941, publicado en la revista *Astounding Science Fiction* de 1942.

³ En el caso Chileno, el decreto N°20 del 20 de septiembre de 2021 se orienta más que nada a definir una política de desarrollo de IA, sin abordar en la ética de las máquinas que la utilizan (Biblioteca del Congreso Nacional de Chile, 2021)

⁴ Drones autónomos, vigilancia por redes Smart, videovigilancia, etc.

adecuado funcionamiento en la realidad garantizando el bien común. Hoy en día en general este paso se omite por razones de mercado.

2. Ética de las Personas que Utilizan Tecnologías Digitales Inteligentes.

El uso de tecnologías digitales inteligentes tiene un alto impacto psicológico y social en el ser humano. Es por ello que es necesario que su utilización siga patrones éticos mínimos (Balmaseda, 2020):

- Las tecnologías digitales inteligentes no deben generar una dependencia dañina por respuestas emotivas que generen aislamiento de la realidad, sobre todo en niños y grupos vulnerables.
- Se debe garantizar un acceso inclusivo y equitativo a las tecnologías digitales para mejorar la vida de los seres humanos. Este punto está especialmente orientado a los grupos sociales vulnerables, e incluso a países con bajo nivel de penetración de sistemas informáticos y de inteligencia artificial (IA).
- El derecho a la privacidad debe quedar establecido como un aspecto básico de los sistemas informáticos y de IA, ya que en la sociedad informatizada no están quedando espacios disponibles para la privacidad y para la circulación de datos en forma protegida, en especial para la protección de la información histórica de la persona. Este punto es de gran importancia en cuanto a la libertad de conciencia, ya que hoy nuestro comportamiento retroalimenta la red informática en donde los algoritmos de búsqueda modifican su comportamiento en un comportamiento espejo, quedando aislados en nuestras propias creencias; nuestras «verdades».
- Los sistemas y tecnologías informáticas y de IA deben estar orientadas al ser humano, al servicio nuestro y no a la suplantación del ser humano.

Nuestro comportamiento como G.:E.:P.: y S.:M.: debe estar enfocado así, en el desarrollo y supervigilancia en la aplicación de herramientas éticas que aborden el desarrollo y uso de las tecnologías digitales. Debemos tener siempre como finalidad, la dignidad y autenticidad del ser humano y su necesidad de contar con espacios para el desarrollo de su propia conciencia, para equivocarse y decidir por cuenta propia, pero también por su necesidad de contar con un adecuado acceso al uso de las herramientas tecnológicas.

Intramuros, también debemos dar un adecuado uso a estas herramientas⁵. Los aspectos importantes de nuestro comportamiento como G.:E.:P.: y S.:M.: son:

⁵ Un ejemplo concreto nos lo da la Mas.: Inglesa: SolomonGPT, un chat basado en IA para el aprendizaje y entrenamiento en cada grado, alimentado por más de 500 investigaciones y planchas (United Grand Lodge of England, 2024 Issue 66)

- Respetar irrestrictamente la discreción en el manejo de los datos que circulan en nuestras redes, impidiendo y vigilando que no se dé mal uso a la información por parte de agentes profanos.
- Respetar los derechos de autor y de propiedad intelectual (Vergara, 2024), evitando el «*copy/paste*» sin referenciar la fuente o sin desarrollar un parafraseo que permita una adecuada comprensión de lo citado.
- Evitar el discurso de odio, de difamación y de política contingente en nuestras redes, o la circulación de noticias sin verificar la fuente de origen.
- Respecto del punto anterior, mantener un trato respetuoso y fraterno en las redes, evitando el acoso y el ciberbullying (Vergara, 2024).
- Ayudar a nuestros Il.:HH.: sin educación en sistemas digitales a que se integren y que puedan favorecerse de los beneficios de estos ambientes.

Conclusiones

I.:H.: Fernando Lopetegui Cáceres, 14º

T.:V.:P.:G.:M.: y

VV.:MM.: GG.:EE.:PP.: y SS.:MM.:

En el siglo XXI, la sociedad informatizada se ha convertido en una realidad que ha transformado todos los aspectos de la vida cotidiana. Las tecnologías de la información y la comunicación han modificado la manera en que nos comunicamos, trabajamos, aprendemos y nos relacionamos. Esta transformación ha generado un *ethos*, es decir, un conjunto de valores y comportamientos predominantes en esta sociedad informatizada, centrado en la innovación, la conectividad y el acceso abierto a la información. Los valores fundamentales incluyen además la transparencia, la colaboración, la eficiencia y la adaptabilidad. Estos principios fomentan una cultura donde la información es poder y la capacidad de adaptarse rápidamente a los cambios tecnológicos es esencial. La democratización del conocimiento y la interdependencia global también son aspectos importantes del *ethos* de la sociedad informatizada.

Por otro lado, este *ethos* ha producido grandes desafíos. El exceso de información, la desinformación, la viralización de *fake news*, la difusión de ideas que atentan con la democracia y la diversidad, la pérdida de privacidad y la brecha digital son problemas que emergen en este contexto y que requieren una atención importante. También se ha visto como problemas el aumento de la cesantía por la tecnología, una deshumanización de las relaciones interpersonales, que se ve reflejado en la baja del rendimiento de los estudiantes actualmente, y un vacío existencial donde no hay cabida a lo espiritual y eso se manifiesta actualmente en la alta prevalencia de patología mental.

Al comparar este *ethos* con los principios de nuestra Orden, se pueden identificar tanto concordancias como contradicciones. La Francmasonería con sus valores de libertad, igualdad, fraternidad y búsqueda de la verdad, encuentra paralelismos en la promoción del acceso libre a la información y la valorización del conocimiento en la sociedad informatizada. Sin embargo, se contraponen en la medida que el secreto y la discreción son parte de la enseñanza iniciática de la Francmasonería, mientras que en la sociedad informatizada se tiende hacia la exposición y el intercambio libre de información. Además, la Francmasonería enfatiza una perspectiva ética y moral que no siempre

puede alinearse con el pragmatismo y la eficiencia valorados en la sociedad informatizada. Por otro lado, la vertiginosa velocidad del cambio tecnológico puede desfasarnos frente a las innovaciones y frente a nuestros principios de reflexión y evolución gradual.

En nuestro catecismo del grado XIV aparece claramente señalado los deberes del G.:E.:P.: y S.:M.:, que corresponden a «luchar por la libertad de conciencia y pensamiento, ayudar, animar y defender al oprimido, hacer justicia al ofendido, aliviar al necesitado, elevar al caído, ilustrar al pueblo y trabajar con tesón en toda obra de beneficio a la humanidad». Por otro lado, en el Ritual de Apertura se mencionan los propósitos de este grado, que son rechazar la iniquidad, la venganza y la injusticia, estar listo para hacer el bien y jamás despegar los labios en desmedro de nuestros hermanos.

Frente a esto, el *ethos* y el rol del G.:E.:P.: y S.:M.: en esta sociedad informatizada debería ser guiado por un equilibrio entre tradición y modernidad, que integre los valores de nuestra Orden con las demandas de la sociedad informatizada. Se puede mencionar:

- La búsqueda de la verdad es un pilar fundamental del *ethos* del masón del grado XIV. En un mundo donde la información está al alcance de un clic pero la veracidad de esa información es a menudo cuestionable, los GG.:EE.:PP.: y SS.:MM.: están llamados a ser luces de discernimiento. La capacidad de filtrar, analizar y validar la información se convierte en una herramienta esencial para mantenerse fiel a nuestros principios. Este compromiso con la verdad no solo implica la búsqueda de hechos precisos, sino también la comprensión profunda y la aplicación ética del conocimiento.
- El conocimiento y la sabiduría de la realidad en su conjunto, tanto del ámbito material y espiritual, simbolizados en los triángulos entrelazados, son cruciales en la sociedad informatizada. En un mundo saturado de información, la sabiduría implica la capacidad de reflexionar, filtrar, contextualizar y aplicar el conocimiento. Los masones de este grado debemos esforzarnos por ir más allá, buscando el entendimiento profundo y el significado detrás de la información disponible. Además, debemos combatir la mentira y la desinformación. La sabiduría también implica compartir este conocimiento de manera positiva, ayudando a construir una sociedad ilustrada y consciente.
- La justicia y la equidad son componentes esenciales del *ethos* del G.:E.:P.: y S.:M.:. En una era donde la información y la tecnología pueden ser utilizadas tanto

para el bien como para el mal, los masones debemos abogar por un uso justo y equitativo de ellas. Esto incluye luchar contra la censura, los discursos de odio, las descalificaciones y las blasfemias. Asimismo, promover la libertad de conciencia y de expresión y garantizar que todos tengan acceso equitativo a la información y la tecnología.

- En la sociedad informatizada, los masones del grado XIV tenemos la responsabilidad de utilizar el conocimiento y las tecnologías para el bien común. Esto incluye la promoción de la educación y la alfabetización digital y el uso de la tecnología para resolver problemas sociales. Nuestros principios de igualdad, de fraternidad y de solidaridad deben extenderse al mundo digital, promoviendo una comunidad global más justa y conectada.

El *ethos* del Francmasón del grado XIV no solo enriquece la vida individual, sino que debe transformar la sociedad. El G.:E.:P.: y S.:M.: tiene ser un puente entre los valores de nuestra augusta Orden y las exigencias y oportunidades de la era digital, aplicando la plana, promoviendo una integración armoniosa y responsable de ambos mundos, para construir una sociedad donde el desarrollo tecnológico se acompañe de nuestros valores y principios para que todos seamos libres, iguales y hermanos.

S.:E.:P.:

Bibliografía

Subtema 1:

- Castells, M. (2000). **The Rise of the Network Society**. Wiley-Blackwell.
- Negroponte, N. (1995). **Being Digital**. Alfred A. Knopf.
- Tapscott, D. (1996). **The Digital Economy: Promise and Peril in the Age of Networked Intelligence**. McGraw-Hill.
- Rifkin, J. (2000). **The Age of Access: The New Culture of Hypercapitalism, Where All of Life is a Paid-For Experience**. Tarcher/Putnam.
- Wikinson, R., & Pickett, K. (2009). **The Spirit Level: Why Greater Equality Makes Societies Stronger**. Bloomsbury Press.

Subtema 2:

- INE. (Marzo de 2024). *Ine*. Obtenido de [www.ine.gob.cl: https://www.ine.gob.cl/docs/default-source/nacimientos-matrimonios-y-defunciones/publicaciones-y-anuarios/anuarios-de-estad%C3%ADsticas-vitales/estad%C3%ADsticas-vitales-cifras-provisionales-2023.pdf?sfvrsn=806c0479_9#:~:text=hechos%20ocurridos%20durante%](https://www.ine.gob.cl/docs/default-source/nacimientos-matrimonios-y-defunciones/publicaciones-y-anuarios/anuarios-de-estad%C3%ADsticas-vitales/estad%C3%ADsticas-vitales-cifras-provisionales-2023.pdf?sfvrsn=806c0479_9#:~:text=hechos%20ocurridos%20durante%20)
- Ministerio de desarrollo social. (30 de Enero de 2024). *Desarrollo social y familia*. Obtenido de [www.desarrollosocialyfamilia.gob.cl: https://www.desarrollosocialyfamilia.gob.cl/noticias/gobierno-destaca-entrada-en-vigencia-de-ley-de-conciliacion-de-la-vida-personal-familiar-y-laboral](https://www.desarrollosocialyfamilia.gob.cl/noticias/gobierno-destaca-entrada-en-vigencia-de-ley-de-conciliacion-de-la-vida-personal-familiar-y-laboral)
- Ministerio del trabajo. (1 de enero de 2024). *Senadis*. Recuperado el 12 de Junio de 2024, de [www.senadis.gob.cl: https://www.senadis.gob.cl/sala_prensa/d/noticias/9156/entra-en-vigencia-la-ley-de-conciliacion-de-la-vida-personal-familiar-y-laboral#:~:text=La%20ley%20establece%20el%20derecho,de%20sus%20funciones%20lo%20permite](https://www.senadis.gob.cl/sala_prensa/d/noticias/9156/entra-en-vigencia-la-ley-de-conciliacion-de-la-vida-personal-familiar-y-laboral#:~:text=La%20ley%20establece%20el%20derecho,de%20sus%20funciones%20lo%20permite)
- Sabater, V. (7 de Noviembre de 2022). *La mente es maravillosa*. Obtenido de [ww.lamenteesmaravillosa.com: https://lamenteesmaravillosa.com/sawubona-el-bello-saludo-de-una-tribu-africana/](https://lamenteesmaravillosa.com/sawubona-el-bello-saludo-de-una-tribu-africana/)

Subtema 3:

- Aportes personales del I.:H.: Patricio Sancha Gutiérrez.

Subtema 4:

- Balmaseda, F. L. (2020). *ÉTICA Y ROBÓTICA : PRINCIPIOS ÉTICOS*. Barcelona: REDS Europa en Red.
- Biblioteca del Congreso Nacional de Chile. (20 de Septiembre de 2021). *BCN.CL*. Obtenido de <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=1169399>
- Ciper Chile. (07 de Diciembre de 2023). *Ciperchile.cl*. Obtenido de <https://www.ciperchile.cl/2023/12/07/el-rol-de-la-ia-en-el-bombardeo-sobre-gaza/>
- Congreso Nacional de Chile. (15 de Mayo de 2024). *BCN.cl*. Obtenido de <https://www.bcn.cl/delibera/despliegue.html?tipo=1&id=aprobada-ley-europea-de-inteligencia-artificial.html#:~:text=El%20pasado%2013%20de%20Marzo,tiempo%20que%20impulsa%20la%20innovaci%C3%B3n.>
- Supremo Consejo del Grado XXXIII para la República de Chile. (2024). *Liturgia del Grado XIV del R.E.A.A.* Santiago: Supremo Consejo del Grado XXXIII.
- United Grand Lodge of England. (2024 Issue 66). Machine Learning. *Fremasonry Today*, 66 - 67.
- Universidad Isabel 1. (07 de Febrero de 2024). *UI1.es*. Obtenido de <https://www.ui1.es/blog-ui1/leyes-de-la-robotica>
- Vergara, D. (2024). *D-22 Desafíos Éticos y Morales en la Era Digital*. Santiago: G.L.P.: «Luis Alberto Navarrete y López» N°7.