Revista postgrado
Scientiarvm P. 37 - 41
Julio 2026 Volumen 12 - Número 2
DOI: 10.26696/sci.epg.0237

ISSN Versión electrónica 2518 - 2811
ISSN Versión impresa 2411 - 8826
Indexada en Latindex

EL FENÓMENO DE LA TELEPRESENCIA EN EL ECOSISTEMA DEL STREAMING: UN ESTADO DE LA CUESTIÓN SOBRE EL COMPROMISO DEL USUARIO Y LA PÉRDIDA DE LA NOCIÓN DEL ENTORNO FÍSICO

THE PHENOMENON OF TELEPRESENCE IN THE STREAMING ECOSYSTEM: A STATE OF THE ART ON USER ENGAGEMENT AND THE LOSS OF AWARENESS OF THE PHYSICAL ENVIRONMENT

Wildo Roberto Ontiveros Aparicio (1)

Universidad Católica de Santa María, Arequipa - Perú. (1)

RESUMEN:

Este artículo presenta un estado de la cuestión sobre la telepresencia en el streaming y su impacto en el engagement de los jóvenes, enfocándose en la pérdida de la noción del entorno físico. Mediante el protocolo PRISMA, se seleccionaron 11 artículos de alta relevancia (de 82 registros iniciales) que revelan cómo el streaming se ha convertido en un "hábitat virtual" de profunda inmersión cognitiva. Los hallazgos vinculan este compromiso digital con la ansiedad y la desvinculación sensorial, concluyendo que la telepresencia extrema fomenta la deshumanización y el declive de la comunicación presencial. Ante esto, se propone una alfabetización digital crítica para restaurar el equilibrio entre el mundo mediado y la realidad física.

Palabras clave: Telepresencia, Streaming, Compromiso del usuario, Inmersión digital, Economía de la atención, Espacios virtuales.

ABSTRACT:

This article presents a state-of-the-art review of telepresence in streaming and its impact on youth engagement, focusing on the loss of awareness of the physical environment. Using the PRISMA protocol, 11 highly relevant articles (from an initial 82 records) were selected, revealing how streaming has become a "virtual habitat" of profound cognitive immersion. The findings link this digital engagement to anxiety and sensory disengagement, concluding that extreme telepresence fosters dehumanization and the decline of face-to-face communication. In response, critical digital literacy is proposed to restore the balance between the mediated world and physical reality.

Keywords: Telepresence, Streaming, User engagement, Digital immersion, Attention economy, Virtual spaces.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el ecosistema del streaming se ha transformado en un "espacio habitable" que redefine la interacción humana a través de la telepresencia. Este estado psicológico permite que el usuario desplace su foco de atención del entorno físico al digital, convirtiéndose en un "habitante" virtual que moldea su identidad mediante afectos y símbolos (Alegría-Morán, 2025). Sin embargo, esta inmersión genera un engagement que deriva en un "autosecuestro premeditado" y en la desconexión del mundo tangible. Al respecto, Giraldo-Luque (2020) advierte sobre una "economía de la atención" que fuerza la permanencia en las plataformas, mientras que Díaz Gamba (2022) señala una pérdida de la noción del entorno físico como un accidente propio de la mentalidad tecnológica contemporánea.

A este fenómeno se suma la consolidación de la "generación muda" entre los centennials, quienes priorizan la comunicación textual sobre la verbal (Cella de Marcos Fernández, 2024). Aunque la pospandemia afianzó al streaming como hábito predilecto, estas herramientas resultan incapaces de sustituir la necesidad fundamental de experiencias presenciales (Gruber, 2024). Bajo este escenario, el presente artículo analiza cómo el avance del streaming y los nuevos hábitos condicionan la percepción sensorial y el bienestar de las audiencias actuales.

Autor de correspondencia:
Wildo Roberto Ontiveros Aparicio
Universidad Católica de Santa María, Arequipa - Perú
E-mail: wontiveros@ucsm.edu.pe

MÉTODO

Siguiendo los estándares de Moher et al. (2009) y Urrutia y Bonfill (2013), se aplicó el método PRISMA para conducir la revisión de la literatura. Este procedimiento se dividió en tres fases críticas: identificación, búsqueda sistemática y filtrado por criterios de inclusión/exclusión, cuyo desarrollo se presenta en la Figura 1.

BÚSQUEDA INICIAL

La revisión sistemática de la literatura se llevó a cabo en las bases de datos SciELO, Scopus, Web of Science, Dialnet y Latindex, abarcando publicaciones desde 2017 hasta 2026. Para la identificación de estudios relevantes, se emplearon términos clave como "telepresencia", "streaming",

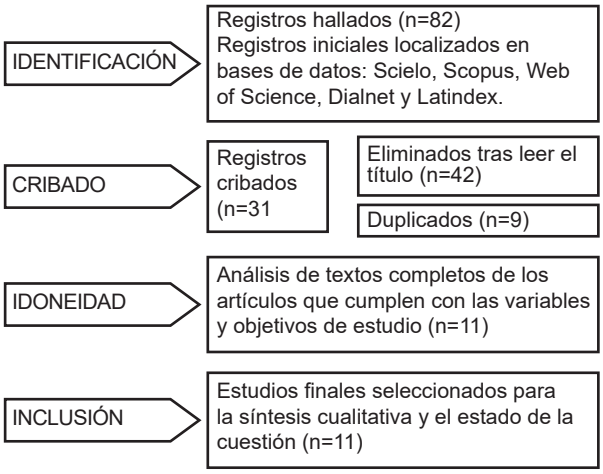


Figura 1. Diagrama de flujo PRISMA en cuatro niveles

"compromiso del usuario", "inmersión digital", "economía de la atención" y "espacios virtuales", combinados mediante operadores booleanos (AND, OR, NOT).

Los criterios de inclusión priorizaron artículos cuyos títulos, palabras clave y resúmenes alinearan con los objetivos de la investigación, destacando aquellos con metodologías robustas y resultados explícitos. Aunque se detectaron repeticiones y resultados no pertinentes, el proceso permitió construir una base sólida para el análisis temático.

CRITERIOS DE INCLUSIÓN

Los criterios de inclusión como se sabe son los parámetros preestablecidos que determinan qué investigaciones son lo suficientemente relevantes y rigurosas para formar parte de la muestra final del estudio. En esta revisión, estos criterios nos aseguran que los artículos seleccionados aborden directamente la relación entre la telepresencia y el streaming. Basado en el protocolo PRISMA y el análisis del ecosistema digital actual, se han definido los siguientes criterios:

Temática específica el eje central: Se incluyen estudios que analicen el fenómeno de la telepresencia, la inmersión o la sensación de "estar allí" en la plataforma.

Población de estudio: Investigaciones centradas en jóvenes y universitarios, por ser los principales "habitantes" de los espacios virtuales.

Variables psicológicas y comportamentales: Artículos que documenten la pérdida de la noción del entorno físico, la economía de la atención o el consumo compulsivo de contenidos (como el binge-watching, series, etc.).

Marco temporal de vigencia: Estudios publicados preferentemente entre 2020 y 2026, para capturar la evolución tecnológica más reciente.

Tipología documental y calidad: Artículos de investigación, revisiones sistemáticas y estados de la cuestión indexados en bases de datos como SciELO, Scopus, Web of Science, Dialnet y Latindex.

Idioma: Publicaciones en español e inglés, para garantizar una perspectiva global.

Estos filtros permitieron refinar la búsqueda inicial, pasando de un universo de 82 registros a una selección crítica de 11 artículos que cumplen estrictamente con la idoneidad requerida para el estudio.

CRITERIOS DE EXCLUSIÓN

Los criterios de exclusión funcionaron como embudos para garantizar la pertinencia y calidad de los estudios seleccionados, eliminando aquellos que, aunque identificados en la búsqueda inicial, no aportaban evidencia directa al fenómeno de la telepresencia en el streaming. Siguiendo el protocolo PRISMA, hemos aplicado los siguientes criterios: Temáticas no alineadas, Contextos educativos no relevantes. Fenómenos sociales ajenos, Tipología documental no alineada y Streaming tradicional. Gracias a estos criterios, la muestra inicial de 82 registros se redujo a 11 artículos, asegurando que el estado del arte fuera preciso y enfocado en el problema de investigación.

RESULTADOS

Esta exploración nos permitió identificar que, aunque existe abundante literatura sobre "adicción a redes" o "ciberacoso", el fenómeno específico de la telepresencia en el streaming es un campo emergente. En suma, las investigaciones revisadas se agruparon en tres categorías los cuales son las dimensiones de esta indagación como son: el ecosistema del streaming, telepresencia y "habitar" virtual y pérdida del entorno físico y compromiso (Tabla 1). Así mismo en una segunda tabla (Tabla 2) se agrupan a los autores según las dimensiones. El análisis de los resultados se presenta y discuten en el siguiente apartado.

PÉRDIDA DEL ENTORNO FÍSICO Y COMPROMISO

Esta dimensión analiza la consecuencia crítica de la telepresencia: cómo el alto nivel de compromiso digital (engagement) desplaza la conciencia del individuo,

Tabla 1. Síntesis y aporte investigativo según dimensión

Dimensión	Nro. de artículos	Síntesis de hallazgo	Aporte a la investigación
1. Ecosistema del Streaming	04	El streaming ha evolucionado de plataformas de video a ecosistemas de interacción en vivo (Twitch) y consumo compulsivo (binge-watching), mediado por el agotamiento digital.	Define el contexto tecnológico donde el usuario se sumerge, justificando por qué ciertas plataformas facilitan más la telepresencia que otras.
2. Telepresencia y "habitar" virtual	03	Los jóvenes no solo usan la tecnología, sino que "habitan" espacios virtuales mediante afectos. Las interfaces inmersivas y la economía de la atención capturan la metacognición del sujeto.	Proporciona el sustento teórico sobre el sentimiento de "estar allí". Explica el mecanismo por el cual el entorno digital desplaza al entorno físico.
. Pérdida del entorno físico y compromiso	04	La inmersión digital provoca un declive en la conversación presencial, cansancio emocional y efectos adversos en la salud debido al tiempo excesivo en pantalla.	Establece las consecuencias críticas. Demuestra que el compromiso (engagement) extremo tiene un costo: la desvinculación sensorial del mundo real.

Tabla 2. Agrupación de los autores seleccionados según las dimensiones

Dimensión	Año	Autor	Título de la investigación
1. Ecosistema del Streaming	2024	Laca Olivos Chang Luis José Martín	Gamificación como estrategia para mejorar la motivación en estudiantes universitarios: Revisión sistemática
	2025	Alba Marín	El fenómeno del live-streaming en Twitch. Revisión sistematizada de la investigación científica internacional
	2020	Jolanta A. Starosta	Comprender el fenómeno de ver series compulsivamente: una revisión sistemática
	2024	Filipa Pires da Silva	Impacto del agotamiento digital en el uso de plataformas digitales de consumo
2. Telepresencia y "habitar" virtual	2020	Santiago Giraldo-Luque	Redes sociales y consumo digital en jóvenes universitarios: economía de la atención y oligopolios
	2025	José Rolando Alegría-Morán	La relación entre jóvenes y redes sociales en el habitar espacios virtuales
	2023	Luis Andrés Crespo-Berho	Metacognición y Disrupción Digital Inmersiva en TIC desde los Nativos Digitales
3. Pérdida del entorno físico y compromiso	2022	Wilson Díaz Gamba	La tecnología como factor de humanización o las tecnologías de la deshumanización
	2025	Antonio Fernández Vicente	El declive de la conversación en la era de los teléfonos inteligentes
	2022	Tania Condori Sinty	Adicción a redes sociales y cansancio emocional en estudiantes universitarios de la carrera de Psicología de una universidad privada en la ciudad de Juliaca
	2025	Daniela Arias	Hábitos digitales: el tiempo en pantalla y los efectos en la salud y el bienestar,

provocando una desvinculación sensorial y emocional de su realidad tangible. A continuación, se desarrolla y sustenta esta dimensión utilizando los hallazgos de los artículos analizados y seleccionados:

4.1 La erosión de la presencia física y el acto de conversar
El compromiso extremo con los dispositivos móviles no es un proceso neutro; posee una naturaleza que altera las dinámicas humanas esenciales. Por otro lado, el accidente de la tecnología, de acuerdo con Fernández-Vicente (2025), en la esencia de las innovaciones tecnológicas reside un "accidente" que obstaculiza el acto físico de conversar. Así mismo resalta la mentalidad tecnológica, ante ello este autor sostiene que la inmersión mediática induce a una mentalidad que prioriza el uso de la tecnología por encima de su utilidad real, debilitando los lazos sociales en el entorno físico.

4.2 El impacto en la salud mental y la estabilidad emocional
La pérdida de la noción del entorno se manifiesta a través de un deterioro psicológico medible, donde el compromiso digital se transforma en agotamiento. Condori Sinty (2022) explica que el cansancio emocional se da y demuestra que existe una relación moderada y significativa entre la adicción a las redes sociales y el cansancio emocional en universitarios, afectando la estabilidad del sujeto en su vida cotidiana. Por su parte, Arias (2025) identifica la prevalencia de la ansiedad y sostiene que el tiempo excesivo en pantalla, destinado mayoritariamente a actividades recreativas, genera una desconexión de las responsabilidades académicas y síntomas predominantes de ansiedad en la población joven.

4.3 La dualidad de la deshumanización digital
La inmersión en el ecosistema del streaming puede derivar en una sustitución de la realidad física por procesos automatizados. Con respecto a la humanización vs. deshumanizació, Díaz Gamba (2022) plantea que estos caracteres se expresan simultáneamente; la pérdida de la noción del entorno físico ocurre cuando el usuario prioriza la interacción con programas informáticos sobre la calidad de vida en el entorno humano. Por otro lado, Días Gamba hace hincapié sobre la preservación de las prácticas humanas, el autor concluye que es fundamental prevenir los efectos

negativos de la digitalización para preservar las prácticas esenciales que han definido la calidad de vida durante milenios.

DISCUSIÓN

Con relación a la paradoja del engagement, existe una tensión entre la perfección técnica del streaming y la erosión de la atención humana. El "compromiso" digital no es un éxito absoluto, pues niveles altos de vinculación predicen fatiga y ansiedad (Condori Sinty, 2022; Arias, 2025), revelando un conflicto ético donde las plataformas despojan al usuario de su noción del tiempo real (Giraldo-Luque, 2020).

Respecto a habitar frente a deshumanizar, se debate si "habitar" lo virtual es una evolución social o una forma de deshumanización. La telepresencia es tan eficaz que genera una "presencia social" digital que sustituye el diálogo físico, validando el declive de la conversación presencial en la era de los dispositivos inteligentes (Alegría-Morán, 2025; Fernández-Vicente, 2025).

Por otro lado, la pérdida del entorno físico es un cambio profundo en la configuración del joven, no una distracción pasajera. Ello es parte del impacto psicobiológico y el bienestar. La inmersión incontrolada desplaza prácticas esenciales como el sueño y la interacción física por gratificaciones digitales inmediatas, lo que refuerza una tendencia deshumanizante (Díaz Gamba, 2022).

Por tanto, el fenómeno ha creado sujetos hiperconectados digitalmente, pero desvinculados de su realidad tangible. Esto hace urgente un nuevo enfoque en la educación mediática que priorice la reconexión consciente con el entorno físico.

CONCLUSIÓN

En síntesis, la investigación concluye que la evolución del streaming hacia modelos de live-streaming y VOD ha consolidado una infraestructura diseñada para maximizar la economía de la atención, transformando la telepresencia en una forma de "habitar" digitalmente que desplaza la relevancia del entorno físico. Este compromiso digital extremo actúa como un agente de desvinculación sensorial y deshumanización, provocando un declive en la comunicación presencial y generando costos bio-psicosociales como ansiedad y agotamiento emocional. La alarmante dicotomía entre la conciencia del uso adictivo y la incapacidad de romper la inmersión evidencia una nueva frontera de vulnerabilidad en los jóvenes, donde la sustitución de prácticas humanas esenciales por entornos mediados erosiona el vínculo con la realidad tangible, haciendo imperativa una alfabetización digital crítica que restaure el equilibrio entre lo virtual y lo físico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Moher, D., Liberati, A., Tetzlaff, J., & Altman, D. G. (2009). Preferred reporting items for systematic reviews and meta-analyses: the PRISMA statement. PLoS Medicine, 5(7). https://doi.org/10.1371/journal.pmed.1000097

Urrutia, G., & Bonfilll, X. (2013). La declaración PRISMA: un paso adelante en la mejora de las publicaciones de la Revista Española de Salud Pública. Revista Española de Salud Pública, 87, 99–102. https://dx.doi.org/10.4321/S1135-57272013000200001

Alegría-Morán, J. R. (2025). La relación entre jóvenes y redes sociales en el habitar espacios virtuales. Sophia, 39, 257–280. https://doi.org/10.17163/soph.n39.2025.08

Díaz Gamba, W., Torres Melo, A. K., & Sierra Rivera, C. M. (2022). La técnología como factor de humanización o las tecnologías de la deshumanización. Nomadas, 55, 241–250. https://doi.org/10.30578/nomadas.n55a14

Luque, S. G., & Rovira, C. F. (2020). Redes sociales y consumo digital en jóvenes universitarios: economía de la atención y oligopolios de la comunicación en el siglo XXI. El profesional de la información, 29(5), 17. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7626298

Marín, A., Sevilla San Miguel, J., & Carrillo Durán, M. V. (2025). El fenómeno del live-streaming en Twitch: Revisión sistematizada de la investigación científica internacional. Revista ICONO14, 23(1), e2195. https://doi.org/10.7195/ri14.v23i1.2195

(S/f-b). Mdpi.com. Recuperado el 3 de mayo de 2026, de https://www.mdpi.com/1660-4601/17/12/4469

da Silva, F. P., Jerónimo, H. M., Henriques, P. L., & Ribeiro, J. (2024). Impact of digital burnout on the use of digital consumer platforms. Technological Forecasting and Social Change, 200(123172), 123172. https://doi.org/10.1016/j.techfore.2023.123172

(S/f-c). Researchgate.net. Recuperado el 3 de mayo de 2026, de https://www.researchgate.net/publication/342384659_Understanding_the_Phenomenon_of_Binge-Watching-A_Systematic_Review

Alegría-Morán, J. R. (2025). La relación entre jóvenes y redes sociales en el habitar espacios virtuales. Sophia, 39, 257–280. https://doi.org/10.17163/soph.n39.2025.08

Crespo-Berti, L. A. (2022). Metacognición y Disrupción Digital Inmersiva en TIC desde los Nativos Digitales. Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0, 14(2), 48–56. https://doi.org/10.37843/rted.v14i2.334

Giraldo-Luque, S., & Fernández-Rovira, C. (2020). Redes sociales y consumo digital en jóvenes universitarios: economía de la atención y oligopolios de la comunicación en el siglo XXI. El profesional de la información , 29 (5). https://doi.org/10.3145/epi.2020.sep.28

Fernández Vicente, A. (2026). El declive de la conversación en la era de los teléfonos inteligentes. Palabra Clave - Revista de Comunicación, 28(4), 1. https://doi.org/10.5294/pacla.2025.28.4.4

Condori Sinty, T., Quispe Mamani, A., & Quiro Sucapuca, Y. (2023). Adicción a redes sociales y cansancio emocional en estudiantes Universitarios de la carrera de Psicología de una universidad privada en la ciudad de Juliaca, 2022. Revista científica de ciencias de la salud, 16(2), 18–32. https://doi.org/10.17162/rccs.v16i2.1959

Arias, D., Rojas, A., Sánchez, N., García, M., Sánchez, J., Pérez, L., Agudelo, M. J., Agudelo, P., Valencia, J., Rivas, G., Patiño, A., & Agudelo, L. (2025). Hábitos digitales: el tiempo en pantalla y los efectos en la salud y el bienestar: Un estudio descriptivo en población escolar en un municipio de Colombia. Archivos de pediatria del Uruguay, 96(1), e202. https://doi.org/10.31134/ap.96.2

Díaz Gamba, W., Torres Melo, A. K., & Sierra Rivera, C. M. (2022). La técnología como factor de humanización o las tecnologías de la deshumanización. Nomadas, 55, 241–250. https://doi.org/10.30578/nomadas.n55a14

De Marcos Fernández, C., Benítez-Eyzaguirre, L., Ruiz-Cabrera, S., & Acosta-Calderón, L. (2024). Hacia la generación muda: Tendencias en el uso de WhatsApp por centennials, millennials y generación X. Teknokultura, 21(2), 223–232. https://doi.org/10.5209/tekn.94858

Gruber, J., Hargittai, E., & Nguyen, M. H. (2022). The value of face-to-face communication in the digital world: What people miss about in-person interactions when those are limited. Studies in Communication Sciences, 22(3), 417–435. https://doi.org/10.24434/j.scoms.2022.03.3340

Generator, M. (2023, enero 10). O RISCO DO USO EXCESSIVO DAS REDES SOCIAIS POR ESTUDANTES LATINO-AMERICANOS. SciELO Preprints. https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/view/5241/version/5550

Klimenko, O., Cataño Restrepo, Y. A., Otalvaro, I., & Úsuga Echeverri, S. J. (2021). Riesgo de adicción a redes

sociales e Internet y su relación con habilidades para la vida y socioemocionales en una muestra de estudiantes de bachillerato del municipio de Envigado: Riesgo de adicción a redes sociales e Internet y su relación con habilidades para la vida y socioemocionales en una muestra de estudiantes de bachillerato del municipio de Envigado. psicogente, 24(46), 123–155. https://doi.org/10.17081/psico.24.46.4382

Balcázar Gallo, J. E. J., Alva Reyes, L. A., Flores Moscol, F. J., & Chamoli Falcón, A. W. (2025). La gamificación como motivación en el aprendizaje universitario: una revisión sistemática. Revista InveCom, 6(3). https://doi.org/10.5281/ZENODO.17258216

Triki, M., & Turki, A. M. (2025). Between cognitive overload and dehumanization: Exploring the dimensions of consumer fatigue with artificial intelligence. International Journal of Research and Innovation in Social Science, 9(10), 7551–7564. https://doi.org/10.47772/ijriss.2025.910000615

Vriens, E., & van Ingen, E. (2018). Does the rise of the Internet bring erosion of strong ties? Analyses of social media use and changes in core discussion networks. New Media & Society, 20(7), 2432–2449. https://doi.org/10.1177/1461444817724169

Recibido el 30 de Abril del 2026 y aceptado para su publicación el 15 de mayo 2026.