

La normalización de la transgresión: una perspectiva multidisciplinaria sobre la convivencia en el ecosistema digital ✨

Introducción

La transición global hacia una sociedad digitalizada ha reconfigurado los cimientos de la interacción humana. Hoy en día, las redes sociales y los sistemas de gestión del aprendizaje (LMS) no son meras herramientas tecnológicas, sino los escenarios primordiales donde los individuos construyen vínculos, adhieren a grupos y definen su identidad colectiva. Sin embargo, esta migración al ciberespacio ha venido acompañada de un fenómeno desconcertante: la creciente discrepancia entre los estándares de convivencia del mundo físico y el comportamiento observado en los entornos virtuales. Es cada vez más común presenciar cómo usuarios, protegidos por el anonimato o seudónimos, difunden contenidos que vulneran los acuerdos comunitarios básicos, normalizando conductas que serían inaceptables fuera de la red.

Este artículo de investigación analiza los factores que explican la normalización virtual de las violaciones a las regulaciones de convivencia. A través de un enfoque multidisciplinario que integra la sociología digital, la psicología de la personalidad y la filosofía de la técnica, se propone que esta normalización no responde a una única causa, sino a una convergencia de percepciones de inautenticidad del entorno, rasgos de personalidad específicos y una alienación estructural producto de la aceleración tecnológica. El objetivo es desentrañar por qué la sociedad digital parece haber suspendido, en ciertos contextos, el rigor moral que rige la interacción presencial.

Metodología

Para el desarrollo de este análisis, se empleó una metodología de revisión sistemática y síntesis argumentativa de literatura científica reciente (2023-2026). El corpus documental seleccionado comprende siete fuentes clave que abordan la convivencia digital desde diversas aristas:

Sociología Digital: Analizando cómo la tecnología reconstruye la estructura social y las desigualdades.



Psicología de la Personalidad: Investigando la relación entre los rasgos del "Big Five", la tríada oscura y el comportamiento en línea.

Filosofía y Cognición: Explorando la percepción de autenticidad y naturalidad en los entornos virtuales.

Teoría Social Crítica: Estudiando el impacto de la aceleración tecnológica y la alienación del tiempo.

Interacción Humano-Robot: Proporcionando taxonomías sobre el comportamiento humano "anormal" o erróneo.

Gobernanza Digital y Reputación: Evaluando el papel de la reputación en línea en la aplicación de normas prosociales.

El análisis se centró en extraer los hallazgos de las secciones de "Resultados" y "Discusión" de estas fuentes para construir un marco explicativo que responda a la pregunta sobre la normalización de las violaciones de convivencia en la red.

Resultados

Uno de los hallazgos más reveladores en la literatura reciente sugiere que los individuos perciben los entornos digitales como intrínsecamente "menos naturales" para el ser humano. Según Uhl y Knobe (2025), esta percepción tiene un efecto cascada sobre cómo se juzga la moralidad y la autenticidad de los actos. Como señalan en su discusión: "el mismo comportamiento, en línea, fue menos visto como un reflejo de quien una persona realmente es, en comparación con su demostración en persona"¹ (p. 8). Esta desconexión entre el acto y el "yo verdadero" permite que las violaciones de las normas de convivencia se perciban como menos vinculantes o menos representativas del carácter del individuo, facilitando su normalización tanto por quien las comete como por quien las observa.

La normalización de la toxicidad en redes también está fuertemente vinculada a perfiles psicológicos que prosperan en la arquitectura de la red. Peter et al. (2024) identificaron que los individuos con rasgos de la "tríada oscura" (narcisismo, maquiavelismo y psicopatía) y bajos niveles de honestidad-humildad muestran una mayor predisposición a comportamientos descuidados o malintencionados. En su análisis, afirman que "mayores sentimientos de desinhibición al desenvolverse en el entorno digital, pueden asociarse a mayor frecuencia de comportamientos de riesgo en línea"² (p. 370). La arquitectura de los LMS y las redes sociales fomenta una "desinhibición en línea" que atenúa la sospecha sobre las intenciones ajenas y reduce el autocontrol.

Por otro lado, Huang y Yu (2024) destacan que la personalidad del consumidor influye en la profundidad de la interacción social. No obstante, advierten que ciertos mecanismos emocionales pueden ser contraproducentes. Al discutir el papel del neuroticismo, observan que "emociones inestables, ansiedad e impulsividad representadas por el neuroticismo probablemente despliegan un efecto de espada de doble filo"³ (p. 275). Esto sugiere que la inestabilidad emocional, potenciada por el entorno virtual, puede derivar en comentarios exagerados o impulsivos que contravienen la convivencia armónica.

La gobernanza de la convivencia en línea a menudo depende de la regulación "de abajo hacia arriba" (bottom-up). Dong et al. (2026) demuestran que la reputación reconocida por la plataforma (como el estado de verificación o niveles de crédito) incentiva el comportamiento prosocial. Sin embargo, el uso de seudónimos rompe este ciclo. En sus resultados, indican que "mayor visibilidad y atención social previas, se asocian a un patrón de involucramiento en el tiempo con una distribución más pareja"⁴ (p. 211). Cuando los usuarios carecen de esta visibilidad o reputación ligada a su identidad real, la motivación para denunciar el ciberacoso o defender a las víctimas disminuye drásticamente, permitiendo que la transgresión se vuelva la norma.

Desde una perspectiva más profunda, la digitalización ha provocado una fragmentación de la experiencia humana. Ran y Xie (2026) argumentan que la aceleración tecnológica ha separado el tiempo individual del tiempo social, sumergiendo al sujeto en una búsqueda constante de significado que a menudo termina en vacío. En su análisis crítico, postulan que "el tiempo individual y el tiempo social han generado contradicciones y conflictos, los cuales se han profundizado bajo el refuerzo de las leyes en tecnología e industria"⁵ (p. 21). Esta alienación estructural hace que el individuo pierda el sentido de pertenencia a una "comunidad fáctica", viendo las interacciones en redes como transacciones efímeras sin consecuencias reales en el tejido social físico.

Incluso en campos técnicos como la interacción humano-robot, se reconoce la variabilidad y la naturaleza a veces "no voluntaria" de los comportamientos anormales. Djogdom et al. (2025) proponen que para gestionar estas anomalías se requieren nuevas estrategias. Al discutir el futuro de la colaboración en entornos inteligentes, señalan: "En consecuencia, es esencial definir nuevas estrategias de decisión basadas, por ejemplo, en enfoques que involucren inteligencia artificial"⁶ (p. 1). Esto resalta una realidad de la convivencia digital: las normas actuales, diseñadas para interacciones físicas, son insuficientes para gestionar la complejidad y la imprevisibilidad del comportamiento humano mediado por algoritmos.

Discusión

La normalización virtual de las violaciones a la convivencia por fuera de la red es un fenómeno multicausal que refleja una crisis de la "conciencia social digital". A partir de los resultados expuestos, es posible articular una explicación integral fundamentada en tres pilares:

En primer lugar, existe un quiebre en la percepción de responsabilidad ontológica. Como la sociedad tiende a ver el comportamiento en línea como "inauténtico" o "artificial" por ocurrir en un entorno no natural, se crea una licencia moral tácita. Tanto el agresor como la comunidad tienden a pensar que lo que ocurre en Facebook o en un foro de un LMS "no es lo que el individuo realmente es". Esta disociación protege la autoimagen del transgresor y anestesia la reacción de la comunidad, normalizando el insulto o la desinformación bajo la premisa de que "solo es internet".

En segundo lugar, la arquitectura del anonimato y los sistemas de incentivos actuales favorecen a los perfiles con rasgos de personalidad desadaptativos. Mientras que en la vida física la reputación es un capital difícil de construir y fácil de perder, en el entorno digital los seudónimos permiten una desconexión de la rendición de cuentas reputacional. La evidencia sugiere que sin indicadores de visibilidad social y estatus verificable, la aplicación de normas prosociales colapsa, dejando el espacio a merced de individuos con alta desinhibición y baja honestidad-humildad.

Finalmente, la transformación sociológica del "yo" en la red ha sustituido la comunidad por la conexión. Zhao y Wang (2023) destacan que la digitalización ha atomizado al individuo, convirtiéndolo en un nodo de una red de vigilancia mutua y consumo. En este contexto, Ran y Xie (2026) advierten que la pérdida de un tiempo vital compartido y la subordinación a los ritmos de la producción digital vacían de significado la interacción humana. La violación de las normas se normaliza porque la "comunidad" virtual es percibida más como una plataforma de autoexpresión egocéntrica que como un espacio de convivencia con otros seres humanos sintientes.

En conclusión, la explicación a esta normalización radica en que el ecosistema digital ha creado una "zona de excepción moral". Para revertir esta tendencia, no basta con regulaciones técnicas o punitivas; es imperativo reconectar la identidad digital con la identidad física, fomentando una nueva ética que reconozca que, aunque el entorno sea virtual y mediado por algoritmos, el impacto sobre la conciencia humana y la dignidad individual es profundamente real.

Referencias

Djogdom, G. V. T., Otis, M. J.-D., & Meziane, R. (2025). A theoretical foundation for erroneous behavior in human-robot interaction. *Journal of Intelligent & Robotic Systems*, 111, 23. <https://doi.org/10.1007/s10846-025-02221-8>

Dong, X., Wang, C., Tang, L., & Lian, Y. (2026). User online reputation and anti-cyberbullying behavior on social media: The moderating role of online profile. *BMC Public Health*, 26, 1754. <https://doi.org/10.1186/s12889-026-27395-0>

Huang, Y., & Yu, D. (2024). Consumer personality, online social interaction, and deep online consumption behavior. *Scientific Reports*, 14, 29357. <https://doi.org/10.1038/s41598-024-80667-w>

Peter, E. L., Kwantes, P. J., D'Agata, M. T., & Vallikathan, J. (2024). The role of personality traits and online behavior in belief in fake news. *Humanities & Social Sciences Communications*, 11, 1071. <https://doi.org/10.1057/s41599-024-03573-6>

Ran, L., & Xie, J. (2026). The paradox of time experience in the digital age and its roots. *Humanities & Social Sciences Communications*, 13, 165. <https://doi.org/10.1057/s41599-026-06889-7>

Uhl, M., & Knobe, J. (2025). The inauthentic online self: Perceptions of naturalness drive judgments of authenticity. *Philosophy & Technology*, 38, 36. <https://doi.org/10.1007/s13347-025-00871-y>

Zhao, Y., & Wang, M. (2023). Digital sociology: Origin, development, and prospects from a global perspective. *The Journal of Chinese Sociology*, 10, 19. <https://doi.org/10.1186/s40711-023-00198-1>

Notas de traducción

- 1.Traducción del inglés: "*the same behavior was seen as less reflective of who a person really is when performed in the online sphere than when performed in person*" (Traducción del Equipo Editorial).
- 2.Traducción del inglés: "*Greater feelings of disinhibition while operating in the online environment was associated with an increased frequency of risky online behaviors*" (Traducción del Equipo Editorial).
- 3.Traducción del inglés: "*unstable emotions, anxiety and impulsiveness represented by neuroticism probably exert a double-edged sword effect*" (Traducción del Equipo Editorial).
- 4.Traducción del inglés: "*higher prior social visibility and attention are associated with a more evenly distributed pattern of engagement over time*" (Traducción del Equipo Editorial).
- 5.Traducción del inglés: "*individual time and social time have generated contradictions and conflicts, which are increasingly deepened under the reinforcement of the laws of technology and industry*" (Traducción del Equipo Editorial).
- 6.Traducción del inglés: "*Consequently, it is essential to define new decision strategies based, for instance, on artificial intelligence approaches*" (Traducción del Equipo Editorial).

Notas al documento

[I] Los sistemas de gestión del aprendizaje (LMS) han pasado de ser meros repositorios de contenido a espacios de interacción social intensiva, donde la identidad del estudiante a menudo entra en conflicto con su avatar digital.

[II] La "tríada oscura" de la personalidad es un predictor crítico de la conducta antisocial en línea, especialmente en contextos de anonimato donde la empatía se ve reducida por la falta de señales faciales y vocales.

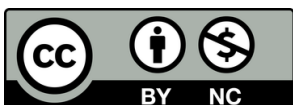
[III] La paradoja del tiempo digital implica que, aunque las tecnologías aceleran las tareas, los usuarios reportan una mayor "pobreza de tiempo", lo que reduce la calidad de las interacciones sociales y la paciencia para el diálogo constructivo.

[IV] La legitimidad de los algoritmos como "autoridad" en la red a menudo desplaza la autoridad de las normas sociales tradicionales, creando un vacío ético donde la optimización del tráfico prima sobre la calidad de la convivencia.

[V] La percepción de "naturalidad" no depende necesariamente de la ausencia de tecnología, sino de la alineación del entorno con las disposiciones biológicas y evolutivas del ser humano.

Cómo citar este artículo:

Crovetto, A. y Gómez, L. (Eds.). (2026). La normalización de la transgresión: una perspectiva multidisciplinar sobre la convivencia en el ecosistema digital ✨. *Futuro Hoy*, 06(02), 26-30. Fondo Editorial de la Sociedad Secular Humanista del Perú.



Esta obra está bajo licencia internacional
Creative Commons 4.0 Reconocimiento 4.0.