



Regulación de los contextos digitales y ciberacoso: una discusión desde la Responsabilidad Digital Organizacional

Regulation of Digital Contexts and Cyberbullying: A Discussion from Corporate Digital Responsibility

JOSÉ LONDOÑO-CARDOZO¹

JHULIANNA RESTREPO SARMIENTO²

Clasificación COLCIENCIAS-PUBLINDEX: Artículo de reflexión

Recibido: 03/14/2023

Revisado: 05/19/2023

Aceptado: 06/12/2023

Resumen

Este documento discute sobre las regulaciones existentes para el uso de la tecnología, especialmente la digital, y la prevención del ciberacoso. Para ello se realizó una contextualización acerca del papel de la tecnología en la evolución humana. Aquí se discute sobre la postura transhumanista de la tecnología como complemento de las acciones humanas y no sobre la poshumanista de la tecnología como reemplazo del ser humano. Posteriormente se abordan temas de la cultura en contextos digitales y se argumenta que el comportamiento de las personas en estos espacios es un reflejo de la cultura análoga. Esto se relaciona con un análisis de las diferentes legislaciones sobre el tema existentes en algunos países enfocados en la prevención y sanción de acciones relacionadas con la ciber violencia, especialmente en las instituciones educativas. Finalmente, se propone la aplicación de los principios de la Responsabilidad Digital Organizacional para las organizaciones en las legislaciones y las personas. Esto cambiaría a un enfoque en el que se incorpora la tecnología como un complemento para las buenas acciones de las personas.

Palabras clave: Cyberbullying, Cibercultura, Cultura, Matoneo, Legislación.

Abstract

This document discusses the existing regulations for the use of technology, especially digital technology, and the prevention of cyberbullying. To do so, a contextualization was made about the role of technology in human evolution. Here, the transhumanist stance of technology as a

1 Profesor tiempo completo de la Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO, programa de contaduría pública, Rectoría Suroccidente COA Cali. Magister en Administración y administrador de empresas de la Universidad Nacional de Colombia – Sede Palmira. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-5739-1191> correo: jodlondonoca@unal.edu.co

2 Profesora tiempo completo de la Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO, Programa de tecnología en Gestión empresarial, Rectoría Suroccidente COA Cali. Magister en Administración y Administradora de empresas de la Universidad Nacional de Colombia – Sede Palmira. Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-2818-2478> correo electrónico: jhulrestreposarm@unal.edu.co

complement to human actions is discussed, rather than the posthumanist stance of technology as a replacement for human beings. Subsequently, issues of culture in digital contexts are addressed and it is argued that people's behavior in these spaces reflects analog culture. This is related to an analysis of the different legislations on the subject existing in some countries focused on the prevention and sanction of actions related to cyber violence, especially in educational institutions. Finally, the application of the principles of Organizational Digital Responsibility for organizations in legislation and individuals is proposed. This would change the focus to incorporate technology as a complement to people's good actions.

Keywords: Cyberbullying, Cyberculture, Culture, Bullying, Legislation.

Introducción

La tecnología se ha convertido en un complemento fundamental de la acción humana, especialmente para compensar las deficiencias evolutivas de la especie, según lo postula la teoría del homo compensador (Pérez de Paz, 2016, 2020). Desde una perspectiva transhumanista, se considera que el uso adecuado de la tecnología es beneficioso para las personas y las organizaciones (Pérez de Paz, 2023), incluyendo las tecnologías digitales de la industria 4.0.

Sin embargo, la adopción de la tecnología digital como parte de la cotidianidad de las personas trae consigo la necesidad de adaptar ciertas costumbres y comportamientos a los nuevos contextos digitales, como el metaverso y las plataformas digitales (Gillespie, 2018). Estos espacios no están exentos de los comportamientos culturales y sociales aceptados o rechazados por la sociedad.

Por lo tanto, es necesario aplicar los principios de responsabilidad social (RS) en todas las organizaciones, el Estado y en las aulas de clases para garantizar un uso adecuado de la tecnolo-

gía digital. En este sentido, se ha propuesto la adopción de la Responsabilidad Digital Organizacional (RDO) como una rama de la RS que se enfoca en los ambientes y tecnologías digitales (Londoño-Cardozo, 2020; Londoño-Cardozo & Pérez de Paz, 2021; Pérez de Paz et al., 2021).

La RDO aboga por el uso responsable de la tecnología, la protección de la información personal, el uso pacífico y para beneficio de las personas, y una adopción segura y plena. Por lo tanto, una regulación amplia que proteja a todas las personas es pertinente, ya que la evolución y adopción tecnológica suele ser más rápida que los procesos legislativos.

A esto se le suma el poco interés que la academia y la misma legislación le dan al tema. Al realizar una búsqueda en Web of Science, en adelante WoS, sobre CyberBullying, educación y prevención se identificó que los temas de prevención y educación son poco abordados por los investigadores. En la Figura 1 se presentan los resultados del análisis de palabras clave generado mediante la herramienta Bibliometrix en RStudio (Aria & Cuccurullo, 2017) sobre el número de documentos publicados por temática en el periodo 2020-2023.

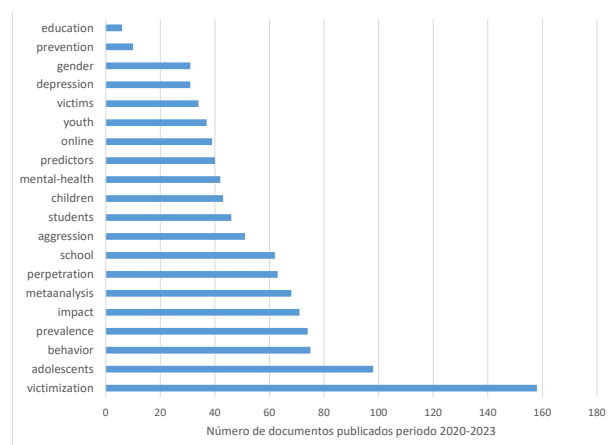


Figura 1 Temáticas de mayor abordaje en la literatura académica

Elaboración propia a partir de Bibliometrix (Aria & Cuccurullo, 2017)

El desinterés académico no solo justifica que se presente esta discusión, sino que es un reflejo de la poca celeridad de otros componentes de la sociedad.

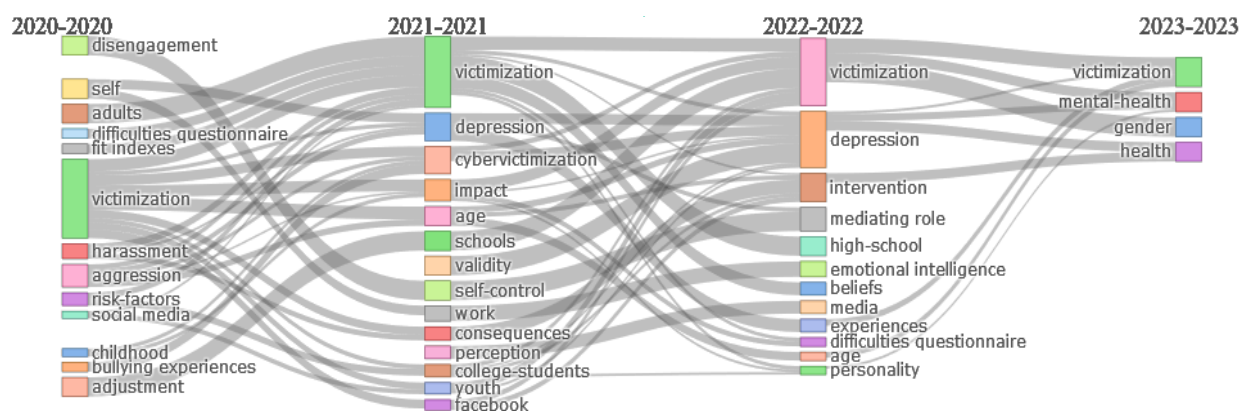


Figura 2 Evolución temática

Elaboración propia a partir de Bibliometrix (Aria & Cuccurullo, 2017)

Los órganos legislativos de los diferentes estados y comunidades alrededor del mundo apenas inclinaron su mirada hacia este problema. Impulsos como la recientemente aprobada Ley de Servicios Digitales (DSA) de la comunidad europea (European Commission, 2022; Reglamento (ue) 2022/2065 del Parlamento Europeo y del consejo de 19 de octubre de 2022 relativo a un mercado único de servicios digitales y por el que se modifica la Directiva 2000/31/CE (Reglamento de Servicios Digitales), 2022), o la iniciativa legislativa “Por medio del cual se adoptan medidas de prevención, protección, reparación, prohibición y penalización de la violencia de género digital, y se dictan otras disposiciones” presentado al Congreso de la República de Colombia (Londoño-Cardozo, 2022) son algunos de los ejemplos de intentos por regular el uso producción y malos comportamientos en los contextos digitales. Sin embargo, al revisar estos intentos legislativos se encuentra un enfoque regulatorio, para el caso europeo, y uno policivo, para el caso colombiano. Se desconoce la incidencia de la cultura ciudadana y su migración a los contextos digitales.

En los contextos digitales se puede observar la exportación de comportamientos culturales y personales de los contextos análogos, lo que plantea un problema en términos de cultura ciudadana y cibercultura (Jiménez Becerra, 2022; Lévy, 2007). Es decir, los comportamientos tradicionales son replicados en el ámbito digital. Los medios digitales permiten la aparición de

movimientos como la economía colaborativa, que utiliza la idea de comunidad y compartir para abordar problemas sociales mediante herramientas digitales (Acosta et al., 2022). Sin embargo, también se han observado comportamientos indeseables en este contexto, como la violencia, el acoso, la extorsión y el robo, entre otros (Montes-Vozmediano et al., 2020). Además, han surgido nuevas formas de acción propias del ciberespacio, como la suplantación de identidad digital (Borghello & Temperini, 2012).

En la literatura académica se evidencia también se evidencia la falta de estos enfoques. En la revisión de literatura realizada se efectuó un análisis de evolución temática, ver Figura 2, que da cuenta de la ausencia de temáticas como prevención, educación o cultura en los enfoques de publicación de los autores a través de los periodos de tiempo.

Contextualización teórica de la situación

Para poder entender los enfoques que se han dado al tema del uso indebido de las plataformas digitales, es importante revisar aspectos relacionados con la cultura en contextos digitales, su relación con el uso de estas herramientas tecnológicas y las regulaciones existentes. Por todo ello, en este apartado se presenta una contextualización que permita entender el enfoque dado a la prevención y regulación de violencias digitales.

Plataformas digitales y ciberviolencia

Antes de abordar completamente la responsabilidad en el diseño y uso de la tecnología es pertinente discutir acerca del papel en la evolución humana. La tecnología ha estado presente en la historia humana desde sus comienzos. Para Pérez de Paz la tecnología es un mecanismo humano para complementar deficiencias evolutivas (2016). Para esta investigadora, descubrimientos e inventos como el fuego o las herramientas cumplen un papel clave en el camino que llevó a los primeros humanos a convertirse en la actual civilización. Se permitió cocer la carne, desgarrar pieles para las que sus manos y dientes no estaban preparados, entre otros. Para ella, la tecnología no debe verse como algo negativo.

La tecnología es un apoyo a las actividades humanas. La calificación de moralidad no se da por la tecnología en sí misma, sino por el uso que las personas hacen de ésta (Pérez de Paz & Londoño-Cardozo, 2021). En este contexto, se requiere de una base que permita delimitar el correcto uso de la tecnología en el Estado y las demás organizaciones de tal forma que se desarrolle su potencial sin perjudicar al humano. Es decir, se debe encontrar un marco que permita una postura transhumanista donde la tecnología es un complemento y no una amenaza, especialmente en lo relacionado con la llamada era digital.

La era digital se caracteriza por la digitalización, el análisis de datos, la algoritmia y las inteligencias artificiales, los cuales otorgan un gran poder a las organizaciones y a las personas que las utilizan, tal como señala Londoño-Cardozo (2020). Sin embargo, estos avances tecnológicos pueden dar lugar a usos indebidos de los datos, aun cuando estos hayan sido recolectados o introducidos con buenas intenciones, lo que plantea preocupaciones éticas y legales (Lobschat et al., 2019). En este contexto, se hace relevante analizar el uso de la inteligencia artificial.

Los profesionales involucrados en el desarrollo y aplicación de la Inteligencia Artificial (IA) tienen una gran responsabilidad en la prevención del uso no autorizado o inadecuado de los datos generados por la tecnología. A su vez, los legisladores tienen la tarea de regular el uso de la IA y los datos que se derivan de ella, sin prohibir su uso. En este sentido, se reconoce la importancia de una regulación adecuada y responsable para garantizar la protección de los derechos y libertades de los individuos, al tiempo que se fomenta la innovación y el desarrollo tecnológico (Londoño-Cardozo, 2020). La emergencia de nuevos servicios y productos, de tecnologías agenciativas capaces de aprender se convierten en un desafío para la legislación y para la responsabilidad social (Pérez de Paz et al., 2021). El ejemplo de mayor novedad es Chat GPT. Esta herramienta de inteligencia artificial crea, deduce, dibuja, diseña, soluciona y aprende a partir de la información que las personas tienen disponible en la internet (Lund & Wang, 2023; Mathew, 2023). Su uso correcto puede ayudar a mejorar las labores del Estado, en las organizaciones, en los centros de educación y en el día a día de las personas. “Por lo anterior, es importante pensar en el diseño de normas que permitan el control y la sujeción de las herramientas digitales desde estándares morales” (Londoño-Cardozo, 2020, p. 38). Que abarquen desde la educación la regulación hasta el castigo.

Una de las principales características de las plataformas digitales es que hasta cierto punto permiten el anonimato. Esto podría conllevar a que algunas personas se sientan en libertad de comportarse irresponsable o inapropiadamente. A esto se le suma la falta de consecuencias, o la sensación de no consecuencias reales, para el uso inapropiado por parte de las personas aunado también al problema de moderación (Almezar, 2021). El alto flujo de contenido presente en las plataformas hace costoso moderar y eliminar todo el contenido inapropiado (Caplan, 2018; Gillespie, 2018). Algunas redes, por falta de moderación, o bajo el cobijo de permitir la libertad de expresión, facilitan el uso inapropiado de sus servicios por parte de personas con intereses o

causas personales, incluso si eso significa utilizar tácticas engañosas o inapropiadas (Ndumbaro, 2016; Peterson & Densley, 2017). Todo esto propicia la emergencia de figuras como el ciberacoso. El ciberacoso se puede definir como el acoso perpetrado por medios tecnológicos y dispositivos digitales. Esta forma de violencia forma parte de un fenómeno mayor de ciberviolencia, que engloba una variedad de delitos, como diferentes tipos de acoso, violación de la privacidad, abuso y explotación sexual, el cyberbullying, el cyberflashing, el doxing, entre otros que se subsumen bajo la categoría de ciberviolencia (Tirocchi et al., 2022; Weidenslaufer Von Kretschmann, 2022).

Esta forma de violencia puede tener graves consecuencias psicológicas y emocionales para las víctimas, incluyendo ansiedad, depresión, baja autoestima, aislamiento social, trastornos alimentarios, estrés postraumático y, en casos extremos, el suicidio (Šincek et al., 2017; Tirocchi et al., 2022). Además, también puede afectar la reputación y las oportunidades profesionales de la víctima (Tirocchi et al., 2022). Adicionalmente puede tener consecuencias legales (Almeñar, 2021).

Cibercultura

Para comprender la cibercultura es esencial partir de una comprensión adecuada de la cultura en sí misma. Según Ospina Díaz (2017) la cultura es una amalgama compleja que abarca aspectos relacionados con las habilidades, los aprendizajes y las acciones de los individuos en una sociedad, lo que les permite identificarse como parte de la misma (Gómez Pellón, 2010). Además, se relaciona con las acciones físicas y mentales que conforman la identidad de los individuos y su relación con el entorno (Boas, 1901; Gómez Pellón, 2010). La cultura es un fenómeno dinámico que evoluciona y se transforma a medida que cambian los individuos (Ospina Díaz, 2017) y es susceptible de ser gestionada para lograr cambios a mediano y largo plazo (Marijuán & Navarro, 2020). Los niños adquieren culturas sociales, nacionales y de género desde sus primeros años de vida, las cuales están arraigadas mucho más profundamente en su mente que se adquieren en la escuela o las organizacionales adquiridas en el trabajo. Las culturas sociales se fundamentan en los valores, generalmente inconscientes, que indican una tendencia a preferir ciertas situaciones por sobre otras (Hofstede, 2011).

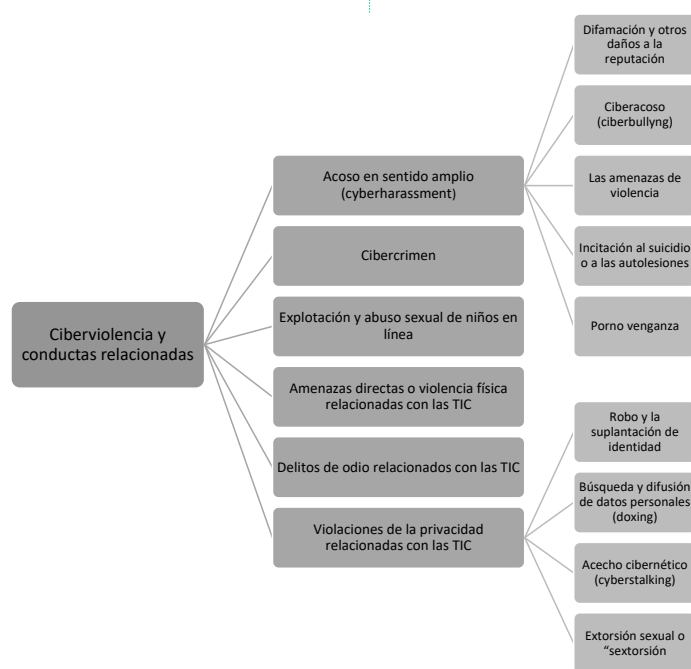


Figura 4 Ciberviolencia y conductas relacionadas

Elaboración propia con base en Weidenslaufer Von Kretschmann (2022)

A medida que la cultura se desarrolla, surgen nuevas formas o categorías adaptadas a diversos contextos. Por ejemplo, la cultura organizacional (Restrepo Sarmiento, 2020; Restrepo Sarmiento et al., 2020) y la cibercultura o cultura en el ciberespacio (Escobar, 2005; Jiménez Becerra, 2022; Lévy, 2007).

La cibercultura se define como la expresión de la cultura en los entornos digitales de la internet o el ciberespacio. Este fenómeno está marcado por la creación de hábitos, prácticas y conductas por parte de los individuos en el contexto de la digitalización y la industria 4.0 (Jiménez Becerra, 2022; Lévy, 2007; Ming, 2022).

Las nuevas generaciones de personas, denominadas nativos digitales, crean comportamientos exclusivos para estos contextos que pueden ser desconocidos o incomprensibles para las generaciones anteriores (Medeiros de Araújo et al., 2022). La cibercultura está transformando los imaginarios y discursos de los cibernautas a través de sus constantes interacciones entre la interfaz y el mundo real. Estas prácticas en línea están provocando un desbordamiento de la virtualidad hacia la realidad, y configurando nuevas formas de representación del sujeto, nuevas culturas.

La cultura en estos entornos digitales es una extensión de la cultura fuera de la interfaz, la cual nos lleva a una mejor comprensión de los vínculos entre la realidad y las apariencias, las ilusiones y los síntomas, las imágenes y los modelos (Quéau, 1995). Esto significa que no hay posibilidad de separar la tecnología, la cultura y la sociedad como entidades autónomas e independientes, ya que esto implicaría entender lo humano sin el entorno material y los artefactos que le dan significado. Por lo tanto, los límites entre lo real y lo virtual se desdibujan con el avance de la simulación tecnológica y su adopción por parte de los sujetos, lo que nos ofrece nuevos imaginarios y oportunidades para nuevas experiencias que de otra manera no serían posibles (Belén Albornoz, 2008).

La cibercultura refleja la cultura de las personas fuera de la digitalización. La prevalencia del acoso y la violencia sexual están presentes en los comportamientos analógicos, se ven exacerbadas por las posibilidades que ofrece la tecnología, y pueden tener graves consecuencias psicosociales para las víctimas, afectando negativamente su vida y desarrollo en la sociedad (Cubillas de la Fuente, 2022). Además, la facilidad de creación de perfiles o cuentas en los entornos digitales permite la creación de perfiles falsos con la única intención de generar problemas como el acoso, el bullying y la propagación de noticias falsas (Esteban Ramiro & Gómez Medrano, 2022).

Legislaciones y regulaciones existentes

En el contexto global, Estados Unidos, España y Países Bajos han avanzado en la definición de políticas públicas frente al tema Ciberacoso o Cyberbullying. En Estados Unidos el tema es regulado por cada Estado y sus códigos de educación. En España el enfoque es la convivencia escolar como lineamiento general y cada Comunidad Autónoma define sus propias leyes en materia de educación. En los Países Bajos, ni el acoso desde el concepto de seguridad física, psicológica y social de los estudiantes en la escuela (Cifuentes, 2018). La Comunidad Europea mediante la Ley de Servicios Digitales (DSA) de (European Commission, 2022; Reglamento (ue) 2022/2065 del Parlamento Europeo y del consejo de 19 de octubre de 2022 relativo a un mercado único de servicios digitales y por el que se modifica la Directiva 2000/31/CE (Reglamento de Servicios Digitales), 2022).

En Latinoamérica países como Argentina, Chile, Perú y Colombia, desde hace varios años incluyeron el ciberacoso o cyberbullying como una conducta que debe ser observada y prevenirse en las instituciones educativas a través de programas dirigidos a estudiantes y docentes. Los gobiernos de estos países han delegado gran parte de la responsabilidad del desarrollo de programas de prevención en las instituciones educativas.

La Tabla 1 muestra el resumen de la reglamentación frente al tema en América Latina.

Tabla 1 Reglamentaciones existentes sobre cyberacoso

País	Ley	Objetivo
Perú	(Ley N.º 29719, 2011)	Establecer de manera efectiva los mecanismos para diagnosticar, prevenir, evitar, sancionar y erradicar la violencia, el hostigamiento, la intimidación y cualquier acto considerado como acoso entre los alumnos de las instituciones educativas.
Chile	(Ley 20.536, 2011)	Proponer una modificación a la Ley General de Educación con el fin de abordar de manera efectiva el tema de la violencia, en especial la que se presenta entre estudiantes en los colegios, y establecer pautas claras para que la comunidad escolar pueda abordar estas situaciones de manera adecuada.
Colombia	(Ley 1620, 2013)	Crear el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar, con el fin de promover un ambiente educativo seguro y respetuoso para los estudiantes.
Argentina	(Ley 26892, 2013)	Propone establecer las bases para la promoción, intervención institucional, investigación y recopilación de experiencias relacionadas con la convivencia y el abordaje de la conflictividad social en todas las instituciones educativas de los distintos niveles y modalidades del sistema educativo nacional. Con el fin de cumplir con este objetivo, se debe establecer un marco normativo que permita la implementación de políticas y estrategias que promuevan la convivencia escolar y la resolución pacífica de conflictos, así como la generación de investigaciones y recopilación de experiencias exitosas que permitan mejorar y fortalecer el sistema educativo en materia de convivencia.

Elaboración propia

Las legislaciones sobre la violencia en contextos digitales a nivel global están asociadas principalmente a la prevención y el manejo de las conductas como el ciberacoso o cyberbullying en escuelas y colegios. No obstante, en 2013 el Ministerio de Educación del Perú implementó la plataforma virtual SiseVe, para el reporte y seguimiento de los casos de violencia escolar, incluyendo el cyberbullying. Según nota de prensa, entre septiembre del 2013 y octubre del 2022 se reportaron 702 casos de cyberbullying en los colegios del Perú (Ministerio de Educación, 2022). El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones de Colombia, en el 2013 lanzó la campaña “Internet seguro” para educar a los jóvenes sobre los peligros de Internet y prevenir el acoso en línea (Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, 2013), en 2022 en el Congreso de la República de Colombia se presentó la iniciativa legislativa

por medio del cual se adoptan medidas de prevención, protección, reparación, prohibición y penalización de la violencia de género digital, y se dictan otras disposiciones presentado al Congreso de la República de Colombia (Londoño-Cardozo, 2022). En 2022 el programa Argentina contra el bullying, incluyó un cuadernillo de concientización para el abordaje de esa problemática en las familias, escuelas y comunidades, en busca de construir una sociedad más justa y empática (Agencia DIB, 2022).

Responsabilidad Digital Organizacional y regulación como solución

Aquí emerge la responsabilidad digital organizacional, en adelante RDO, como una posible respuesta.

En este punto es necesario mencionar que la responsabilidad digital organizacional

es el conjunto de valores y normas compartidos que tienen las operaciones de la organización con respecto a la creación y uso de tecnología digital y de datos requeridos por empresas de tecnología, desarrolladores y diseñadores individuales, y cualquier actor corporativo que emplea tecnologías digitales o de procesamiento de datos. Que les permite ser conscientes de que el código que producen o implementan, así como los datos que recopilan y procesan, crean inherentemente una responsabilidad ética para ellos. (Lobschat et al., 2019, p. 3)

La RDO es un nuevo componente de la Responsabilidad tradicional (RSO). Es decir, se trata de una nueva materia de interés para las políticas de responsabilidad social organizacional (Londoño-Cardozo, 2020). Al igual que la en la RSO, su componente dirigido a los contextos digitales tiene unos grupos interesados en su desarrollo, gestión, aplicación y proliferación (ver Figura 1). Estos grupos también deberían tener en cuenta los principios de la RSO y la RDO para la generación de las políticas de uso y control de la tecnología digital en general.

El primer grupo que se pudo mencionar corresponde a las inteligencias artificiales, las máquinas, el aprendizaje autónomo y demás mecanismos de decisión algorítmica, así como los sistemas de comunicación M2M y los diseños de robótica colaborativa. Es decir, que se corresponde con las tecnologías agenciadas.

El segundo grupo son las organizaciones, identificadas como: a) entes que buscan su supervivencia mediante su capacidad para motivar actores sociales (Pfeffer, 2000) y su papel el ágora de intereses y objetivos de grupos e individuos diferentes (Méndez Picazo, 2005), que sobrepasan sus propios intereses particulares (Tello-Castrillón, 2009) y b) actores que no se pueden desposeer de la función de la sociedad (Tello-Castrillón, 2018), y que se configuran como un medio colectivo para la movilidad individual mediante el ofrecimiento de una estructura para el accionar de las personas (North, 1992,

2006); y c) son las principales responsables de las acciones digitales (Londoño-Cardozo, 2020). La mayoría de los desarrollos tecnológicos modernos se presentaron desde el interior o por acciones de las organizaciones.

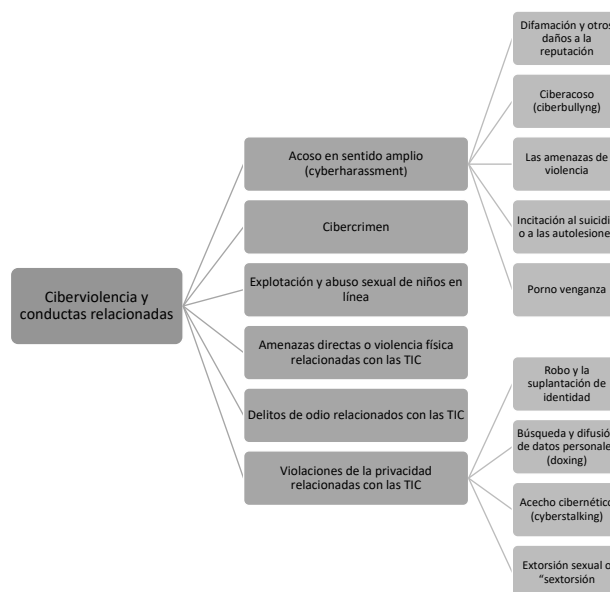


Figura 3 Grupos de interés de la RDO

Elaboración propia con base en Londoño-Cardozo (2020)

Los activos tecnológicos, es decir la tecnología necesaria para el funcionamiento y soporte de las actividades con base tecnológica, son aprovechados mayormente por las organizaciones en tanto la implementación de nuevas tecnologías las complejiza (Thompson & Bates, 1957), les afecta su estructura (Simon, 1973) y genera procesos de integración y diferenciación (Lawrence & Lorsch, 1967). A pesar de ello, no se debe desconocer el papel de las personas como usuarios finales de muchos de los dispositivos y plataformas de tecnología digital.

Las personas, de forma individual también son responsables de la creación, uso, aplicación y soporte de todo tipo de tecnología digital. Por lo tanto, es necesario revisar, educar y gestionar culturalmente la interacción entre humano y tecnología de tal forma que se logre el esperado escenario transhumanista, de la tecnología como complemento del humano, y no la postura poshumanista de la tecnología como reemplazo que derive en usos indebidos. Aquí es fundamental el papel de la institucionalidad.

Un homogéneo grupo de actores se subsumen en la institucionalidad. Es menester aclarar el uso de la palabra institucionalidad para no caer en el lugar común de confundir institución con organizaciones. Aquí, institucionalidad se entiende como todos los actores que hacen parte de la gobernabilidad aceptada por las personas. Es decir, que se pueden categorizar bajo la institucionalidad a i) las entidades gubernamentales, ii) poderes judiciales y fuerzas del orden y iii) así como el marco legal y constitucional nacional e internacional (Lobschat et al., 2019). Los actores institucionales son los encargados de la legalización y creación de marcos que permitan la creación, uso e interacción de las herramientas tecnológicas con base en la protección de los datos de los usuarios y la salvaguarda de lineamientos moralmente aceptados por la sociedad.

Evidentemente, cada actor de la RDO tiene responsabilidades propias y responsabilidades compartidas. Aunque se presume que la intervención debe realizarse integralmente es importante la mirada de la institucionalidad. La responsabilidad descargada en este actor debe ser correspondida en consecuencia. Se deben generar políticas públicas y regulaciones a tiempo que permitan la prevención, el buen uso, la concientización y el empleo de la tecnología digital como un instrumento que mejora las acciones del hombre en lugar de su prohibición.

Conclusiones

La regulación y sanción de las conductas inapropiadas en los entornos digitales es imprescindible, pero se debe buscar una regulación que no se dirija exclusivamente a un grupo específico de personas. Actualmente, en Colombia no hay sanciones para este tipo de acciones.

El ciberacoso y otras formas de violencia digital son reflejo de la cultura predominante en la sociedad, por lo que es esencial combinar la sanción con la educación. Es importante establecer pautas claras para el uso de las redes sociales en el país, sin caer en la censura y respetando la libre expresión. La educación es crucial no solo

para el uso de la tecnología, sino para fomentar un cambio cultural hacia el respeto en contextos tanto análogos como digitales.

Es necesario legislar para adaptarse a los cambios tecnológicos y culturales, y prevenir su uso indebido. Esta acción se debe realizar acorde a la velocidad con que se generan nuevas instituciones tecnológicas. Por ahora, es importante implementar la regulación y sanción de conductas inapropiadas en todo Colombia, junto con una estrategia cultural que erradique estos comportamientos de las nuevas generaciones. Esto debe ser realizado de manera educativa, y no solo punitiva. Se debe crear una estrategia publicitaria que genere un cambio en la forma de pensar y actuar de las personas en el tiempo.

Para prevenir y abordar la violencia digital, es fundamental fomentar la educación y la conciencia sobre el tema a través de la RDO mientras se promueven la creación de políticas y leyes que aborden el problema. Por lo tanto, es importante que las empresas tecnológicas y de redes sociales tengan medidas para prevenir y abordar la violencia digital y que se brinde apoyo y recursos a las víctimas para que puedan denunciar y recibir ayuda.

Referencias

- Acosta, L. S., Londoño-Cardozo, J., Tello Castrillón, C., & Rengifo Pasiminio, L. F. (2022). Sharing Economy: The new economic institution. *Nova Economia*, 32(1), 205–230. <https://doi.org/10.1590/0103-6351/6508>
- Agencia DIB. (2022, noviembre 3). “Argentina contra el bullying”: Campaña para que las familias y escuelas intervengan en la problemática | *Diarios Bonaerenses*. <https://dib.com.ar/> <https://dib.com.ar/2022/11/argentina-contra-el-bullying-campana-para-que-las-familias-y-escuelas-intervengan-en-la-problematika/>
- Almenar, R. (2021). Cyberviolence against Women and Girls: Gender-based Violence in the Digital Age and Future Challenges as a Consequence of Covid-19. *Trento Student Law Review*, 3(1), 167–230.

- Aria, M., & Cuccurullo, C. (2017). bibliometrix: An R-tool for comprehensive science mapping analysis. *Journal of Informetrics*, 11(4), 959–975. <https://doi.org/10.1016/j.joi.2017.08.007>
- Belén Albornoz, M. (2008). Cibercultura y las nuevas nociones de privacidad. *Nómaditas*, 28, 44–50.
- Boas, F. (1901). The Mind of Primitive Man. *The Journal of American Folklore*, 14, 1–11.
- Borghello, C., & Temperini, M. G. I. (2012). Suplantación de Identidad Digital como delito informático en Argentina. *X Simposio Argentino de Informática y Derecho (SID 2012) (XLI JAIIO, La Plata, 27 al 31 de agosto de 2012)*. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/124395>
- Caplan, R. (2018). *Content or context moderation?* [Report]. Data & Society Research Institute. <https://apo.org.au/node/203666>
- Cifuentes, P. (2018). *Maltrato escolar: Acoso cibernético o ciberbullying*. Biblioteca del Congreso Nacional de Chile. <https://www.camara.cl/verDoc.aspx?prmID=144970&prmTIPO=DOCUMENTOCOMISION>
- Ley 1620, (2013). <https://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Leyes/1685356>
- Ley N.º 29719, Ley que promueve la convivencia sin violencia en las instituciones educativas (2011). <https://www.gob.pe/institucion/congreso-de-la-republica/normas-legales/118447-29719>
- Ley 20.536, (2011). <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=1030087>
- Cubillas de la Fuente, L. (2022). *La ciberviolencia de género y el ciberacoso y la respuesta de los equipos técnicos de los juzgados* [Trabajo de grado para optar al título de trabajadora social, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/57076>
- Escobar, A. (2005). Bienvenidos a Cyberia. Notas para una antropología de la cibercultura. *Revista de estudios sociales*, 22, 15–35.
- Esteban Ramiro, B., & Gómez Medrano, M. G. (2022). Agresiones virtuales y ciberacoso: Violencias de género en las redes sociales desde la experiencia de jóvenes y adolescentes. *VISUAL REVIEW. International Visual Culture Review / Revista Internacional de Cultura Visual*, 9(Monográfico), Article Monográfico. <https://doi.org/10.37467/revvisual.v9.3711>
- European Commission. (2022). *The Digital Services Act: Ensuring a safe and accountable online environment*. https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/digital-services-act-ensuring-safe-and-accountable-online-environment_en
- Gillespie, T. (2018). *Custodians of the Internet: Platforms, Content Moderation, and the Hidden Decisions That Shape Social Media* (First ed.). Yale University Press.
- Gómez Pellón, E. (2010). Tema 2. El concepto de cultura. En *Introducción a la antropología social y cultural* (Primera, pp. 13–56). Universidad de Cantabria.
- Hofstede, G. (2011). Dimensionalizing Cultures: The Hofstede Model in Context. *Online Readings in Psychology and Culture*, 2(1). <https://doi.org/10.9707/2307-0919.1014>
- Ley 26892, La presente ley establece las bases para la promoción, intervención institucional y la investigación y recopilación de experiencias sobre la convivencia así como sobre el abordaje de la conflictividad social en las instituciones educativas de todos los niveles y modalidades del sistema educativo nacional. (2013). <https://www.argentina.gob.ar/normativa/nacional/ley-26892-220645>
- Jiménez Becerra, I. (2022). Cyber-culture and technosociety: Trends, challenges, and alternative research challenges to consolidate possible citizenship. *Sociology and Technoscience*, 2, 1–19. <https://doi.org/10.24197/st.2.2022.1-19>
- Lawrence, P. R., & Lorsch, J. W. (1967). Differentiation and Integration in Complex Organizations. *Administrative Science Quarterly*, 12(1), 1–47. <https://doi.org/10.2307/2391211>
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital* (B. Campillo, I. Chacón, & F. Martorana, Trans.). Anthropos.
- Lobschat, L., Mueller, B., Eggers, F., Brandimarte, L., Diefenbach, S., Kroschke, M., & Wirtz, J. (2019). Corporate digital responsibility. *Journal of Business Research*. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.10.006>

- Londoño-Cardozo, J. (2020). *Propuesta de caracterización de la responsabilidad digital organizacional de la economía colaborativa* [Trabajo de grado de pregrado para optar al título en Administración, Universidad Nacional de Colombia]. <https://genunpal.page.link/uexv>
- Londoño-Cardozo, J. (2022). *Prevención, protección, reparación, prohibición y penalización de la violencia en contextos digitales* (p. 10) [Informe técnico a insumo legislativo]. Centro de Altos Estudios Legislativos CAEL. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.17150.66884>
- Londoño-Cardozo, J., & Pérez de Paz, M. (2021). Corporate Digital Responsibility: Foundations and considerations for its development. *RAM. Revista de Administração Mackenzie*, 22. <https://doi.org/10.1590/1678-6971/eRAMD210088>
- Lund, B. D., & Wang, T. (2023). Chatting about ChatGPT: How may AI and GPT impact academia and libraries? *Library Hi Tech News, ahead-of-print*(ahead-of-print). <https://doi.org/10.1108/LHTN-01-2023-0009>
- Marijuán, P. C., & Navarro, J. (2020). Sociotype and cultural evolution: The acceleration of cultural change alongside industrial revolutions. *Biosystems*, 195, 104170. <https://doi.org/10.1016/j.biosystems.2020.104170>
- Mathew, A. (2023). Is Artificial Intelligence a World Changer? A Case Study of OpenAI's Chat GPT. *Recent Progress in Science and Technology Vol. 5*, 35–42. <https://doi.org/10.9734/bpi/rpst/v5/18240D>
- Medeiros de Araújo, A. V., Vieira do Bonfim, C., Bushatsky, M., & Alencar Furtado, B. M. (2022). Technology-facilitated sexual violence: A review of virtual violence against women. *Research, Society and Development*, 11(2), Article 2. <https://doi.org/10.33448/rsd-v11i2.25757>
- Méndez Picazo, M. T. (2005). Ética y responsabilidad social corporativa. *Información Comercial Española, ICE: Revista de Economía*, 823, 141–151.
- Ming, X. (2022). *Understanding Cyberculture from Perspective of Intercultural Communication*. 118–122. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220105.023>
- Ministerio de Educación. (2022, octubre 27). *Más de 49,000 casos de violencia estudiantil fueron registrados en portal "SÍSEVE"*. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/noticias/664873-mas-de-49-000-casos-de-violencia-estudiantil-fueron-registrados-en-portal-siseve>
- Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. (2013, febrero 8). *MinTIC lanza campaña que promueve el uso responsable de Internet—MinTIC lanza campaña que promueve el uso responsable de Internet*. MINTIC Colombia. <http://www.mintic.gov.co/portal/715/w3-article-1608.html>
- Montes-Vozmediano, M., Pastor Ruiz, Y., Martín-Nieto, R., & Atuesta Reyes, J. D. (2020). Smartphone y redes sociales: Una aproximación a los usos, vulnerabilidades y riesgos durante la adolescencia en España y Colombia. *Revista Espacios*, 41(48), 49–59. <https://doi.org/10.48082/espacios-a20v41n48p04>
- Ndumbaro, D. D. (2016). The cyber law and freedom of expression: The Tanzanian perspectives. *International Journal of Science Arts and Commerce*, 1(8), 13–29.
- North, D. C. (1992). *Instituciones, ideología y desempeño económico*. Cato institute.
- North, D. C. (2006). *Instituciones, cambio institucional y desempeño económico* (A. Bárcena, Trad.; Tercera reimpresión). Fondo de cultura Económica.
- Ospina Díaz, L. P. (2017). *Responsabilidad Social Organizacional en las organizaciones culturales de la ciudad de Santiago de Cali: Un estudio de caso* [Tesis Maestría en Administración]. Universidad Nacional de Colombia sede Palmira.
- Reglamento (ue) 2022/2065 del Parlamento Europeo y del consejo de 19 de octubre de 2022 relativo a un mercado único de servicios digitales y por el que se modifica la Directiva 2000/31/CE (Reglamento de Servicios Digitales), 102 (2022).
- Pérez de Paz, M. (2016). *Homo Compensator: Le parcours philosophique d'un concept métaphysique* [Mémoire présenté en vue de l'obtention du master philosophie parcours théories pratique et conflit, Universidad de Poitiers]. www.doi.org/10.13140/RG.2.2.28294.91209
- Pérez de Paz, M. (2020). *Transhumanisme et bioconservateurs le problème du développement de la Superintelligence* [Mémoire présenté en vue de l'obtention du Master philosophie parcours analyse et critique des arts et de la

- culture, Université Paris 8]. <https://www.doi.org/10.13140/RG.2.2.23652.09603>
- Pérez de Paz, M. (2023). Transhumanismo y Organizaciones: Bases para el inicio de la investigación organizacional en relación con las nuevas tecnologías. En *Reconstrucciones racionales sobre la organización*.
- Pérez de Paz, M., & Londoño-Cardozo, J. (2021). La implementación de los robots y la inteligencia artificial en las organizaciones: Una paradoja para la Responsabilidad Social. En J. Londoño-Cardozo & O. I. Vásquez (Eds.), *La investigación en Administración: Tendencias, enfoques y discusiones* (Primera ed., pp. 185–219). Editorial Universidad Santiago de Cali.
- Pérez de Paz, M., Londoño-Cardozo, J., & Tello Castrillón, C. (2021). Tecnologías agenciativas y la Responsabilidad Digital Organizacional: Conflictos, retos y soluciones. *VI Simposio Internacional de Responsabilidad Social de las Organizaciones (SIRSO)*.
- Peterson, J., & Densley, J. (2017). Cyber violence: What do we know and where do we go from here? *Aggression and Violent Behavior*, 34, 193–200. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2017.01.012>
- Pfeffer, J. (2000). *Nuevos rumbos en la Teoría de la organización: Problemas y posibilidades* (M. D. P. Carril Villarreal, Trad.). Universidad Iberoamericana.
- Quéau, P. (1995). *Lo virtual: Virtudes y vértigos* (P. Ducher, Trad.). Paidós Ibérica.
- Restrepo Sarmiento, J. (2020). *Prácticas organizacionales complementarias al modelo de Cameron y Quinn que facilitan el cambio de la cultura organizacional en una empresa de asesoría financiera latinoamericana* [Tesis de Maestría en Administración, Universidad Nacional de Colombia]. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/79010>
- Restrepo Sarmiento, J., Londoño-Cardozo, J., & Tello Castrillón, C. (2020). Cultura Organizacional: Una revisión de literatura. En J. Martínez Garcés, *Avances en investigación científica* (Primera ed., pp. 1145–1180). Corporación Universitaria Autónoma de Nariño Seccional Cali.
- Simon, H. A. (1973). Applying Information Technology to Organization Design. *Public Administration Review*, 33(3), 268–278. <https://doi.org/10.2307/974804>
- Šincek, D., Duvnjak, I., & Milić, M. (2017). Psihološke posljedice nasilja preko interneta za žrtve, nasilnike i nasilnike/žrtve. *Hrvatska Revija Za Rehabilitacijska Istraživanja*, 53(2), 98–110.
- Tello-Castrillón, C. (2009). *Abordaje de conceptos sobre la organización* (Primera ed.). Editorial Universidad Nacional de Colombia.
- Tello-Castrillón, C. (2018). El concepto de organización, tan cerca y tan lejos. En C. Tello-Castrillón & E. F. Pineda-Hernando, *Conjeturas organizacionales: Fundamentos para el estudio de la organización* (Primera ed., pp. 79–102). Editorial Universidad Nacional de Colombia.
- Thompson, J. D., & Bates, F. L. (1957). Technology, Organization, and Administration. *Administrative Science Quarterly*, 2(3), 325–343. <https://doi.org/10.2307/2391002>
- Tirocchi, S., Scocco, M., & Crespi, I. (2022). Generation Z and cyberviolence: Between digital platforms use and risk awareness. *International Review of Sociology*, 32(3), 443–462. <https://doi.org/10.1080/03906701.2022.2133408>
- Weidenslaufer Von Kretschmann, C. (2022). *Acoso cibernético (ciberacoso) Derecho nacional y comparado* (p. 18) [Asesoría técnica parlamentaria]. Biblioteca del Congreso Nacional de Chile. https://www.bcn.cl/asesoriasparlamentarias/detalle_documento.html?id=80398