

## Editorial N° 49

### Todo, todos, en todas partes, al mismo tiempo (o casi)

Mientras cerrábamos la edición de este número, apareció la 13a versión del *Digital News Report* que publica anualmente el "Reuters Institute for Study Journalism" (Newman *et al.*, 2024) que, para tomarle el pulso al periodismo y a los medios en todo el mundo, encuestó a casi 95 mil personas en 47 países. Entre sus principales resultados registra un crecimiento significativo de personas que reportan evadir las noticias (el 39%). Es decir, casi 4 de cada diez encuestados evitan consumir noticias frecuente o muy frecuentemente. En algunos países, además, a más de la mitad de los encuestados no les interesan las noticias.

Un tercio de los encuestados en todo el mundo usan YouTube para ver noticias, un quinto de los encuestados se informan, dicen, a través de WhatsApp y TikTok desbancó por primera vez a Twitter (X) como fuente informativa para el 13% de quienes respondieron. El crecimiento de TikTok como fuente de consumo noticioso para audiencias más jóvenes se constata particularmente en los países del Sur Global. Por ejemplo, casi 3 de cada 10 personas entre los 18 y los 24 años en Perú dicen informarse por esta *app*. En Chile, casi la mitad de los encuestados dice acceder a noticias a través de redes sociales.

El reporte confirma, además, un estancamiento en la disposición de los encuestados a pagar por noticias, incluso en los países más ricos de la muestra. Es más: Apenas un pequeño conjunto de medios de alcance nacional o global capturan la mayor proporción de las suscripciones a medios digitales. A pesar de la relevancia que ha adquirido el formato sonoro en la producción de contenidos a través de plataformas, el reporte indica que el acceso a noticias vía *podcasts* es más bien marginal.

Los gigantes tecnológicos han introducido cambios en sus políticas de visibilización de contenidos, desincentivando la aparición de noticias en

sus *feeds* o muros a través de cambios en sus algoritmos (*deprioritizing news*). Si la enorme mayoría de las personas se informan a través de plataformas digitales y mensajerías de texto pero éstas, a su vez, disminuyen la visibilización de contenidos informativos, menos posibilidades hay de que las audiencias accedan a información. Esto es relevante sobre todo porque muchos estudios han documentado que, en general, las personas son consumidoras pasivas de noticias y no buscan activamente informarse. Si a eso se suma que los niveles de confianza en las noticias se mantienen más o menos estables (en torno a un tercio de los encuestados dicen confiar en las noticias; en Chile, menos de un tercio dice confiar en las noticias), el panorama no resulta muy alentador y, sobre todo, se caracteriza por su incertidumbre.

Estas transformaciones en la relación de la ciudadanía con sus hábitos de consumo informativo puede que hayan tenido un devenir lento pero sostenido e implican desafíos profundos para comprender cómo se reconfigura la esfera pública; es decir, quiénes hablan, cómo, a quiénes, cuándo y a través de qué medios o con qué gramáticas.

Estas transformaciones abren preguntas sobre cuál es el rol de los medios (en su más amplia acepción) y del periodismo en dibujar las actitudes y prácticas de los ciudadanos. O, en otras palabras, ¿cómo podemos comprender mejor las redes de interrelaciones entre comunicación y política y cultura y convivencia a la luz de estos cambios y cómo se manifiestan, concretamente, en cada sociedad o comunidad en su diversidad?

Estas transformaciones incomodan (o debieran incomodar) nuestros enfoques y prácticas de investigación, enseñanza y divulgación en el campo de las comunicaciones, los medios, el periodismo, la cultura. ¿Cuáles son los objetos y los problemas centrales para la investigación en estas áreas de estudios? ¿Cuáles son los lentes teóricos y epistemológicos que debieran iluminar nuestras exploraciones, particularmente en el Sur Global? ¿Cuáles son las perspectivas que debiéramos revisar y repensar en cuanto a la docencia orientada a las nuevas y futuras generaciones de periodistas, comunicadores, productores de contenidos, agen-

tes culturales? ¿Qué lugar tienen las tecnologías en esta conversación y, sobre todo, cuáles son las tecnologías específicas y sus usos a las cuales hay que prestarles más atención en nuestras sociedades y comunidades? Evidentemente, hablar de periodismo digital, por ejemplo, resulta hace años anacrónico e impreciso para entender mejor cómo se configura la producción, el consumo y la circulación de los contenidos en nuestras sociedades contemporáneas.

De hecho, el monográfico que presenta este número de *Comunicación y Medios*, **Jóvenes, videojuegos y ocio digital**, documenta y discute los contenidos, usos y significados que las generaciones más jóvenes asignan a su tiempo libre, sus vidas digitales y digitalizadas. En efecto, los entornos tecnológicos contemporáneos no son sólo envoltorio o contexto, sino que articulan identidades; una serie de procesos muy diversos en su carácter y alcance, como los políticos, educacionales, culturales o económicos. El foco del monográfico apunta especialmente a las generaciones más jóvenes. Sin embargo, cómo se conceptualiza y define hoy “jóvenes” está en disputa, tal como lo señalan los editores del monográfico, Mar Chicharro-Merayo, Fátima Gil-Gascón y Salvador Gómez-García, en su ensayo introductorio al número especial.

Como destaca el artículo del monográfico “Las ferias de videojuegos como escaparate”, de Guillermo Paredes-Otero, la industria de los videojuegos tiene más de 3 mil 300 millones de usuarios y en 2023 facturó casi 190 billones de dólares, fue una de las pocas -sino la única- industria de entretenimiento y contenidos que creció durante la pandemia del COVID-19, emplea a millones de trabajadores en el mundo, incluyendo guionistas, desarrolladores, diseñadores, profesionales de *marketing*, actores que hacen doblaje o representan incluso a su avatar en el videojuego, entre otros. Así, las estructuras, las estéticas y las narrativas que articulan estas producciones dicen mucho, también, de la configuración de prácticas, identidades y actitudes de los ciudadanos, como aborda el trabajo de Juan Hernández-Pérez sobre las características de narración y jugabilidad de estas producciones.

Como documenta el *Digital News Report* de 2024, el crecimiento del consumo de noticias a través de *apps* como TikTok ha sido sostenido entre las

audiencias más jóvenes, particularmente en el Sur Global. Y así como TikTok, otros programas de mensajerías de textos o de *streaming*, sobre todo asociados a videojuegos, son cada vez más relevantes en las prácticas comunicativas y en las dietas informativas de los más jóvenes. Como apunta el estudio de Peinado, Carrero-Márquez y García-Chamizo en este número sobre el *streamer* español Ibai Llanos, el periodismo deportivo ha adoptado “el modelo Ibai” que se basa en Twitch, la plataforma que más creció en España en 2022 y que “ha evolucionado en sus contenidos para convertirse en un medio de masas participativo, lúdico e informativo...”, una plataforma de emisión audiovisual y chat en directo en las que sus usuarios buscan satisfacer la necesidad de entretenerse, informarse y socializar”. Para fines de 2023, Ibai contaba con más de 15 millones de seguidores en Twitch y es un referente para las generaciones de jóvenes de habla hispana.

En América Latina, tanto el número de descargas de Twitch como el fenómeno de *streamers* ha crecido relativamente más lento que lo documentado en otras regiones. En el caso chileno, recordemos que, en 2022, el entonces ministro Secretario General de la Presidencia, Giorgio Jackson, levantó una ola de críticas de amigos y adversarios luego que afirmara en una transmisión del *streamer* Wingz por Twitch<sup>1</sup> que la escala de valores de su coalición “no solo dista del gobierno anterior, sino que... frente a una generación que nos antecedió... yo creo que estamos abordando los temas con menos eufemismo y con más franqueza” (Palacios, 2022).

El volumen total de cuentas en Twitch o visionados únicos o uso recurrente del chat ofrece una foto más compleja y pixelada en la cual no todo *streamer* alcanzan la cima de popularidad. No todos pueden ser Ibai. Sin embargo, en esferas públicas digitales como Twitch están produciéndose y circulando discursos, contenidos, modelos, estéticas y prácticas que, además, polinizan otras esferas mediáticas, comunicacionales y culturales, procesos para los cuales es indispensable construir herramientas teóricas y recursos metodológicos que nos permitan comprenderlos mejor.

El artículo de Vicent-Ibáñez, Merinero-Sánchez y Antona-Jimeno en este monográfico (“Nuevas mitologías para una juventud en crisis”) conmina a revisar y cuestionarnos cuáles son nuestros mi

tos contemporáneos, parte de los cuales crecen, se desarrollan y caen en las complejas intersecciones entre lo virtual, lo digital y lo analógico. Los autores nos recuerdan que “los mitos están compuestos por elementos identificables e invariables denominados mitemas (unidades semánticas), que se repiten constantemente y que, una vez identificados, pueden ser utilizados para la creación de nuevas historias e, incluso, otros mitos”. Con el tiempo, dicen los autores, “esta relación combinatoria” puede verse alterada, el mito entra en crisis y puede desaparecer o modificarse como distorsión o subversión, “dando lugar a nuevos mitos o a una actualización de los mismos”. Por lo tanto, cómo es que el espacio vital, virtual y analógico en que nos implican los videojuegos podría darnos luces para comprender los nuevos/viejos mitos hoy.

Mitos contemporáneos como los que surgen en la esfera virtual y *videogamer* se insertan en un contexto donde los *eSports* han crecido y los *streamers* y co-visionados de estas competencias, también. El análisis de la Superliga *League of Legends*, de Martín-Muñoz, Pedrero-Esteban y Martín-San Román en este número, amplía la caracterización de dicho fenómeno. Así como el rol de los *streamers* en cuanto a producción, discursos, modelos, industria y circuitos es relevante para comprender distintas dimensiones de los videojuegos en nuestras sociedades contemporáneas, hay otros actores que dibujan también el campo y sus prácticas. Es el caso de los desarrolladores y los fans, tal como lo abordan los trabajos de Martínez y Martínez-Pérez (“Tendencias de consumo en los futuros diseñadores de videojuegos españoles: el impacto del *retrogaming*”) y el de Herrera, Castro-Bernardini y Arbaiza (El rol del *fandom prosumer* en la narrativa transmedia publicitaria de *League of Legends*).

La influencia que tienen o podrían tener los medios en las actitudes y conductas de los ciudadanos ha estado en el centro de los estudios sobre medios, comunicación y comunicación política, particularmente. Durante décadas, el impacto directo, sin filtro ni contrapesos de los medios en las personas (en sus actitudes, en sus conductas) ha sido relativizado. La evidencia también muestra que hay una serie de filtros y otras dimensiones con las cuales los mensajes y contenidos de los medios se combinan de manera compleja para operar o incidir en qué pensamos, sobre qué hablamos, qué compramos o cómo votamos.

Los videojuegos no han escapado a esto. Han sido criticados porque tenderían a promover conductas violentas, la hipersexualización de las mujeres y los jóvenes o agravarían adicciones y otras enfermedades mentales. Sin embargo, las producciones en videojuegos responden a una diversidad de géneros, estéticas y éticas, así como también sus usos son variados e, incluso, pueden desviarse de lo que pensaron originalmente sus desarrolladores, como pueden ser los llamados *cozy games*, tal como los analizan Vicent-Ibáñez, Merinero-Sánchez y Antona-Jimeno, o los usos pedagógicos de los juegos, en general, y de los videojuegos, en particular (Antezana *et al.*, 2023).

El trabajo de Moreno-Azqueta explora, a través de las experiencias de usuarios de un videojuego, su potencial uso en la socialización política que puede tener y cómo ciertas características del *videogame* podría (o no) potenciar ciertas actitudes autoritarias. Este tipo de aproximaciones a los usos de ciertos videojuegos deben combinarse con diseños que consideren actitudes o participación política previas, por ejemplo; diseños semi-experimentales con muestras más amplias de jugadores y/o más diversas en sus características que permitan testear si participar en un videojuego puede modificar tus actitudes o prácticas políticas previas. Evidentemente, hay ahí un campo riquísimo para seguir explorando las intersecciones entre actitudes y prácticas políticas, socialización política y videojuegos.

Los videojuegos no sólo han despertado sospecha sobre la supuesta influencia en incrementar o agravar las actitudes y prácticas violentas o inciviles. También han sido utilizados como espacios y herramientas de resistencia y protesta.

*Minecraft*, por ejemplo, es un juego de gestión de recursos, como *Frostpunk* que analiza Moreno-Azqueta en este monográfico. *Minecraft* es uno de los videojuegos más exitosos del mundo y cuenta con casi 150 millones de jugadores activos cada mes. Permite construir colaborativamente mundos complejos al modo de LEGO en el mundo analógico. En países en los cuales se han censurado libros y artículos de prensa, *Minecraft* aún está disponible para los usuarios<sup>2</sup>. Aprovechando esta rendija, en 2023, Reporteros Sin Fronteras (RSF) creó *The Uncensored Library*<sup>3</sup>: Una biblioteca accesible a través de un servidor de acceso abierto para juga-

dores de *Minecraft* en todo el mundo y donde se encuentran obras censuradas en los países donde originalmente fueron publicados. Los contenidos están disponibles y escondidos de la vigilancia de los gobiernos que los han prohibido (Cavalcanti *et al.*, 2023; RSF, 2023).

La acción militar del gobierno israelita en Palestina es considerado por organismos internacionales de derechos humanos como un potencial genocidio (UN, 2024; Human Rights Council, 2024) y un panel de expertos consideró que hay elementos suficientes para perseguir por crímenes de guerra a las máximas autoridades del gobierno de Benjamin Netanyahu y de Hamas. De hecho, sobre esa base, la Fiscalía de la Corte Penal Internacional abrió una investigación oficial (*The Financial Times*, 2024).

La protesta social no sólo se tomó las calles en distintas partes, sino que se tomó el mundo virtual: Se organizaron numerosas marchas *Free Palestine* en el videojuego *Roblox* (Kahil, 2023). *Roblox* es un juego de creación que permite a los jugadores desarrollar sus propios juegos, compartirlos con otros jugadores y jugarlos en línea. Con una base de usuarios relativamente más joven (pre-adolescentes) y que vieron menos posibilidades de participar en protestas o marchas callejeras, crearon un espacio virtual en Roblox para organizar colectivamente manifestaciones pro-palestinas (*Al Jazeera*, 2024)<sup>4</sup>.

Estos son sólo algunos ejemplos de virtualización de la movilización social. Trabajos futuros deberán explorar cómo éstas se desarrollan en otros contextos, comunidades y en relación a otros problemas que nos urgen hoy. Números anteriores de *Comunicación y Medios* han abordado el activismo feminista en línea (#40) y estrategias de resistencia a los mecanismos de vigilancia tecnológica (#47), por ejemplo.

El deterioro de la convivencia social en varios rincones del mundo, el desprestigio de las instituciones, incluyendo los medios de comunicación (con distinta gravedad según la sociedad que miremos), el desapego a la democracia o, al revés, el incremento de la simpatía hacia modelos autoritarios de ejercicio del poder y el debilitamiento (simbólico y práctico) de los organismos internacionales de derechos humanos o multilaterales no son fe-

nómenos nuevos, pero parecen agudizarse. Los partidos y movimientos de derecha y de extrema derecha obtuvieron muy buenos resultados en la reciente elección al parlamento europeo (junio 2024), Donald Trump genera mayor intención de voto, según las encuestas, para la elección presidencial estadounidense agendada para noviembre de 2024 y a pesar de haber sido declarado culpable en 34 cargos por una corte criminal en New York. El presidente argentino, Javier Milei, en tanto, cuando aún no cumple un año de gestión, encarna una serie de fenómenos políticos, económicos, culturales que horadan la vida cotidiana de los argentinos, pero también abre preguntas acerca de las posibilidades de que liderazgos así y sus bases de apoyo se repliquen en el resto de la región porque, aun cuando distintos estudios de opinión pública registran cierto malestar, casi la mitad de los argentinos aprueba la gestión de Milei (Universidad de San Andrés, 2024). Ni qué decir de la popularidad que tienen proyectos como el del presidente salvadoreño, Nayib Bukele, o del VOX español para los políticos locales (Ex-Ante, 2023; Maroto, 2019) y las estrategias de formación de jóvenes desplegadas por partidos y movimientos conservadores a lo largo y ancho del continente. Estos son sólo algunos ejemplos y durante 2024 hay que seguir las numerosas elecciones que están agendadas en más de 80 países, lo que equivale a la mitad de la población mundial (Livingston, 2024).

Estas reconfiguraciones globales de la esfera pública tanto análoga como digital que, como ya hemos discutido, se intersectan, afectan no sólo la cultura política de nuestras comunidades, sino que también inciden en la cultura, la libertad de prensa y de expresión, y reconfiguran los espacios culturales y mediáticos ya frágiles por condiciones económicas desfavorables. A nivel mundial, la acción del gobierno israelí a los territorios ocupados palestinos ha sido devastadora para los periodistas y trabajadores de la prensa: Según los datos del Comité para la Protección de Periodistas (CPJ, por sus siglas en inglés), de los 31 periodistas y trabajadores de prensa asesinados mientras realizaban su trabajo en lo que va de 2024, 29 perdieron la vida en los territorios ocupados de Palestina (ver también *Mandour et al.*, 2024). El Premio Guillermo Cano a la Libertad de Prensa que entregan la fundación del mismo nombre y la UNESCO fue entregado a los periodistas palestinos que cubren Gaza como una manera de reconocer su labor fun-

damental ante el repliegue de la prensa extranjera pues las autoridades israelíes imponen innumerables obstáculos para el ingreso de ésta a reportear.

La conferencia anual que UNESCO organiza para conmemorar el Día Mundial de la Libertad de Prensa cada 3 de mayo se realizó en Santiago de Chile este 2024. Los profesores Sebastián Valenzuela y Chiara Sáez inauguraron y clausuraron la conferencia académica que las facultades de comunicación de la Universidad de Chile y de la Pontificia Universidad Católica coorganizaron con ocasión de este evento global. En este número, reproducimos sus conferencias pues no sólo mapean problemas y desafíos centrales para lidiar con una vida algorítmica (Valenzuela), sino, también, con cómo y desde dónde la academia, en particular quienes trabajamos en las áreas de comunicación, medios, periodismo, cultura y afines, se posiciona en el debate público en estos problemas acuciantes (Sáez).

## Número 49

Esta nueva entrega de *Comunicación y Medios* busca sintonizar con los problemas de las comunicaciones digitales, virtuales, pluriplataformas o multimediáticas y convergentes. En este nuevo número, publicamos los dos documentos de los prof. Valenzuela y Sáez, mencionados, y cuatro artículos inéditos en la sección miscelánea.

Estefanía Urqueta, Pablo Cisternas y Andrés Kallawski analizan las bandas sonoras de algunas de las telenovelas más icónicas transmitidas por televisión abierta en Chile durante la década de 1990 e inicios de los 2000. Este tipo de producciones -las telenovelas- ha sido objeto central de la investigación en comunicación, cultura popular e identidad, entre otras áreas, en Chile y en Latinoamérica. Sin embargo, sus dimensiones sonoras casi no habían captado atención y ofrecen una dimensión novedosa para comprender la relevancia cultural que tuvieron y siguen teniendo las telenovelas en Chile.

El humor en el Festival Internacional de la Canción de Viña del Mar se mantiene como el contenido de la parrilla del evento que más audiencia en directo cautiva, genera conversación digital y *offline* e incide en los contenidos satélites del Festival y en otras facetas de la cultura popular. La influencia es

continental pues el evento se transmite por plataformas y por televisión por cable. Pero, sin dudas, el ancla al contexto chileno es central. A pesar de eso, las rutinas humorísticas, sus contenidos y los cambios en éste, sus cultores, entre otras facetas relevantes para los números humorísticos en el festival han generado poca atención de los estudios en comunicación. De ahí que el artículo "Humor en el Festival de Viña del Mar (2000 a 2018): ¿barómetro del estallido chileno?", de Andrés Mendiburo-Seguel y Gonzalo Serrano, contribuye a comprender mejor las conexiones culturales y políticas de las (nuevas) discursividades y *performances* humorísticas en el principal escenario chileno.

Los alcances e implicancias de la pandemia del COVID-19 en nuestras vidas sigue y seguirá siendo material de estudios inter y transdisciplinarios por largo tiempo. La investigación sobre el COVID-19 en relación a sus dimensiones comunicacionales, mediáticas, retóricas y otras afines ha sido central y abundante, sobre todo en revistas publicadas en inglés. Por lo mismo, necesitamos conocer y adentrarnos en qué se publica, con qué enfoques, sobre qué problemas específicos de la pandemia en relación a la comunicación en el contexto hispano hablante lo que permite, también, identificar áreas y problemas que no han recibido la suficiente atención en nuestros campos. El trabajo de María Teresa Santos, Carmen Peñafiel y María Milagros "Estudio bibliométrico de la producción científica sobre la pandemia COVID-19 en las revistas de comunicación iberoamericanas", mapea qué se ha publicado sobre la pandemia.

Finalmente, Daniela Lazcano-Peña, María Paz Gálvez-Pereira y Carolina Paredes-Flores exploran las particularidades, contradicciones y desafíos del llamado periodismo emprendedor. Su artículo "Quiero ser mi propio jefe" explora las motivaciones y condiciones laborales, materiales o azarosas que llevan a los periodistas y comunicadores a fundar sus propias empresas de producción de contenidos o de asesorías comunicacionales. Esta área de investigación en el campo de los estudios de periodismo es central pero no ha tenido la suficiente atención en el caso chileno. Además, el trabajo constituye un aporte también porque indaga en las experiencias hiperlocales de una ciudad chilena distinta a la capital, donde tradicionalmente se concentran este tipo de estudios. Si recordamos que el *News Digital Report 2024* documenta que no

crece ni se fortalece el hábito de pagar por noticias, trabajos como el de Lazcano-Peña *et al.* resulta clave para repensar las preguntas sobre la sustentabilidad del periodismo, de los medios nativos digitales sin fines de lucro y de los alcances de éste en un contexto como el que los trabajos de este número y la revista, en general, se propone explorar.

Habitamos un tiempo de virtualización de buena parte de nuestras experiencias vitales, cotidianas, prácticas y también emotivas o intelectuales o económicas y hasta políticas. Pero habitamos, también, un tiempo de disputas por los espacios físicos, públicos y privados, por los muros y las calles. Por quiénes y cómo podemos ocupar espacios comunes y cómo podemos convivir en ellos. Los espacios físicos, las paredes, la tierra constituyen lugares de interés de usos y de posicionamiento y son campos de disputa y debate, física y simbólica. Eso va desde la tolerancia por la *viajabilidad* del capital pero no la de los seres humanos y por los desafíos que representa hoy la convivencia cívica en términos generales.

Siguiendo a Butler (2020), somos radicalmente interdependientes; no somos sólo la suma de humanos y humanas coincidiendo en espacios públicos o privados, o para propósitos de vivienda, de educación o de entretención. “Cada vida”, dice Butler, “está ligada a otra y “nuestra interdependencia determina que ninguna vida existe sin otra, que nuestras vidas son relacionales y que nos sustentamos unos a otros al tiempo que recurrimos a una tierra sostenible para mantener esos vínculos sociales... Mi igualdad contigo proviene del hecho de que esta vida no es vida sin tu vida y de que estamos igualmente unidos en esta relación radical en esta forma de interconexión e interdependencia” (pp. 75-76).

---

## Claudia Lagos Lira

Editora

## Tomás Peters

Editor General

---

## Notas

1. Disponible también en YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=E8pH2i50ml4> [recuperado el 18 de junio de 2024].
2. Como dice un usuario de un subReddit en la plataforma Reddit (en inglés en el original): “La biblioteca sin censura” es un mapa gigantesco de Minecraft donde cualquiera puede leer periodismo censurado en países que no gozan de libertad de prensa. Algunos de los comentarios en ese mismo hilo: “La biblioteca de Alexandria: Renacida” y “Hay un memorial para todos los reporteros mexicanos asesinados por los carteles y el gobierno”.
3. Disponible acá <https://www.uncensoredlibrary.com/en>
4. Se encuentran videos en YouTube, *posts* en Reddit, artículos en medios tradicionales, así como también en páginas web orientadas a videojuegos y videojugadores, que reportan sobre las manifestaciones pro-palestinas en Roblox y los intentos por bajarlas (Mercante, 2023).
5. Este episodio de El Hilo, “Después de Bukele”, es útil para entender los alcances del proyecto de Bukele en otros rincones de Latinoamérica, 31 de mayo de 2024, disponible en <https://elhilo.audio/podcast/posesion-nayib-bukele-central/> [recuperado el 19 de junio de 2024].
6. Escuchar, por ejemplo, los episodios de podcast “Esta derecha no reza” (10 de mayo de 2023) y “La derecha que canta a Emmanuel” (24 de mayo de 2023) producidas por el programa de *podcast* mexicano “Así como suena”, disponibles en distintas plataformas.

## Referencias

- Al Jazeera English (2024) Gamers are attending pro-Palestine protests on Roblox, *Al Jazeera English*, 27 de octubre de 2023, disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=kZq7mhS6DS4> [recuperado el 18 de junio de 2024]
- Antezana, L.; Cabalin, C. & Andrada, P. (2023). “Telenovelas chilenas y formación ciudadana: del caso al juego como estrategia didáctica”. Ponencia presentada en el IX Congreso INCOM: Comunicación en diálogo interdisciplinar, realizado en la Universidad Andrés Bello (UNAB), Santiago de Chile, entre el 8 y el 10 de noviembre 2023.

- Butler, J. (2020). *Sin miedo. Formas de resistencia a la violencia de hoy*. Taurus.
- Cavalcanti, M. M.; Sierra, S.A.; Bufrem, L.S. & Pajeú, H-M. (2023). Projeto The Uncensored Library: uma estratégia para burlar a censura em países predadores da liberdade de imprensa. *RDBCi: Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação*, 20(00), DOI: 10.20396/rdbci.v20i00.8669187
- Ex-Ante (2023). [Confidencial] El enviado de Kast a las elecciones en España y las lecciones de la campaña de Vox, *Ex-Ante*, Mayo 29, 2023, disponible en <https://www.ex-ante.cl/confidencial-el-enviado-de-kast-a-las-elecciones-en-espana-y-las-lecciones-de-la-campana-de-vox/> (recuperado el 19 de junio de 2023).
- Human Rights Council (2024) Anatomy of a Genocide. Report of the Special Rapporteur on the situation of human rights in the Palestinian territories occupied since 1967, Francesca Albanese, disponible en <https://www.ohchr.org/sites/default/files/documents/hrbodies/hrcouncil/sessions-regular/session55/advance-versions/a-hrc-55-73-auv.pdf> (recuperado el 18 de junio de 2024).
- Kahil, N. (2023) Pixelated protests: Is Roblox the next activist stomping ground? *Wired*, 26 de octubre de 2023, disponible en <https://wired.me/technology/roblox-protest-palestine/> (recuperado el 18 de junio de 2024)
- Livingston, H. (2024) Elections tracker 2024: every vote and why it matters, *The Guardian*, 11 de junio de 2024, disponible en <https://www.theguardian.com/world/2024/feb/23/2024-global-elections-tracker-voting-dates-us-india-indonesia-belarus-haiti-pakistan-full-list> (recuperado el 18 de junio de 2024).
- Mandour, M.; Daoud, D.; Delgado, I.; & Alsharif, S. (2024) Attacks, arrests, threats, censorship: The high risks of reporting the Israel-Gaza war, CPJ.org, disponible en <https://cpj.org/2024/06/attacks-arrests-threats-censorship-the-high-risks-of-reporting-the-israel-hamas-war/> (recuperado el 19 de junio de 2024).
- Maroto, M (2019) La ultraderecha chilena se reúne con Vox para luchar contra el "marxismo cultural", *el-Diario.es*, 24 de junio de 2019, disponible en [https://www.eldiario.es/internacional/ultraderecha-chilena-vox-marxismo-cultural\\_1\\_1484156.html](https://www.eldiario.es/internacional/ultraderecha-chilena-vox-marxismo-cultural_1_1484156.html) (recuperado el 19 de junio de 2024).
- Mercante, A. (2023) Roblox Players Say Pro-Palestinian Games Are Being Taken Down, *Kotaku.com*, 6 de noviembre, 2023. Disponible en <https://kotaku.com/roblox-pro-free-palestine-flag-israel-1850995445> (recuperado el 18 de junio de 2024).
- Newman, N. et al. (2024) *Digital News Report 2024*, Reuters Institute for the Study of Journalism, DOI: 10.60625/risj-vy6n-4v57
- Palacios, C. (2022) Ministro Jackson: "Nuestra escala de valores y principios en torno a la política no solo dista del gobierno anterior, sino que frente a una generación que nos antecedió", *La Tercera*, 3 de agosto 2022.
- RSF (2023) RSF opens "The Uncensored Library" – The digital home of Press Freedom within a global computer game, disponible en <https://rsf.org/en/rsf-opens-uncensored-library-digital-home-press-freedom-within-global-computer-game> (recuperado el 18 de junio de 2024).
- The Financial Times* (2024) "Why we support ICC prosecutions for crimes in Israel and Gaza". From Lord Justice Fulford, Judge Theodor Meron CMG, Amal Clooney, Danny Friedman KC, Baroness Helena Kennedy LT KC, Elizabeth Wilmschurst CMG KC, Panel of experts in International Law, *The Financial Times*, 20 de mayo de 2024, disponible en <https://www.ft.com/content/aa2089c5-6388-437d-bf5c-9268f3a788ce> (recuperado el 18 de junio de 2024).
- United Nations (2024) Rights expert finds 'reasonable grounds' genocide is being committed in Gaza, disponible en <https://news.un.org/en/story/2024/03/1147976> (recuperado el 18 de junio de 2024).
- Universidad de San Andrés (2024) #ESPOP, *Encuesta de Satisfacción Política y Opinión Pública*, mayo 2024. Disponible en <https://images.udesa.edu.ar/sites/default/files/2024-05/40.%20UdeSA%20ESPOP%20MAYO%202024.pdf> (recuperada el 19 de junio de 2024).

## ¿Cómo citar?

**Lagos Lira, C., & Peters, T.** (2024). Todo, todos, en todas partes, al mismo tiempo (o casi). *Comunicación y Medios*, 33(49), 08–14. <https://doi.org/10.5354/0719-1529.2024.75130>