

Transformación de los medios en la era digital: revisión documental sobre TIC, redes sociales, streaming y videojuegos

Media transformation in the digital age: a documentary review on ICT, social networks, streaming and video games

Recibido: 10/11/2025 - Aceptado: 25/02/2026

Mary Sol Ardila

<https://orcid.org/0000-0003-4183-272X>

u1993363@campus.udg.edu

Universitat de Girona – Girona, España

Montserrat Tesouro Cid

<https://orcid.org/0000-0003-0704-4615>

montse.tesouro@udg.edu

Universitat de Girona – Girona, España

Resumen

El objetivo de este artículo es analizar críticamente la transformación de la estructura de los medios de comunicación en la era digital y su impacto en las dinámicas socioculturales contemporáneas. La estrategia metodológica consistió en una revisión documental de carácter descriptivo-analítico, fundamentada en 25 documentos académicos y reportes estadísticos sobre conectividad global, uso de redes sociales virtuales (RSV), plataformas de streaming de video y videojuegos. Los hallazgos destacan la consolidación de una nueva ecología mediática caracterizada por la interactividad, la diversidad de formatos y la mediación algorítmica. Así mismo, se identifican tensiones estructurales asociadas a la desinformación, la fragmentación de audiencias, la concentración del poder comunicativo en plataformas globales, y los impactos psicosociales de la hiperconectividad. Se concluye que la transformación digital no solo constituye un fenómeno tecnológico, sino un proceso sociocultural complejo que exige el fortalecimiento de la alfabetización digital, el desarrollo de marcos normativos y políticas orientadas a la gobernanza de plataformas y el diseño de estrategias educativas que promuevan una ciudadanía digital ética y reflexiva ante los desafíos de la sociedad de red.

Palabras clave: Medios de comunicación masiva, tecnologías de la información, alfabetización digital.

Abstract

The objective of this article is to critically analyze the transformation of the media structure in the digital age and its impact on contemporary sociocultural dynamics. The methodological strategy consisted of a descriptive-analytical documentary review based on 25 academic documents and statistical reports on global connectivity, use of virtual social networks (VSNs), video streaming platforms, and video games. The findings highlight the consolidation of a new media ecology characterized by interactivity, diversity of formats, and algorithmic mediation. Likewise, structural tensions associated with disinformation, audience fragmentation, the concentration of communicative power in global platforms, and the psychosocial impacts of hyperconnectivity are identified. It concludes that digital transformation is not only a technological phenomenon, but also a complex sociocultural process that requires the strengthening of digital literacy, the development of regulatory frameworks and policies aimed at platform governance, and the design of educational strategies that promote ethical and reflective digital citizenship in the face of the challenges of the network society.

Keywords: Mass media, information technologies, digital literacy.

Introducción

En la actualidad, la humanidad experimenta cambios profundos en sus formas de comunicación, entretenimiento y acceso a la información, impulsados por el auge de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), configurando lo que se denominada “era digital”.

El problema de investigación reside en que, a pesar de la rápida adopción tecnológica, existe un vacío en la comprensión crítica sobre cómo la estructura de los medios ha mutado de modelos tradicionales (unidireccionales) a entornos de nuevos medios (new media), que reconfiguran la identidad y los vínculos sociales en espacios no neutrales (Jódar, 2010; Romansky & Noninska, 2020).

La relevancia de abordar este tema radica en que los entornos digitales son escenarios donde se reproducen desigualdades y se transforman las subjetividades. De esta manera la importancia de este estudio se justifica en la necesidad de analizar la convergencia de la conectividad global con las nuevas formas de interacción, las cuales impactan directamente en la construcción de identidad digital y la cultura contemporánea.

El presente artículo se sustenta en un marco teórico multidisciplinario, que retoma la teoría de la performatividad de Judith Butler (1993) y la representación del “Yo” en la vida cotidiana Erving Gofman para explicar la identidad en línea como una “puesta en escena” constante en las redes sociales virtuales (RSV). Así mismo, se fundamenta en los conceptos de ecología mediática y le evaluación de los artefactos culturales, considerando a los videojuegos y a las plataformas de streaming no solo como herramientas de ocio, sino como nuevos medios de comunicación que informan, educa y persuaden (Soto de la Cruz et al., 2023).

Respecto a los estudios previos, investigaciones recientes destacan como el consumo de video bajo demanda ha desplazado a la televisión tradicional debido a la comodidad y la personalización del servicio (Pérez, 2021). De igual manera, se ha documentado la transición de los videojuegos hacia plataformas de interacción bidireccional y mundos virtuales complejos potenciados por la inteligencia artificial y la realidad aumentada (Chalmers, 2022). Este trabajo aporta a los antecedentes una visión integradora que vincula estas tres vertientes (redes, streaming y juegos) bajo el lente de la transformación estructural de los medios.

Finalmente, este estudio se sitúa en un contexto global marcado por la hiperconectividad y la consolidación de la economía de las plataformas. Bajo este escenario, el objetivo general de este artículo es analizar críticamente la transformación de los medios de comunicación en la era digital, con énfasis en las redes sociales virtuales (RSV), el streaming de video y los videojuegos, reflexionando sobre los desafíos éticos, sociales y normativos que emergen de este proceso sociocultural.

Metodología

Este estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo de tipo documental-analítico. Se utilizó un diseño de revisión sistemática fundamentada en las directrices del modelo PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses). Se integran datos estadísticos de fuentes secundarias confiables como Statista y Datareportal (2024-2025) con un fin descriptivo y analítico para sustentar la reflexión teórica.

Procedimiento de la selección de fuentes (flujo PRISMA)

La selección de la evidencia científica se estructuró en cuatro fases:

1. Identificación: se realizó una búsqueda avanzada en bases de datos Scopus, Web of Science y Google Scholar, se emplearon los descriptores booleanos para precisar los resultados: ("digital transformation" OR "digital media ecosystem") AND ("social media" OR "streaming platforms" OR "video games") AND ("identity" OR "digital culture" OR "algorithmic mediation"). En esta fase se identificaron 47 registros iniciales, complementados con 4 informes de organismos oficiales

2. Cribado: Tras la eliminación de duplicados, se examinaron títulos y resúmenes de 42 documentos, se terminaron excluyendo 9 por falta de pertinencia temática o por estar fuera del rango de tiempo establecido (2020-2025), a excepción de las fuentes teóricas de base.
3. Elegibilidad: Se terminaron evaluando 33 textos completos, aplicando criterios de rigor académico.
4. Inclusión: La muestra definitiva quedó conformada por 25 fuentes analizadas, que constituyen el corpus para la síntesis.

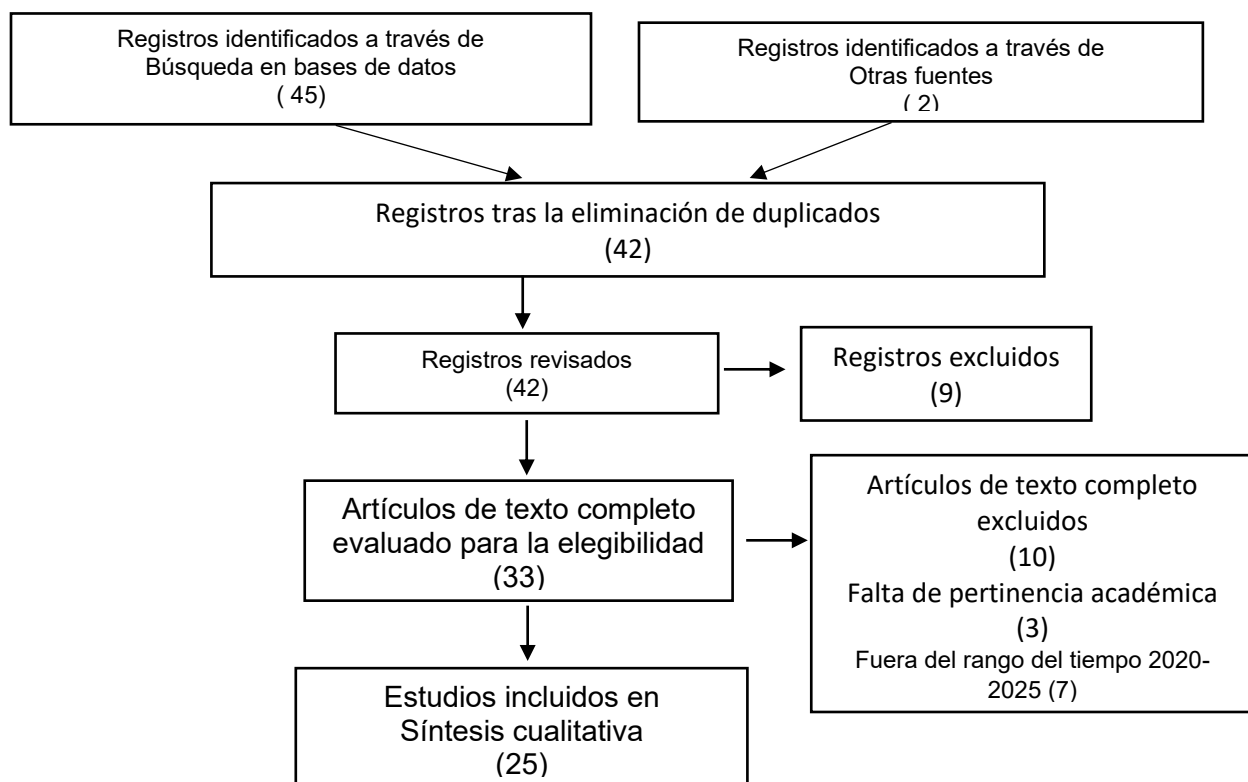
Técnicas e instrumento

Se empleó la técnica de análisis de contenido. Como instrumento de recolección de información se utilizó una matriz de registro documental y los hallazgos se organizaron a partir de cuatro categorías: (1) conectividad global; (2) redes sociales virtuales; (3) plataformas de streaming de video y (4) videojuegos.

Consideraciones éticas

Se respetaron los derechos de propiedad intelectual mediante la citación rigurosa bajo la norma APA 7ª edición. Se declara que este artículo es un producto derivado de la investigación doctoral titulada: *“El pensamiento crítico como estrategia pedagógica frente al uso de las tecnologías de la información y la comunicación TICs en jóvenes de bachillerato y universitarios”*.

Figura 1. Método PRISMA



Resultados y discusión

Incremento en la conectividad global

El crecimiento sostenido del acceso a internet a nivel mundial en la última década evidencia una transformación estructural en los patrones de comunicación, participación y consumo digital. Según la tabla 1, mayoría de la población mundial ya se encuentra conectada, con una dependencia casi absoluta de los dispositivos móviles, lo que evidencia que más allá de una herramienta técnica, se trata de un fenómeno tecnológico que se ha transformado en una infraestructura social de uso cotidiano, donde emergen prácticas socioeconómicas, culturales y políticas.

De acuerdo con Castells (2021) esta expansión representa la consolidación de la "sociedad red", donde el flujo de información digital estructura no solo la economía, sino también la cultura y las relaciones sociales. Este entorno se ve potenciado por la tecnología móvil, a lo que Levin y Mamlok (2021) denominan "portabilidad tecnológica"; es decir, la capacidad de los individuos de estar siempre conectados en la web, ha tenido un impacto significativo en la participación social, la economía informal, el entretenimiento y la educación, en especial en países del Sur Global. Bajo esta perspectiva, esta portabilidad tecnológica diluye las fronteras del aula, exigiendo una redefinición del espacio pedagógico más allá de la presencialidad.

En este escenario, como lo indican Boczkowski y Mitchelstein (2022), se marca el paso de la "audiencia" a la "interfaz", donde los sujetos ya no solo consumen información, sino que interactúan en un entorno digital ubicuo, móvil y multiforme.

Sin embargo, el crecimiento de las cifras de conectividad global no se ha hecho de manera uniforme en todos los sectores del mundo ya que, aunque el acceso a internet está en aumento, aún existen muchas brechas en algunas regiones del mundo, evidenciando que la expansión tecnológica no ha generado la misma experiencia en todos los grupos poblacionales, por ejemplo, existen una mayor conexión entre los países del Norte Global que en el Sur Global, algo muy similar pasa entre la población ubicada en la zona urbana y zona rural.

Así mismo, es necesario considerar que el estar conectado a la web de manera permanente ha generado formas de desgaste emocional y cognitivo, esta tendencia se relaciona con los efectos de la hiperconectividad permanente descritos por Turkle (2011), quien advierte que la conexión constante puede llegar a afectar las interacciones sociales y generar formas de desgaste emocional y dependencia relacional que impactan la salud mental y la calidad de la interacción social, lo que plantea desafíos para el equilibrio entre la vida digital (online) y la vida presencial (offline) afectando el bienestar mental, específicamente en los entornos educativos y laborales.

De esta manera, el crecimiento continuo de usuarios, la hegemonía del uso del teléfono inteligente y los cambios del uso del internet dan cuenta de una nueva ecología sociotécnica donde lo digital se vuelve inherente de lo cotidiano.

Esta situación requiere reflexionar críticamente sobre la noción de ciudadanía digital e invita a considerar el diseño de políticas públicas que generen no solo el acceso, sino también un uso ético, saludable y equitativo de las tecnologías de la información (UNESCO, 2023; Boczkowski & Mitchelstein, 2022).

Tabla 1. Conectividad y cambio sociocultural

Tendencia empírica	Lectura sociocultural
+ 6 000 millones de personas conectadas (73 %)	La conectividad actúa como infraestructura social básica, no herramienta opcional
+ 2 200 millones desconectados	La experiencia digital sigue estructurada por desigualdades sociales

Penetración urbana (85 %) y rural (58 %)	La conectividad reproduce jerarquías socio-territoriales
Acceso móvil dominante (96 %)	La vida digital permea lo cotidiano y redefine la experiencia social
Crecimiento constante de usuarios	La expansión no es homogénea; no suprime tensiones sociales profundas

Fuente: Elaboración propia con datos de Unión Internacional de Telecomunicaciones (ITU, 2024), el Banco Mundial (2024) y DataReportal (Kemp, 2025).

Redes sociales virtuales: evolución, usos y desafíos socioculturales en la era digital

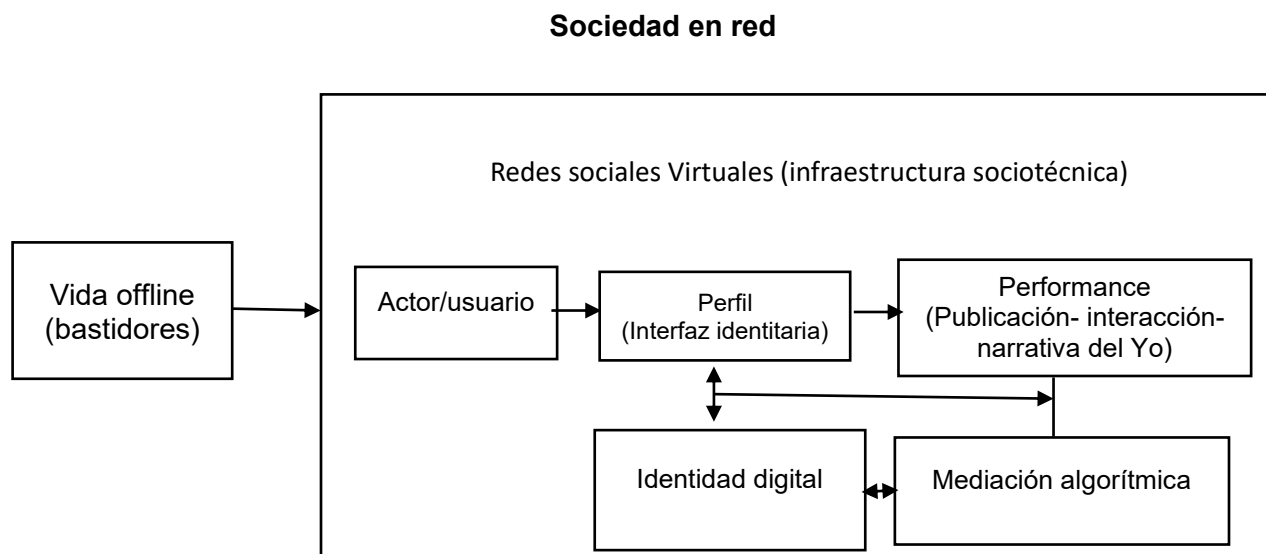
En las últimas dos décadas Las Redes Sociales Virtuales (RSV) se han venido consolidando como espacios claves para la interacción digital contemporánea.

La evolución de las redes sociales (desde Facebook hasta TikTok) ha transformado las relaciones virtuales, consolidando diversas lógicas de interacción y participación ciudadana en el ecosistema digital (Levin & Mamlok, 2021).

Como se observa en la tabla 2, el volumen masivo de usuarios y el tiempo de permanencia diario confirman que las RSV han alcanzado una etapa de madurez sociotécnica y se consolidan escenarios centrales para la interacción, la construcción de identidad y producción simbólica.

Tal como indica Fernández (2024) “el siglo XXI ha impulsado no solo un cambio en los cánones sociales, sino también en la creación de nuevas maneras de interactuar ligadas en gran medida al desarrollo del Internet y las tecnologías de la comunicación” (p.1) De esta manera las formas de vinculación social, afectiva y política han migrado a espacios digitales, dando paso a un internauta hiperconectado, multiactivo y global. Se confirma el papel central que han tenido en la transformación de las dinámicas sociales en la era digital. Esto convierte a las RSV en canales que van más allá de la comunicación al convertirse en escenarios donde se configuran identidades, se disputan formas de legitimidad y se construyen nuevas narrativas.

Figura 2. Dinámica de la construcción del "Yo" en las RSV



Fuente: elaboración propia.

La figura anterior muestra la dinámica de la construcción del “yo” en las RSV desde una perspectiva sociotécnica. En este modelo, el actor/usuario ingresa al entorno digital desde la vida offline y construye un perfil como interfaz identitaria dentro de la infraestructura de las RSV, después de la construcción del perfil se despliega un performance público (interacciones, publicaciones y narrativas) cuya visibilidad se encuentra mediado por las arquitecturas algorítmicas, inscribiéndose en un ecosistema digital contemporáneo, estructurado por la lógica de sociedad de red.

Dada esta complejidad el análisis de estos entornos conlleva a la identificación de dos escenarios claves. En primer lugar, la contribución al acceso de la información, la participación ciudadana y la creación de comunidades virtuales. En segundo lugar, los retos relacionados con la desinformación, la gestión de la privacidad y la manipulación algorítmica de contenidos.

Lo que subraya que el desafío de las RSV no es solo técnico, sino político y educativo (Zuboff, 2020). Ante un ecosistema que condiciona la percepción de la realidad, es urgente transitar hacia una alfabetización digital centrada en el pensamiento crítico, capaz de descodificar las lógicas invisibles que rigen la circulación de la información.

Tabla 2. Redes sociales virtuales y lectura sociocultural

Tendencia empírica	Lectura sociocultural e interpretativa
Más del 60 % de la población mundial utiliza redes sociales	Las redes sociales se consolidan como espacios centrales de socialización y construcción de sentido en la vida cotidiana, más allá de su función comunicativa inicial.
Uso promedio diario superior a 2 horas	La interacción social mediada por plataformas digitales reorganiza los tiempos de atención, ocio y participación social, favoreciendo dinámicas de presencia constante y fragmentada.
Alta penetración entre jóvenes y adolescentes	Las redes sociales actúan como escenarios privilegiados para la construcción de identidad, la auto-representación y la validación simbólica en etapas clave del desarrollo subjetivo.
Crecimiento sostenido del uso móvil	La experiencia social digital se vuelve ubicua y permanente, diluyendo las fronteras entre lo público y lo privado, así como entre la vida online y offline.
Concentración del tráfico en pocas plataformas globales	El poder comunicativo y simbólico se centraliza en corporaciones tecnológicas que controlan infraestructuras, datos y algoritmos de visibilidad.
Mediación algorítmica del contenido y la interacción	La experiencia social en redes está condicionada por lógicas algorítmicas que influyen en la visibilidad de discursos, la polarización y la reproducción de relaciones de poder.

Fuente: Elaboración propia a partir de datos de DataReportal (Kemp, 2025), la Unión Internacional de Telecomunicaciones (ITU, 2024) y organismos internacionales sobre uso de redes sociales.

Transformación del consumo televisivo: del modelo tradicional al streaming de video

Las formas tradicionales de ver televisión han experimentado una transformación notable en las últimas décadas, provocada por el desarrollo e innovaciones tecnológicas y la expansión global de Internet.

Estos cambios han reconfigurado las formas de consumo audiovisual, desplazando el modelo de programación lineal y en tiempo real hacia un ecosistema digital basado en la demanda, la personalización y la ubicuidad del contenido.

De esta manera, Boczkowski & Mitchelstein (2022) indican que la facilidad de adaptar y personalizar contenidos sin restricciones horarias que ofrecen las plataformas digitales se convierte en factores determinantes en la preferencia del usuario contemporáneo, principalmente entre la población juvenil. Esta transición no solo refleja una mutación tecnológica, sino también una transformación cultural en la manera de acceder, seleccionar y consumir información audiovisual.

Este cambio se materializa en el auge de consumo por demanda. Al respecto, Statista (2024) señala que el video bajo demanda por suscripción (SVOD) se ha convertido en un pasatiempo dominante a nivel global, permitiendo el acceso ilimitado a contenidos por una tarifa mensual. Sin embargo, esta evolución ha generado algunas tensiones, entre ellas la fragmentación del mercado, la dispersión del contenido, el aumento en los precios de la suscripción y posibles efectos en la diversidad cultural.

En este escenario, el consumo televisivo en la era digital se enmarca en una lógica de mercantilización del tiempo y la atención. Se observa que el desplazamiento del control editorial hacia los algoritmos de recomendación no solo facilita la selección de contenido, sino que condiciona las trayectorias culturales del sujeto. De esta manera muchas de las decisiones del consumidor dependen cada vez más de arquitecturas de elección automatizadas que de sus decisiones originales, lo que plantea un desafío para la diversidad cultural y la autonomía individual. Bajo esta premisa, el televisor ya no es emisor de una señal única sino el nodo central donde convergen nuevas formas de sociabilidad mediada y dinámicas de consumo global.

Tabla 3. Transformación del consumo televisivo: del modelo tradicional al streaming digital

Tendencia empírica	Lectura sociocultural e interpretativa
Crecimiento sostenido de usuarios de plataformas de streaming	El consumo audiovisual se desplaza de la lógica de emisión masiva hacia prácticas individualizadas, bajo demanda y personalizadas.
Disminución progresiva del consumo de televisión lineal tradicional	La televisión pierde centralidad como ritual colectivo, dando paso a experiencias audiovisuales fragmentadas y asincrónicas.
Predominio del consumo audiovisual en dispositivos personales (móvil, tablet, laptop)	El visionado se integra a la vida cotidiana de forma móvil y ubicua, transformando los espacios y tiempos del ocio cultural.
Uso extendido de algoritmos de recomendación	La selección de contenidos deja de ser una decisión editorial para convertirse en un proceso automatizado que orienta gustos, hábitos y trayectorias culturales.
Fragmentación del mercado en múltiples plataformas	La experiencia audiovisual se vuelve dispersa, condicionada por lógicas de suscripción, exclusividad y segmentación de audiencias.
Aumento del tiempo dedicado al consumo bajo demanda	El streaming reorganiza la economía de la atención y redefine la relación entre ocio, descanso y productividad en la vida cotidiana.

Fuente: Elaboración propia a partir de datos de DataReportal (Kemp, 2025), informes de consumo audiovisual global y organismos internacionales sobre cultura digital.

Expansión del videojuego como espacio de interacción social: transformaciones, dispositivos y público en la era digital

Las innovaciones tecnológicas de los últimos años han provocado la expansión de los videojuegos, generando cambios impulsados por factores claves como: el crecimiento continuo de la industria, el desarrollo de videojuegos móviles, el fortalecimiento del juego en línea, así como la incursión de tecnologías inmersivas como la realidad virtual (VR) y la realidad aumentada (AR).

Esta transformación ha ampliado su mercado, así como también ha redefinido la relación entre los jugadores y las plataformas, consolidando al videojuego como una práctica cultural transversal, ligada a dinámicas de entretenimiento, socialización e identidad (Bogost, 2021).

Los informes de Kemp (2025), muestran como la práctica de los videojuegos han alcanzado una etapa de madurez global, consolidándose como una actividad predominante entre la población internauta. Como se detalla en la tabla 4, existe una correlación inversa entre la edad y la intensidad del juego; no obstante, la alta penetración conservada en los usuarios más jóvenes sugiere que el videojuego se ha convertido en el lenguaje nativo de socialización para las nuevas generaciones.

De esta manera, resulta significativo observar que este es un fenómeno que también ha empezado a romper las barreras generacionales tradicionales y es que, aunque la mayor participación se da entre la población juvenil, el crecimiento sostenido en rangos de edad más avanzados, evidencia una expansión del mercado hacia sectores demográficos que anteriormente eran ajenos a esta tecnología.

Este fenómeno responde a un cambio en la percepción de los videojuegos, que dejan de ser vistos como productos dirigidos exclusivamente a niños o adolescentes, y comienzan a consolidarse como una forma legítima de ocio y autoexpresión intergeneracional (Consalvo & Dutton, 2020). De acuerdo con Hodent (2019) Isbister (2016) citado por Soto de la Cruz, et al., (2023) el formato multiplataforma, el streaming, las comunidades virtuales, los chats dentro del juego y la realidad virtual, aumentada y mixta han permitido establecer una plataforma de entretenimiento capaz de albergar millones de personas de manera simultánea sin obstáculos geográficos.

Más allá de la práctica lúdica, los videojuegos han mutado hacia una experiencia cultural expandida, donde se observa una ecología transmedia (Jenkins, 2020) convirtiendo al videojuego en un “espacio de presencia” donde el consumo de contenidos es tan relevante como la partida misma. Este espectáculo del juego plantea una nueva dimensión de la ciudadanía digital; donde el usuario ya no solo busca el reto técnico, sino la pertinencia a comunidades virtuales donde se disputan narrativas y formas de legitimidad social. De esta manera el videojuego se consolida como un laboratorio de identidad donde lo online y lo offline se hibridan definitivamente.

Es así, como el videojuego deja de ser visto como una actividad recreativa para convertirse en una práctica central en el ecosistema digital contemporáneo. Su avance evidencia no solo una transformación tecnológica, sino también una resignificación cultural del ocio y la participación en red, de esta manera deja de ser un producto de consumo y se convierte en una forma de expresión cultural, social y comunicativa en expansión.

Tabla 4. Videojuegos y cultura digital

Tendencia empírica	Lectura sociocultural e interpretativa
El 75 % de los usuarios de internet (16-64 años) son jugadores.	Consolidación como práctica cultural masiva e intergeneracional; fin del estigma como fenómeno marginal.
Participación superior al 90 % en menores de 35 años.	El videojuego se constituye como el lenguaje primario de socialización e identidad para los nativos digitales.

El teléfono inteligente es el dispositivo principal de acceso.	Integración del ocio en la vida cotidiana de forma ubicua, diluyendo fronteras entre rutinas y tiempo libre.
Promedio diario de 2.62 horas por usuario.	Reorganización de la economía de la atención y aparición de nuevas formas de presencia digital.
Alta interacción en plataformas de <i>streaming</i> (Twitch/YouTube).	El juego trasciende la acción lúdica: se convierte en un evento social y un espectáculo de construcción de identidad.
Crecimiento de microtransacciones y sistemas de recompensa.	Transformación del ocio en un espacio de consumo continuo, planteando tensiones éticas sobre la autonomía del jugador.

Fuente: elaboración propia a partir de datos de DataReportal (Kemp, 2025), informes globales sobre videojuegos y estudios sobre cultura digital contemporánea.

Como se evidencia en las tendencias empíricas analizadas en las secciones anteriores, los resultados reafirman que las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han evolucionado, cambiando de forma radical las formas tradicionales de comunicación y este cambio no ha sido netamente tecnológico ya que ha propiciado una reorganización de las dinámicas sociales, políticas, económicas y culturales a nivel individual y colectivo. Esta transformación se caracteriza por la digitalización de la información, la conectividad ubicua y la automatización de procesos que ha reconfigurado las prácticas cotidianas en diversas esferas de la vida social (Castells, 2021; Levin & Mamlok, 2021).

En este contexto, las redes sociales virtuales (RSV), las plataformas de streaming de video han logrado un rol central en la intermediación de la experiencia informativa y cultural, dejando en evidencia su consolidación como principal canal de interacción, entretenimiento, organización colectiva y construcción de identidad. De esta manera, Castells (2021) argumenta que estos nuevos espacios virtuales están transformando las tradicionales formas de estar y de relacionarse con el mundo, alterando profundamente nuestra cosmovisión. Debido a su estructura reticular y de alcance global, internet facilita un entramado comunicativo favorable para el diálogo intercultural fomentando la creación de espacios de autonomía que resultan favorables para el empoderamiento de las personas y la organización colectiva de los pueblos.

De este modo, las TIC configuran entornos que median la comunicación, el acceso al conocimiento y la producción simbólica, influyendo en la manera en que se construye el significado colectivo. En este contexto, tanto las redes sociales virtuales como las plataformas de streaming de video y los videojuegos se posicionan como actores centrales dentro de las nuevas dinámicas de comunicaciones en la era digital, al concentrar gran parte de la circulación informativa y cultural.

Tal como lo indican Boczkowski y Mitchelstein (2022), estas plataformas no solo amplían los canales de acceso a la información, sino que transforman los procesos mediante los cuales las personas se relacionan con las noticias, la opinión pública y los debates sociales.

Sin embargo, estas transformaciones de las TIC plantean tensiones éticas y sociales de gran importancia, entre los principales desafíos se encuentran los siguientes: la desinformación, la manipulación algorítmica de los contenidos, la falta o pérdida de privacidad de los datos que circulan en la red, la dependencia tecnológica que hoy afecta de manera significativa a la población juvenil, fenómeno que se articula con las advertencias de Turkle (2011) sobre los riesgos de la conexión constante y la creciente dependencia tecnológica en poblaciones juveniles, dando como resultado principal la debilitación de espacios de reflexión profunda y conversación significativa.

Lo anterior genera serias preocupaciones entorno a la salud mental, la calidad de sueño y las habilidades socioemocionales, principalmente en su afectación a las poblaciones escolares y universitarias (Digital Wellness Lab, 2024).

De igual manera las RSV han mostrado su doble sentido de acción o interferencia, por un lado, se convierten en espacios de ocio, entretenimiento, interacción y de participación ciudadana donde se facilita el empoderamiento y la creación de movimientos sociales, pero por otro lado pueden ser herramientas que fácilmente puede ser utilizadas para generar discursos xenófobos, de odio, exclusión digital y vigilancia masiva. (Jenkins, 2020; Boczkowski & Mitchelstein, 2022). Esta situación ambivalente exige una reflexión crítica y proactiva.

Este escenario global requiere de forma imprescindible el avance de procesos de alfabetización digital desde una perspectiva crítica, que permita el acceso a la tecnología con una comprensión ética, empática y reflexiva sobre el uso humanizado de los entornos digitales. Para lograr este objetivo es necesaria la creación de políticas públicas y una legislación que garantice el uso responsable de las TIC, además de promover entornos digitales inclusivos, seguros, saludables, especialmente para la población juvenil, ya que son los que se enfrentan a mayores niveles de exposición y vulnerabilidad.

La creación de estas políticas debe ir de la mano de estrategias pedagógicas que permitan el desarrollo de capacidades informacionales, habilidades socioemocionales y la capacidad de pensamiento crítico redefiniendo así el papel del sujeto en la sociedad de red. (UNESCO, 2023).

Conclusiones

Las transformaciones de los medios de comunicación en la era digital son un fenómeno estructural que ha reconfigurado la forma en que produce, distribuye y consumen contenidos simbólicos.

1. Se evidencia una nueva ecología mediática, caracterizada por la interactividad, la portabilidad y la convergencia de formatos donde las redes sociales, el streaming de video actúan como los nuevos ejes de la socialización contemporánea.
2. Las practicas comunicativas han trascendido la unidireccionalidad para insertarse en entornos digitales que facilitan la participación ciudadana y empoderamiento colectivo, aunque bajo arquitecturas de control a menudo invisibles.
3. Los desafíos emergentes como la desinformación, dependencia tecnológica y la erosión de la privacidad, no son fallos del sistema, sino características inherentes al modelo del negocio de la atención que requieren una intervención urgente desde la ética algorítmica.
4. La alfabetización digital debe evolucionar hacia un enfoque crítico que trascienda lo técnico y promueva el pensamiento reflexivo como herramienta de autonomía para una ciudadanía informada.
5. Es necesario el desarrollo de políticas públicas y alianzas estratégicas que garanticen una cultura digital más equitativa, segura y sobre todo, centrada en el bienestar humano frente a la automatización de los procesos sociales.

Referencias

- Boczkowski, P. J., & Mitchelstein, E. (2022). *El entorno digital: Breve manual para entender cómo vivimos, aprendemos, trabajamos y pasamos el tiempo libre hoy*. Siglo XXI Editores.
- Bogost, I. (2021). *Play anything: The pleasure of limits, the uses of boredom, and the secret of games*. Basic Books.
- Butler, J. (1993). *Bodies That Matter: On the Discursive Limits of "Sex"*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203760079>
- Castells, M. (2021). *Redes de indignación y esperanza: Los movimientos sociales en la era de Internet* (2.^a ed.). Alianza Editorial.

- Chalmers, D. J. (2022). *Reality+: Virtual worlds and the problems of philosophy*. W. W. Norton & Company. DOI:10.7202/1094007ar
- Consalvo, M., & Dutton, N. (2020). Game culture and the aging gamer: Perspectives from older adults. *New Media & Society*, 22(7), 1226–1244. <https://doi.org/10.1177/1461444819872398>
- Del Prete, A., & Redon Pantoja, S. (2020). Las redes sociales virtuales: Espacios de socialización y aprendizaje. *Psicoperspectivas*, 19(1). <http://dx.doi.org/10.5027/psicoperspectivas-vol19-issue1-fulltext-1834>
- Díaz, S. G. C. (2021). *Relación entre el uso adictivo de las redes sociales virtuales y las habilidades sociales en estudiantes universitarios* [Tesis de Maestría, Universidad Ana G. Méndez]. ProQuest. <https://www.proquest.com/docview/2586475232/70E1D31A0B334097PQ>
- Digital Wellness Lab. (2024). *Annual report on screen time and wellbeing*. Boston Children's Hospital. <https://digitalwellnesslab.org>
- Fernández, L. (2024). Redes sociales y configuración de la identidad digital. *Revista de Comunicación y Sociedad*, 29(1), 1–22.
- International Telecommunication Union [ITU]. (2024). *Measuring digital development: Facts and Figures 2024*. https://www.itu.int/itu-d/reports/statistics/wp-content/uploads/sites/5/2024/11/2402588_1e_Measuring-digital-development-Facts-and-Figures-2024_v4.pdf
- Jenkins, H. (2020). *Participatory culture in a networked era: A conversation on youth, learning, commerce, and politics*. Polity Press.
- Jódar Marín, J. Á. (2010). La era digital: nuevos medios, nuevos usuarios y profesionales. *Razón y Palabra*, (71). <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199514914045>
- Kemp, S. (2025). *Digital 2025: Global overview report*. DataReportal. <https://datareportal.com/reports/digital-2025-global-overview-report>
- Levin, I., & Mamlok, D. (2021). Culture and society in the digital age. *Information*, 12(2), 68. <https://doi.org/10.3390/info12020068>
- Pérez Gómez, Á. I. (2012). *Educarse en la era digital*. Editorial Morata.
- Pérez, B. M. (2021). Streaming: ventajas, desafíos y oportunidades de las radiotelevisión para captar audiencias. *Revista de Ciencias de la Comunicación e Información*, 26, 45-65. <https://doi.org/10.35742/rcci.2021.26.e85>
- Romansky, R. P., & Noninska, I. S. (2020). Challenges of the digital age for privacy and personal data protection. *Mathematical Biosciences and Engineering*, 17(5), 5288-5303. <https://doi.org/10.3934/mbe.2020286>
- Serrano-Puche, J. (2012). La presentación de la persona en las redes sociales: una aproximación desde la obra de Erving Goffman. *Anàlisi: Quaderns de comunicació i cultura*, (46), 1-17. <https://doi.org/10.7238/a.v0i46.1673>
- Soto de la Cruz, J., Cortés Gómez, S., & Lacasa, P. (2023). La reinención del videojuego y nuevas formas de consumo en tiempos de confinamiento: Caso Fortnite. *Comunicación y Sociedad*, e8455. <https://doi.org/10.32870/cys.v2023.8455>
- Statista. (2024). *Video on Demand: Trends, users, and market shifts*. Statista Research Department. <https://www.statista.com/study/38346/video-on-demand/>
- Turkle, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books.

- UNESCO. (2023). *Informe GEM 2023: La tecnología en la educación: ¿Una herramienta en términos de quién?* <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385723>
- World Bank. (2024). *Digital Development Partnership Annual Review 2024: New Beginnings, Bolder Ambitions*. World Bank Group. <https://documentos.bancomundial.org/es/publication/documents-reports/documentdetail/099725002032517285>
- Zuboff, S. (2020). *The age of surveillance capitalism: The fight for a human future at the new frontier of power*. PublicAffairs.