

La periferia de las librerías independientes ante la centralización de la industria editorial mexicana.

The periphery of independent bookshops
in the face of centralisation in the Mexican publishing industry.

Esta obra está bajo una licencia internacional [Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).



Recepción: 07/10/2025 Revisión: 22/11/2025 Aprobación: 03/12/2025

DOI: 10.32870/rhgc.v6.n11.e0027

Jazmin del Carmen Campos Díaz

Universidad de Guadalajara. México
jazmin.campos7906@alumnos.udg.mx
<https://orcid.org/0009-0001-1035-1627>

Resumen:

A partir de una aproximación general a la centralización de la industria editorial en México en el sector privado y librero, este artículo presenta un análisis del estado actual en el que operan las librerías independientes como resistencia a las prioridades y exigencias del mercado. Gracias al resultado de las entrevistas a las librerías de El Traspatio (Morelia) y La Cosecha (San Cristóbal de las Casas), se busca contribuir a la construcción de un acervo escrito que demuestre los principales retos que enfrentan como proyecto en la periferia del país, así como los espacios sociales que fortalecieron en sus librerías a través de años de trabajo constante. Se concluye que las estrategias actuales de los agentes independientes del libro son una parte crucial de la resistencia al sistema, como la creación de alianzas entre libreros y editores, el funcionamiento de encuentros y festivales bajo alguna temática literaria que integre discusiones actuales y urgentes, así como la apuesta en común por la bibliodiversidad que mitiga la homogeneización de catálogos editoriales.

Palabras clave: Centralización cultural. Homogeneización cultural. Librerías independientes. Edición independiente. Bibliodiversidad. Periferia.

Abstract:

Taking a general approach to the centralization of the Mexican publishing industry in the private and bookseller sectors, this article presents an analysis of the current state of independent bookstores as a resistance to market priorities and demands. Based on the results of interviews with booksellers in El Traspatio (Morelia) and La Cosecha (San Cristóbal de las Casas), we seek to contribute to the construction of a written heritage that demonstrates the main challenges they face as a project in the country's periphery, as well as the social spaces they have strengthened in their bookstores through years of constant work. It concludes that the current strategies of independent book agents are a crucial part of their resistance to the system, such as the creation of alliances between booksellers and publishers, the organization of meetings and festivals focused on literary themes that integrate current and urgent discussions, and the shared commitment to bibliodiversity, which mitigates the homogenization of publishing catalogs.

Keywords: Cultural centralization. Cultural homogenization. Independent bookstores. Independent publishing. Bibliodiversity. Periphery.

Introducción

Actualmente, a través de la tecnología, el espacio público se convierte en un punto de encuentro virtual y físico donde la comunidad, mediante intervenciones artísticas y proyectos culturales, pueden redefinir el paisaje urbano para ofrecer una plataforma para la expresión artística y cultural que favorezca la participación comunitaria y la democratización del arte. La intención de este trabajo es analizar cómo esta transformación del espacio público en comunidad, a través del acceso a experiencias artísticas y culturales por medio de las plataformas digitales y la conectividad, puede generar una economía local que favorezca tanto a creadores y artistas como a la propia comunidad. Asimismo, se revisan las posibles repercusiones y beneficios sociales derivados de lo anterior, a partir de las siguientes consideraciones:

1. El impacto de las plataformas digitales y las redes sociales en la redefinición del espacio público urbano.
2. La democratización y acceso al arte y la cultura a través de las plataformas digitales en beneficio económico de creadores.
3. Las nuevas formas en que el arte y cultura emergen en los espacios públicos urbanos de una comunidad y sus beneficios económicos.
4. Estrategias para emplear tecnologías y plataformas digitales con el fin de crear un mercado artístico y cultural local.

Estos acercamientos permiten definir las bases para generar una nueva concepción del espacio público desde una perspectiva artístico-cultural, donde la tecnología actúa como medio para el desarrollo económico de creadores, artistas y comunidad.

Las plataformas digitales y espacio público

Tradicionalmente, el espacio público urbano se ha concebido como un lugar físico de encuentro, interacción y expresión de ideas: plazas, parques, jardines, calles, entre otras. No obstante, con la expansión de las plataformas digitales, esta noción se transforma, dando paso a una fusión entre los espacios físicos y virtuales. La tecnología digital y las redes sociales han permitido que la ciudadanía se organice y movilice más allá de las fronteras físicas: desde organizar marchas para colectivos hasta coordinar protestas de gran escala. Esta ruptura de las barreras físicas ha generado una transformación psicosocial, especialmente visible en jóvenes y adultos jóvenes, ("Generación X", en adelante), quienes moldean su identidad y cotidianidad a partir de estas tecnologías y medios de comunicación. Con ello, el uso de los espacios se redefine desde lo laboral, comercial hasta lo recreativo y cultural.

Un ejemplo de esto se puede observar en su artículo Jóvenes frente al mundo: Las tecnologías digitales como soporte de la vida cotidiana, de Lemus (2017), quien, a partir de entrevistas a jóvenes argentinos, hace un análisis de como las nuevas tecnologías, redes sociales y plataformas digitales han transformado las interacciones sociales de estos jóvenes en la actualidad, ya que, estas herramientas sirven no solo para comunicarse, generar lazos afectivos y manifestar intereses, sino también para construir nuevas prácticas, actividades, conductas e identidades. Lemus destaca cómo estas tecnologías se manifiestan en distintos aspectos de la vida: el escolar, familiar y social, a su vez, concluye que las tecnologías digitales son hoy un “soporte” de la manera de vivir de la juventud, que debido a la velocidad de la información y del mundo debe atenderse de manera situada, ya que, en efecto, en la actualidad a partir de estas herramientas los jóvenes forman y establecen su propia individualidad y sentido de pertenencia.

Para atender esta dinámica planteada por Lemus, es importante la modernización, gestión y conceptualización de un nuevo espacio público, que corresponda a la cotidianidad cambiante, evolutiva y fugaz de las tendencias actuales, así como a las dinámicas que se generan tanto en el metaverso de internet como en la convivencia humana de las comunidades.

A esto se suma el impacto que las redes sociales también ha tenido para transformar el espacio público urbano de maneras más sutiles, pero igualmente significativas. Estas interacciones ocurren en plataformas como Facebook, Instagram o Twitter, y afectan la manera en que los individuos (usuarios) perciben y experimentan las ciudades. Las imágenes de lugares emblemáticos, murales e hitos urbanos o eventos públicos compartidos en línea, por generar visitas, comunicar o informar, contribuyen a la creación de una "ciudad digital" paralela a la que coexiste con el espacio físico. Este fenómeno también ha impulsado la gentrificación digital de algunos lugares, donde la popularidad en estas redes sociales de ciertos comercios, barrios, hitos o espacios urbanos los convierte en destinos turísticos virtuales, atrayendo a nuevos públicos que pueden modificar la dinámica local.

Además, herramientas como la geolocalización y las aplicaciones de mapas han facilitado nuevas formas de movilidad y apropiación del espacio urbano. Un ejemplo de este fenómeno es el caso de PokemonGO, un videojuego móvil de realidad aumentada (RA) que, a través de su popularidad, generó grupos de personas (de diversas edades y grupos sociales) se reúnen para actividades recreativas guiadas geográfica y socialmente por la jugabilidad de la aplicación. Esto no solo facilitó el acceso a actividades de ocio, sino que también promovió una mayor conexión entre las personas y la ciudad, desdibujando las fronteras entre lo privado y lo público, lo físico y lo digital.

Este fenómeno puede trasladarse al contexto local, como la ciudad de Guadalajara, Jalisco, México. Esta ciudad cuenta con numerosos espacios públicos subutilizados por diversos factores sociales (inseguridad, mantenimiento, diseño, etc.). Sin embargo, de acuerdo con González (2024), exsecretaria de Cultura del Estado de Jalisco (2012–2024):

Tener buenos pilares que entreguen información precisa y confiable, va a permitir que estados, como Jalisco, tomen mejores decisiones frente a sus políticas culturales, y se comprendan sus dinámicas e implicaciones basadas en evidencia.

También es una manera de reivindicar y posicionar el papel que tiene la cultura para la inclusión social, la participación y el bienestar de las comunidades (p.8)

Esto es importante, pues esta visión sobre el papel de la cultura en una sociedad como la tapatía, asediada por la descomposición del tejido social y la subutilización del espacio público, demuestra áreas de oportunidad que pueden atenderse mediante el uso práctico y cotidiano de tecnologías, redes sociales y plataformas digitales, tanto por parte del gobierno como de las comunidades. No solo en el ámbito artístico-cultural, sino también en la generación de oportunidades de desarrollo económico y social que puedan replicarse en distintos entornos comunitarios

Un ejemplo destacado de impacto cultural en espacios públicos mediante plataformas digitales en Guadalajara es el Paseo Literario "Fray Antonio Alcalde". El diario La Crónica de Hoy (2022) reporta en su artículo Los 2.8 kilómetros de Paseo Alcalde se convertirán en el Paseo Literario más grande del mundo, cómo esta intervención literaria impulsada por la Universidad de Guadalajara, transformó el Paseo Alcalde en un corredor cultural interactivo en el cual, se instalaron placas con frases de escritores jaliscienses, cada una con un código QR que permite a los transeúntes acceder a biografías y obras literarias. Además, el ayuntamiento habilitó 42 puntos de acceso Wi-fi gratuito, ofreciendo más de 13,500 libros electrónicos, convirtiendo al Paseo Alcalde en el paseo literario más grande de su tipo en el mundo.

En conclusión, hay que reflexionar como las plataformas digitales y redes sociales están reconfigurando el espacio público urbano al expandir las posibilidades de interacción y participación más allá de las barreras físicas. La convivencia entre el espacio urbano físico y virtual plantea nuevas posibilidades sobre cómo redefinir el espacio público en esta era digital y cómo se puede garantizar un acceso inclusivo para que los habitantes de una comunidad puedan, crear, participar y desarrollar, a partir del arte y cultura, nuevas dinámicas tanto económicas y sociales que restablezcan el tejido social.

Democratización y acceso al arte en la actualidad

Desde finales del siglo XX, con el crecimiento poblacional y el aumento de la desigualdad social, el acceso a obras artísticas y culturales ha estado limitado a ciertos grupos sociales, grandes capitales, el poder político y/o quienes podían permitirse asistir a museos, galerías, teatros, festivales, entre otros. Sin embargo, con la proliferación de internet y las plataformas digitales, las barreras geográficas, económicas y sociales se han reducido significativamente.

Hoy en día, cualquier persona con una conexión a la red puede explorar una vasta cantidad de contenido artístico, desde exposiciones de arte hasta representaciones teatrales y conciertos, sin importar su ubicación o poder adquisitivo. Se hace énfasis en las barreras geográficas porque dada esta accesibilidad, resulta inconcebible que estas dinámicas digitales, como se mencionó en el apartado anterior, no se hayan transportado plenamente al ámbito local, a la urbe, a las comunidades y, finalmente, al espacio público, donde permita a los habitantes y, sobre todo, los creadores.

Entendido que las barreras geográficas pueden disolverse gracias a las herramientas actuales, también deben concebirse como un recurso sobre el cual creativos y comunidad al igual que, con cualquier otro lienzo, salón de baile o cantera, pueden moldearse actividades, interacciones sociales, artísticas y culturales. De estas dinámicas pueden desprenderse manifestaciones tanto temporales como permanentes, que fortalezcan el sentido de pertenencia urbano y psicológico de quienes las crean, viven y experimentan, así como los beneficios económicos que pueden surgir de ellas.

En cuanto a la democratización de la cultura, García (2021), en La democratización de la cultura y la socialización del conocimiento en un contexto de crisis, realiza un interesante recorrido histórico, para mostrar cómo los recursos tecnológicos transforman la manera en que la civilización concibe y manifiesta la cultura, influyendo en estructuras sociales, políticas, económicas e incluye el propio espectro cultural. cómo la tecnología debería usarse no solo como herramienta de comunicación e información, sino también trasladarse al ámbito creativo, educativo y crítico, promoviendo instituciones y colectivos más participativos y democráticos en el acceso a la cultura y en el desarrollo de la sociedad.

Esto es relevante, y muy significativo, pues implica como se mencionó antes, al igual que el espacio público, la tecnología es un recurso y, en conjunto, se convierten en una herramienta contemporánea: el nuevo “pincel y lienzo” para el desarrollo artístico y cultural de libre acceso, tanto hoy como en el futuro, haciéndolo más democrático y humanista.

La democratización del arte ha buscado generar un acceso más inclusivo a la cultura y a las nuevas expresiones artísticas, impulsada por iniciativas tanto públicas y privadas que promueven la participación de comunidades diversas en proyectos artísticos. En su artículo La democratización del arte a través de las redes sociales, Lau (2024) afirma:

[...] la creciente conciencia sobre la importancia de la diversidad y la inclusión en el arte está llevando a un mayor apoyo y visibilidad para artistas marginados y subrepresentados en la industria del arte. Las redes sociales están desempeñando un papel crucial en este proceso al permitir que estos artistas compartan su trabajo con una audiencia global y desafíen las normas establecidas del arte.

A partir de lo planteado por Lau y en concordancia con García, se abre un componente esencial para democratizar el arte y la cultura: no basta con democratizar el acceso a la obra, también debe reconocerse y reivindicarse a quienes la producen, los artistas y creadores. Debe existir una conciencia actual y moderna que, más allá de las galerías y redes sociales, valore el arte que se genera en el entorno comunitario, donde el “boca a boca” y la interacción local son fundamentales. Además, así como es posible difundir obras a escala global mediante plataformas digitales, ofrecerlas a nivel local puede crear un mercado que fortalezca tanto el desarrollo cultural de la comunidad como el sustento económico de artistas y creadores.

Sin embargo, es importante añadir que, como problemática nueva, la gentrificación en ciertos contextos puede interferir con estos procesos. Crear mercados culturales locales puede elevar los costos de vida tanto de los productos artístico-culturales, así como transformar las dinámicas sociales de las comunidades donde se implementan. Esto podría limitar el

acceso de las clases populares al arte y la cultura. Por ello, es necesaria una adecuada gestión y organización, desde el gobierno o la propia comunidad, para aprovechar estas oportunidades de manera sostenible y equitativa utilizando los recursos tanto geográficos, urbanos y tecnológicos.

Las famosas aplicaciones de citas como Tinder, Bumble, Grinder y las tradicionales de Meta, funcionan como bancos de usuarios que, a la orden, se pueden visualizar intereses, habilidades y metas. Estas características pueden usarse en comunidad para crear vinculaciones sociales que ayuden a que creadores puedan expresar sus intereses y obras, a la vez que comunican, educan y cultivan nuevas formas de convivencias digital y física.

Lo mismo sucede con plataformas enfocadas a la difusión de ciertas disciplinas o productos como Spotify, AppleMusic, Netflix, entre otras, incluidas las institucionales y dedicadas. Aunque difunden contenido, suelen carecer de verdaderas interacciones sociales, lo que abre una oportunidad para trasladar estos productos al ámbito local y acercarlos a usuarios reales en entornos físicos.

En definitiva, la democratización del arte, apoyada por la tecnología, no solo amplía el acceso, sino que puede generar una cultura más inclusiva, plural y económicamente sostenible, donde la participación activa y crítica de la comunidad sea el motor de una transformación profunda del espacio público urbano.

Arte, cultura, espacios urbanos y conectividad digital

Una de las formas más visibles en que el arte emerge en los espacios urbanos es gracias a la conectividad digital a través del arte urbano interactivo y las instalaciones digitales. Las calles, plazas y edificios de las ciudades se convierten en lienzos para una diversidad de proyectos que utilizan tecnología para transformar el espacio público.

Fonseca (2014) ya planteaba que el espacio público debe adaptarse a las características de la vida contemporánea y a nuevas formas de comunicación como lo son las aplicaciones móviles, videojuegos, redes sociales entre otros medios, que permitan a los habitantes apropiarse de estos espacios.

Proyecciones de video, instalaciones de luz, murales interactivos y arte digital en pantallas públicas permiten que el arte sea parte integral del paisaje urbano, al mismo tiempo que invita a los transeúntes a interactuar y participar en la experiencia. Las redes sociales juegan un papel clave en la difusión y visibilidad de estas intervenciones urbanas, ya que las personas pueden compartir instantáneamente sus experiencias, creando una conexión entre el espacio físico, la esfera digital y la convivencia comunitaria.

Es aquí donde la cultura popular es la primera en manifestarse, misma que es monopólicamente dueña del discurso sociocultural y económico de la población a nivel global, pero que, a nivel local de acuerdo con el contexto, adquiere

significados más profundos. En México, por ejemplo, la crítica y manifestación artística popular (desde la Revolución hasta la fecha) expresa luchas sociales, políticas e identitarias. Monsiváis (1981) señala:

En la cultura popular de México intervienen, por debajo de espectáculos y diversiones, las luchas por el empleo y la habitación, la acre resistencia a la opresión múltiple. Esencializada, la cultura popular no es la suma mecánica de los ofrecimientos de una industria, sino la manera en que una colectividad asume y asimila, transformándolos en búsqueda de derechos: al trabajo, al humor, a la sexualidad, a la vida ciudadana. Si tal definición es retórica, por lo menos no hace depender el conjunto de una formación clásica en el origen de los tiempos. La cultura popular hoy es asunto de diaria definición militante en todos los campos. (p.33)

Como inspira Monsiváis, la conectividad digital debe ser vista como una oportunidad para fomentar nuevas formas de participación cultural colectiva. Las plataformas digitales pueden funcionar como espacios de creación colaborativa, impulsando iniciativas ciudadanas como murales colectivos, performances transmitidos en vivo o proyectos comunitarios de música y danza, entre muchos otros.

Estos proyectos forman nuevas interacciones que se pueden incorporarse a un nuevo mercado cultural, con la enseñanza del uso de estas nuevas tecnologías y expresiones, atrayendo a un público más contemporáneo: personas cuya vida ha estado mediada por tecnologías digitales, streaming, programación, videojuegos, proyecciones etc. Estas disciplinas pueden adquirir un carácter social y cultural, diluyendo las barreras entre lo digital y lo físico, abriendo oportunidades para emprendimientos educativos y artísticos.

En consecuencia, la conectividad digital ha desencadenado una verdadera revolución en la forma en que el arte y la cultura emergen en los espacios urbanos de las comunidades. Al ofrecer nuevas formas de creación, participación y difusión, las tecnologías digitales han permitido que el arte sea más accesible, inclusivo y dinámico, enriqueciendo la experiencia cultural urbana y haciendo que las ciudades sean lugares más vivos, conectados y participativos, que desentrañen la belleza del producto más humano, el arte.

Implicaciones de la cultura y el uso de tecnología

La integración de las tecnologías digitales en el espacio público no solo transforma las dinámicas culturales y urbanas, sino que también plantea nuevos desafíos en términos de accesibilidad y equidad. Según Campiti y Sanjurjo (2021), al retomar a Winner (1985), explican que:

Las tecnologías desarrolladas por las sociedades, conscientemente o no, influyen en la manera de trabajar, comunicarse, viajar o consumir de las personas. Como facilitan el poder, la autoridad y ayudan a establecer privilegios,

no pueden ser consideradas como neutrales. [...] Las cualidades políticas no están exentas en estos casos, ya que se pueden establecer autoridades y fortalecer relaciones asimétricas existentes.

Estas observaciones sobre las tecnologías en general son aplicables a las tecnologías digitales en particular. Sin embargo, estas transformaciones, así como sugiere Campiti y Sanjurjo, han traído consigo nuevos retos relacionados con la accesibilidad, la equidad y el control del espacio público. El diseño y la gestión de estos nuevos espacios requieren un equilibrio entre la innovación tecnológica y el respeto por la diversidad social y cultural de las comunidades.

La creación de espacios públicos culturales en el ámbito digital a menudo involucra a actores privados y empresas tecnológicas que, a través de algoritmos y plataformas comerciales, pueden influir en el tipo de contenido que se muestra y en cómo se distribuye. Esto se relaciona con las preocupaciones sobre la comercialización del arte y la cultura mencionadas anteriormente, y con la posible exclusión de grupos o expresiones culturales que no se ajustan a los intereses comerciales de estas plataformas. Además, el acceso desigual a la tecnología y la conectividad en diversas áreas de una comunidad, ciudad o contexto puede generar una división entre aquellos que tienen la capacidad de participar activamente en estos espacios y aquellos que se quedan al margen, exacerbando las desigualdades sociales y urbanas de la comunidad.

Por ello, la gestión y modernización de políticas públicas debe agilizarse para atender estas realidades. Sin embargo, aun cuando estas transformaciones sean lentas, los creadores pueden utilizar los recursos tecnológicos y digitales existentes para apropiarse del discurso y de la vida cotidiana de sus comunidades: de sus historias, lenguajes, talentos, problemas y dinámicas que se expresan en calles, plazas y parques, moldeando la cultura que se manifiesta en el arte y que define al ser humano mediante su entorno.

Este sentimiento de empoderamiento cultural sobre la ciudad se refleja en el análisis de Chávez (2014), quien, retomando a García Canclini, concluye:

Las ciudades no son solamente ámbitos físicos dominados por la materialidad de sus calles, sus parques, sus edificios y sus señales. Las ciudades se configuran también como imágenes (García Canclini, 1997), [...] Al final, la ciudad se vuelve densa, cargada de fantasías heterogéneas, de ficciones individuales y colectivas.

De acuerdo con esta visión, como sugiere Canclini, es importante implicar a la tecnología en las dinámicas sociales ya no se diga solo en el ámbito artístico-cultural, actualmente se debería dotar la modernidad a la ciudad a través del potencial de un mundo interconectado virtualmente, en post siempre, del ser humano actual, con hambre de visibilidad, reconocimiento, experiencias fugaces que puede lograr sin recorrer grandes distancias, hacer gastos económicos, simplemente salir a su calle, recordar y reencontrar que como él, ese mundo virtual también existe en la realidad cotidiana.

Estrategias de inversión en cultura a través de la tecnología

Actualmente, como se ha argumentado, las actividades artístico-culturales pueden desempeñar un papel fundamental en el desarrollo económico y social de las comunidades. La implementación de tecnologías digitales, como las aplicaciones móviles, arte digital, videojuegos, entre otros, abre nuevas oportunidades para dinamizar la economía local mediante la gestión y promoción de eventos culturales en espacios públicos.

Un ejemplo de esto es la inversión en laboratorios de arte digital en contextos comunitarios. Estos espacios no solo fomentan la producción artística local mediante herramientas tecnológicas, sino que también estimulan procesos de innovación social y fortalecen el tejido social. Como señalan Beltrán y Alsina (2020), los laboratorios ciudadanos y de arte digital pueden actuar como dispositivos de mediación cultural capaces de articular saberes técnicos y cotidianos, promoviendo la cocreación entre artistas, tecnólogos y comunidad. Esta articulación genera valor simbólico y material en territorios muchas veces marginados por las industrias culturales tradicionales, abriendo el camino para nuevos modelos de sostenibilidad y emprendimiento cultural.

Desde una perspectiva económica, invertir en este tipo de infraestructuras culturales descentralizadas permite dinamizar mercados culturales emergentes y democratizar el acceso a la producción artística digital. El investigador Andrés Walliser (2013) destaca que la creación de ecosistemas culturales en barrios periféricos tiene efectos positivos en la revitalización urbana, generando empleo y nuevas redes de colaboración. Asimismo, la UNESCO (2021) subraya el rol de la cultura digital como motor de desarrollo sostenible al señalar que los espacios de creación comunitaria pueden contribuir a la inclusión digital y como se ha mencionado antes, la innovación educativa.

Otra estrategia efectiva es la implementación de aplicaciones móviles para la gestión cultural comunitaria que puede ser efectiva para dinamizar la economía local mediante actividades artístico-culturales en espacios públicos. Al facilitar la organización, difusión y participación en eventos culturales, estas aplicaciones promueven la apropiación del espacio público, fortalecen la identidad comunitaria y fomentan la economía cultural local.

Estudios como los de Deuze (2007) subrayan la necesidad de superar la brecha digital mediante políticas que reconozcan el valor estratégico de la creatividad local como motor de cohesión social y desarrollo. Por lo tanto, invertir en estas tecnologías no solo implica dotar de equipamiento, sino construir ecosistemas culturales sostenibles y centrados en el desarrollo de comunidad.

En síntesis, la inversión en cultura a través de tecnologías digitales representa una estrategia clave para impulsar el desarrollo económico, social y cultural en contextos comunitarios. Iniciativas como los laboratorios de arte digital y las aplicaciones móviles de gestión cultural no solo democratizan el acceso a la creación artística, sino que también fortalecen la cohesión social, fomentan la innovación y dinamizan la economía local. Al articular saberes técnicos y comunitarios, estas

estrategias permiten construir ecosistemas culturales sostenibles que valoran la creatividad local como un recurso estratégico para la transformación social y urbana. Es por ello que la tecnología aplicada a la cultura no debe verse únicamente como una herramienta, sino como un motor para el desarrollo integral de los territorios.

Conclusión

El uso de plataformas digitales en la configuración del nuevo espacio público ha redefinido las dinámicas sociales, culturales y urbanas. Este fenómeno, impulsado por la conectividad digital, abre oportunidades para una mayor inclusión y participación ciudadana en los procesos culturales, permitiendo que las comunidades no solo accedan al arte y la cultura, sino que también se conviertan en agentes activos de creación, difusión y transformación.

A lo largo de este trabajo se ha expuesto cómo la integración entre espacio físico y entorno digital genera nuevas formas de apropiación del espacio urbano, facilitando expresiones artísticas más accesibles, dinámicas e inclusivas. Sin embargo, este proceso no está exento de desafíos: las desigualdades en el acceso a la tecnología, la concentración del poder en plataformas comerciales y la posible exclusión de ciertos sectores sociales. Esto exige una gestión crítica, participativa y tanto del ecosistema cultural digital como del físico.

La clave está en encontrar un equilibrio entre innovación y justicia social, entre conectividad y diversidad, entre tecnología y humanidad. Es indispensable repensar las políticas públicas, fortalecer la participación ciudadana y fomentar una visión colectiva del espacio público como lugar de encuentro, creación, memoria y transformación.

En este contexto, el individuo deja de ser un espectador pasivo para convertirse en creador, difusor y gestor de una cultura más democrática, plural y comprometida. Esta nueva ciudadanía digital y cultural contribuye al desarrollo artístico y urbano y promueve la construcción de comunidades más conscientes y cohesionadas con el mundo moderno y los nuevos modelos urbanos.

Finalmente, el espacio público se configura como una plataforma viva, donde lo urbano y lo digital dialogan constantemente, revelando la potencia del arte como vehículo de identidad, justicia y pertenencia para una nueva sociedad más culta, educada, reflexiva, activa y comprometida con la ciudad, la seguridad, el medio ambiente, etc., y, por si fuera poco, con el ser humano.

Referencias

- Beltrán, M., & Alsina, P. (2020). Laboratorios ciudadanos y laboratorios de arte y tecnología: Convergencias, divergencias y complementariedades. En: *Tecnocultura y desarrollo humano*. Universitat Oberta de Catalunya (UOC).
- Chávez Martín, M. A. (2014): Artistas y espacio urbano: la representación de la ciudad en el arte contemporáneo. *Historia y Comunicación Social*, 19, 277-288.
https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2014.v19.45132
- Dethier, J.; Guiheux, A. (1994). *Visiones urbanas. Europa 1870-1993. La ciudad del artista. La ciudad del arquitecto*. Electa
- Deuze, M. (2007). *Media Work*. Polity Press.
- Fonseca, J.M. (2014). La importancia y la apropiación de los espacios públicos en las ciudades. *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*, 4(7). <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=499051556003>
- García Galindo, J. A. (2021). La democratización de la cultura y la socialización del conocimiento en un contexto de crisis. *Revista Eviterna*, (9), 221–236. <https://doi.org/10.24310/Eviternare.vi9.11554>
- La Crónica. (2022). *Los 2.8 kilómetros de Paseo Alcalde se convertirán en el Paseo Literario más grande del mundo*. <https://www.cronicajalisco.com/notas-los-28-kilometros-de-paseo-alcalde-se-convertiran-en-el-paseo-literario-mas-grande-del-mundo-115621-2022>
- Lau, P. (2024). La democratización del arte a través de las redes sociales. *Apresiasi.pe*.
<https://apreciart.pe/articulos/la-democratizacion-del-arte-a-traves-de-las-redes-sociales/>
- Lemus, M. (2017). Jóvenes frente al mundo: Las tecnologías digitales como soporte de la vida cotidiana. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 15 (1), pp. 161-172.
<http://dx.doi.org/10.11600/1692715x.1510902022016>
- Monsiváis, Carlos. (1981). Notas sobre el Estado, la cultura nacional y las culturas populares en México. *Cuadernos Políticos*, (30), 33.
- Nicolás Campiti y Pilar Sanjurjo (2021). *Plataformas digitales e industrias culturales, entre el emprendedorismo, el micromecenazgo y la autogestión: el caso de País de Boludos*. XIV Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires.
<https://www.aacademica.org/000-074/664>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2024).

Panoramas culturales: una exploración para la sostenibilidad de la cultura en Jalisco. UNESCO.

p.8. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000391081>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2021).

Re|pensar las políticas para la creatividad: Plantear la cultura como un bien público global. París:

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

Walliser, A. (2013). Nuevas políticas urbanas, regeneración y cultura: El papel de la innovación social y los colectivos ciudadanos. *Ciudad y Territorio Estudios Territoriales (CyTET)*, 45(177), 25-42.