

LA TRANSFORMACIÓN DE LA IDENTIDAD EN LA ERA DIGITAL: CREACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE AVATARES VTUBERS

Faggi Sofía

2023

Universidad Nacional de La Plata
Facultad de Artes
Licenciatura en Diseño Multimedial
Taller de Diseño Multimedial V

Título

Federico Joselevich Puiggrós

Ayudantes

Elizabeth Toledo
Nicolás Mata Lastra
Julia Saenz
Tomás Costantini



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

Agradecimientos

Dedicado a mis viejos que siempre apoyaron cada uno de mis gustos y proyectos. Su deseo siempre fue que estudiara algo que me haga feliz y por fin lo logre gracias a ellos. Y a mi alma gemela por siempre ayudarme. Gracias.

Resumen

Cada persona crea en internet una identidad para distinguirse del resto o para pertenecer a un grupo. Esto normalmente se ve reflejado en los medios de la multimedia que consumen (videos, imágenes, etc) y poco a poco la forma de manifestarse en este ámbito fue avanzando llegando a un punto donde comenzaron a tomar una forma más antropomórfica, es decir, comienzan a aparecer los primeros avatares digitales. Según la RAE el avatar es la representación gráfica de la identidad virtual de un usuario en entornos digitales. El concepto en sí, no es nuevo ha estado presente desde los inicios del internet; se ha utilizado para hablar de representaciones en juegos de rol, foros o juegos online a través de personajes customizables. Pero en este análisis se va a enfocar en aquellos personajes utilizados y creados para un fin específico, el streaming en plataformas de entretenimiento en vivo. El streaming nace como una nueva forma de entretenimiento en casa, cuya consecuencia llevó a la popularidad de los "streamers", los protagonistas de este formato quienes comparten experiencias en tiempo real en plataformas como Twitch o YouTube.

Pero volviendo a la idea de avatares, algunos de estos streamers, en lugar de mostrar sus identidades reales, optan por usar avatares virtuales, llamados "Vtubers". Personajes programados para que respondan a los movimientos faciales del streamer y reflejan sus acciones en vivo.

Cada Vtuber, adapta a su personalidad a una estética y proyecta una voz que se adapte a la misma, para así atraer a los espectadores.

Este análisis se enfoca en el proceso de construcción de un avatar virtual, desde el diseño y la estética hasta la interacción con el público, destacando cómo se ha revolucionado la forma en que las personas se expresan y se relacionan en el internet actual.

Palabras clave

Avatar, Vtuber, Streaming, Identidad Digital

Índice

Agradecimientos	2
Resumen	2
Palabras clave	3
Índice	3
Capítulo 1	3
- Comienzo del avatar	3
- De avatar a VTuber	5
- Objetivos	8
1. Punto de partida	8
2. Primeros encuentros	8
3. Conocer el mercado por otros ojos	8
Capítulo 2	9
- A través del espejo	9
- El reflejo de uno: DOLL	10
- DOLL en vivo.	12
- Objetivos resueltos	13
1. Doll como reflejo:	13
2. Reacciones Mixtas	13
3. Entrevista a DarkVT	13
Resultados	17
Conclusiones	17
Referencias	18

Capítulo 1

- Comienzo del avatar

Desde tiempos remotos, la gente ha buscado formas de expresar su individualidad y destacar entre los demás. Esta necesidad de identidad se ha reflejado en diversas áreas de la vida, como la elección de vestimenta, accesorios y otros elementos que permiten mostrar nuestra identidad a la sociedad y a la vez pertenecer a ella.

Una vez que el internet se empezó a hacer más presente en el mundo, como una herramienta de la sociedad, la construcción de la identidad en el mundo virtual se volvió aún más relevante. Ya sea por una imagen de perfil, un nombre determinado, ser parte de un contenido en específico, etc. Surgió entonces el concepto de "avatar". Inicialmente, este término se asociaba a los jugadores de rol, quienes creaban personajes para sus aventuras. No obstante, en 1992, la novela "Snow Crash" popularizó el término al describir la simulación virtual de la forma humana en un mundo de realidad virtual.

Con el tiempo, el concepto de avatar se arraigó en el mundo de internet, representando una forma en la que las personas podían ocultar su verdadera identidad en espacios como videojuegos o foros de internet. O simplemente una forma de crear una nueva personalidad en este mundo digital determinado, siendo esto muy usado en juegos RPG, los cuales normalmente se encuentran inspirados en estos juegos de rol similares a Dungeons & Dragons mencionados anteriormente.

A medida que la tecnología avanzaba, la sociedad también lo hacía, y surgió el deseo de crear avatares que tuvieran una representación más "física" se buscaba una manera de que estas nuevas identidades se lograsen manifestar en el plano digital. Así, estas representaciones comenzaron a aparecer en internet a través de imágenes, dibujos y otros métodos.

No fue hasta 2016 que se creó el primer avatar virtual capaz de interactuar con un público real, con el creador original detrás de cámara sin revelar su verdadera apariencia. Fue un proyecto original (el autor aún se mantiene en anonimato) proveniente de japon que actualmente se le conoce como el primer youtuber virtual del internet. Este avatar, llamado Kizuna Ai¹ (Figura 1), fue un personaje virtual japonés fuertemente inspirado en la moda de los ídolos virtuales, como los Vocaloid, que surgieron en Japón a finales de los años 90 y principios de los 2000. Kizuna Ai sigue una estética anime/manga y fuertemente influenciada por los idols virtuales como vocaloid mencionados anteriormente. Se creó además un canal de



Youtube donde se subían cada determinado tiempo contenido multimedia del avatar haciendo diferentes actividades, siendo muy popular los videos de ella jugando videojuegos o cantando. Fue por este medio que Kizuna Ai logró conectar con una audiencia real, a pesar de ser un personaje 2D creado por alguien más. Su popularidad alcanzó niveles tan altos que llegó a producir música y dar conciertos en japon y parte de norteamérica. Llegando a ser conocida como un "idol" en la industria (Kazuaki, 2018).

A partir de este momento, el término "Vtuber" se popularizó, refiriéndose a streamers virtuales que muestran contenido a través de un avatar al que le otorgan una identidad y representación propia.

Este tipo de contenido comenzó a ganar popularidad durante la pandemia, cuando el mercado de los avatares virtuales se globalizó y la gente empezó a recurrir a otro tipo de entretenimiento para descansar de lo que ocurría en el afuera. Muchos de estos streamers pertenecen a empresas encargadas de este mercado que recibieron el nombre de agencias, por ejemplo una muy conocida actualmente es Hololive studios o NijiSanji que cuenta con sucursales en japon, estados unidos, indonesia entre otros países. Estas empresas se dedican a la creación de avatares 2D y a la búsqueda de personas reales que sean capaces de traer a la vida a estos personajes para que logren interactuar con un público real siendo muy popular a través de transmisiones a tiempo real. Pero otros trabajan de manera independiente y crean sus propios avatares teniendo en cuenta pequeños detalles que los puedan representar y diferenciar en el internet. (O'Meara, 2021)

Por ello en este trabajo se analiza el proceso de construcción de un avatar virtual desde cero empezando por su diseño, la estética que seguirá el personaje y lo que lo rodea, el branding del mismo, como se verá en redes sociales y características físicas que ayudan a diferenciarlo de los demás, hasta la interacción final con el público y como estos reaccionan ante el personaje.

- De avatar a VTuber

Durante la pandemia, a medida que las personas buscaban maneras de pasar su tiempo en casa, se popularizó una nueva forma de relajación o entretenimiento, el

entretenimiento dentro de casa a través de aparatos con conexión a internet, ya sean videojuegos, aplicaciones de series para ver on demand, entre otros. Entre las diversas opciones que surgieron, una que capturó especialmente la atención fue la creación de contenido de transmisión en vivo, comúnmente conocido como "streaming". Este fenómeno logró que algunos usuarios del internet se convirtieran en espectadores o consumidores de este contenido. Así también fue como otros se convirtieron en "streamers", es decir los creadores de esta forma de entretenimiento, usando sus identidades reales en el proceso de creación del contenido.

Los "streamers" son individuos que buscan compartir sus experiencias en tiempo real a través de plataformas en línea como Twitch, Youtube o alguna plataforma de video que permite este formato, siendo las últimas mencionadas las más populares en la actualidad según una nota periodística del diario "El Comercio". Entre el contenido de ellos puede ser variado, ya sea jugando videojuegos, cocinando, podcast o entrevistas en vivo o simplemente manteniendo conversaciones con su audiencia. Un ejemplo actual muy popular en nuestra época puede ser el creador de contenido argentino "Spreen" quien actualmente es uno de los personajes más populares dentro de argentina y la plataforma twitch según los datos extraídos de Stream Charts.

Pero así como existen streamers que usan su identidad real, existen aquellos que prefieren mantenerse en anonimato o quizás usar un método un tanto distinto. Lo que distingue a algunos de estos creadores, es la elección de utilizar avatares virtuales en lugar de revelar su cara en sus transmisiones. Estos "streamers" virtuales son conocidos como "Vtubers", una abreviatura de "Virtual YouTubers". Como se mencionó anteriormente en la introducción, esta nueva ola de creadores de contenido comienza con la inspiración traída por parte de los idols virtuales tales provenientes de japon como vocaloid o en específico la aparición de Kizuna Ai en el mercado de los multimedios, es en este país donde comienza el auge de Vtubers, y al vivir en un mundo actualmente tan globalizado era cuestión de tiempo que este mercado avance hacia otras partes del mundo. Estos acontecimientos fueron parte de lo que incitaron que varios usuarios del internet comiencen a crear sus propios avatares para ser parte de este nuevo mercado virtual.

En la actualidad existen hasta grupos independientes u empresas encargadas de este contenido y en diferente idiomas, siendo el japonés e inglés los más populares, siendo seguidos por el español y tailandes según las estadísticas de Youtube Culture & Trends. Motoaki Tanigo Ceo de cover corp, la empresa principal que maneja hololive durante una entrevista para el podcast "Live & Describe" de Youtube menciona como en la empresa cuentan con 71 talentos (así llama a quienes dan la voz y traen a la vida a estos avatares), alrededor del mundo que su totalidad juntan 70 millones de subscriptores por parte de una de las plataformas que usan, en este caso youtube. Menciona como el contenido que crean busca un público con intereses en el anime, videojuegos entre otros. También comenta cómo buscaron llevar este mercado alrededor del mundo no solamente enfocándose en el mercado japonés logrando abrir una subsidiaria que cuenta con Vtubers de habla inglesa.

El informe "The 'virtual YouTuber' phenomenon in Japan" de Frank Davey (2021.) define a estos personajes como:

"creadores de contenido que utilizan tecnología de captura de movimiento para grabar y mapear sus propios movimientos en una ilustración 2D o 3D expresiva o en un modelo generado por computadora, con el fin de crear la ilusión de un personaje virtual realista que se mueve como una persona real" (p. 7)

Pero en si que es lo llamativo de estos avatares? ¿Qué fue lo que hizo que atraiga tanta atención? Le pregunté a un usuario del internet que consume y crea este contenido, hubieron varios puntos que me llamaron la atención. Para empezar el tenían gustos por la cultura pop japonesa o jugaba videojuegos, también comentaba que algo les atraía mucho era la historia fantástica que existe detrás de cada avatar. Me explico como cada vtuber cuenta con una historia personal fantástica a la que llaman "lore", donde explican el origen del personaje, que explica de cierta forma el porqué el usuario detrás de cámara toma determinada postura o estética cuando hablan con el público. Al ser historias en su mayoría inventadas y fantasiosas permite que existan una variedad extensa de personajes dentro del mercado, desde dioses del inframundo, descendientes de la perdida ciudad de atlantis, muñecas de porcelana traídas a la vida o inclusive hombres mitad lobo que trabajan para un rey.

Así mismo otro factor que el entrevistado mencionó fue la estética de los avatares, como esta se adapta al lore que va a seguir, el branding del mismo y todo el mundo que crea a su alrededor en base del mismo. Por último comentaba que la personalidad de la persona detrás del Vtuber y la forma en la que proyecta su voz es parte de lo que los incita a quedarse consumiendo ese tipo de contenido.

Se podría decir entonces que la figura del "Vtuber" comienza a verse como una nueva forma de la interacción entre la tecnología y la expresión personal en el internet.

- Objetivos

1. Punto de partida

Poner en marcha y analizar el proceso de creación de un avatar teniendo en cuenta características del creador para que funcione como una identidad del mismo.

2. Primeros encuentros

Ver como reacciona el público ante el avatar y cómo surge la interacción entre ambas partes durante la presentación del personaje el día de la muestra.

Analizar la interacción entre usuarios de diferentes edades ante el avatar y que les llama la atención del mismo. Busco ver cómo la gente interactúa y me responde mientras sigo un guión como base mientras tomo el papel del avatar. En una primera instancia se tiene pensado grabar a tiempo real esta performance para posteriormente hacer un montaje para redes.

3. Conocer el mercado por otros ojos

Entrevista realizada de manera semi-personal a un usuario que consume y crea contenido dentro de este rubro para proporcionar información sobre ambas partes del estudio: los streamers y los consumidores de este estilo de contenido.

Por un lado, sobre sus motivaciones al seleccionar un avatar, así como las razones detrás de sus decisiones de diseño.

Y por otro lado, se explora qué aspectos atraen a los consumidores hacia los avatares y qué elementos los llevan a consumir este tipo de contenido.

Capítulo 2

- A través del espejo

Con esto en mente, para comprobar y entender el funcionamiento del uso de avatares virtuales en las transmisiones en vivo, y cómo permiten presentarse o relacionarse con el público con esta manera más personalizada y creativa; Se explorarán los principios de diseño y estética que influyen en la creación de estos avatares, incluyendo la elección de estilos visuales, colores, elementos de personalización y la importancia de la creación de una personalidad o historia del personaje que logre atraer o simpatizar a la audiencia con la identidad del creador de contenido.

“Los diseñadores de sistemas sociales han reconocido la importancia de los avatares para la expresión de la identidad al integrarlos en una variedad de aplicaciones en línea, incluyendo entornos virtuales, juegos y blogs. A medida que los avatares comienzan a reemplazar otras formas convencionales de identidad visual, como las fotografías, se vuelve importante comprender si un avatar puede alterar la percepción y el comportamiento de los usuarios durante la comunicación en línea.” (Me, myself and I: The role of interactional context on self-presentation through avatars, Diciembre 2017)

Para concluir, se generará al final de este trabajo una explicación de cómo transcurre la interacción de un avatar virtual con el público durante toda la presentación del festival artimañas, y como fue el proceso de creación del mismo hasta llegar a darle una personalidad.

- El reflejo de uno: DOLL

El proyecto se empieza con diseñar a nuestro protagonista, se comienza por pensar una estética a seguir la cual pueda encapsular a nuestro personaje, le de el pie al diseño de paleta de colores, estilo de ropa, historia y personalidad. Así también como el branding que seguirá. Esto con el fin de que se logre crear una identidad al momento de salir al público, logre ser atractivo a la vista y se pueda diferenciar de los demás dentro del mercado. Es necesario pensar un diseño agradable al ojo para que el personaje cree una identidad que logre acercar al espectador. Carlos Carpintero explica en su texto "Dictadura del diseño" como construir una identidad debe ser *"de manera sistemática y planificada, Al menos, si el objetivo de la construcción de la identidad visual es encaminarse al cumplimiento de un objetivo (por ejemplo: incrementar la rentabilidad, salvar a los pingüinos, dominar el mundo). Un sistema de identidad, entonces, no está compuesto por elementos solitarios y autónomos (una marca, una paleta cromática, una tipografía) sino por las leyes que gobiernan las relaciones entre esos elementos"* (p. 37)

Luego de una lluvia de ideas se eligi inspirarme en "Alicia en el país de las maravillas". Esta elección tiene una razón simbólica, ya que, como mencione antes en el marco teórico, durante la pandemia el entretenimiento en línea especialmente el contenido de los streamers, se convirtió en una vía de escape de la realidad para muchas personas. El cuento clásico de "Alicia en el país de las maravillas" representa un mundo de fantasía y posibilidades infinitas, lo que lo hace perfecto como metáfora para la experiencia que los espectadores pueden tener al interactuar con el avatar en línea. Posteriormente se eligió el nombre DOLL, "muñeca" en inglés haciendo referencia a que el avatar de cierta manera es un títere.

"Para poder representar un personaje es necesario contar con una descripción de algún tipo, esta puede ser derivada de una historia o de la creación de un perfil individual. Lo fundamental es mostrar todos los rasgos inherentes del personaje para evidenciarlos en su apariencia física de forma exagerada o estereotipada, de este modo las características serán percibidas por el público de una manera idealizada." (PARÁMETROS ESTRUCTURALES DE DISEÑO DE PERSONAJES, 2011)

Doll (Figura 2) se convirtió en una representación antropomorfa del conejo blanco del cuento, un mayordomo leal dispuesto a cumplir las ordenes y pedidos de la reina roja, siguiendo una paleta de colores en tonos rojos, blancos y negro, usando la figura del as de corazon y el reloj como parte de su diseño. Utiliza un traje que adapta la idea de mayordomo, así mismo se incluyeron los elementos mencionados en el traje de manera indirecta y se elaboró un fondo personalizado que combine con la estética del avatar.



Figura 2 - Diseño final de DOLL

Sergio Pablos, un animador y director que participó en películas como “Río”, “Tarzán” y “El planeta del tesoro” cuenta en una entrevista con Notodoanimacion.es como “los personajes son nuestra herramienta para contar una historia. Aquí no se trata de dibujar, sino de crear sentimientos y emociones en el espectador” en mi caso, el objetivo de crear a DOLL fue con la intención de que sea agradable al público y al mismo tiempo pueda representarme como se creadora, esto se logró añadiendo pequeños toque personales tal como es el maquillaje de los ojos.

Una vez que el diseño del avatar está completo, mediante el uso de Photoshop se comienza a ilustrar cada parte del cuerpo del avatar. Se separa en capas, desde el torso, la cabeza e inclusive los ojos por separado hasta cada detalle del personaje,

ya sean accesorios. Esto permite un control más detallado sobre los movimientos y animaciones. La separación es fundamental para dar vida al avatar y lograr que se comunique con el público de una manera más realista y atractiva. Se utilizará el programa Live2D para programar los movimientos del cuerpo que mencione antes. Live2D es un software popular japonés muy utilizado en la comunidad de Vtubers que permite crear personajes 2D con movimientos fluidos y expresivos simulando ser 3D. Fue creado exclusivamente para este mercado. Gracias a esta tecnología, el avatar podrá reaccionar en tiempo real a los gestos y movimientos del streamer que se encuentre detrás de la cámara.

Para llevar a cabo la captura de movimiento en tiempo real, voy a utilizar el programa VTube Studio. Otro programa creado para este mercado y uno de los más utilizados por la comunidad. Con VTube Studio, el avatar virtual se sincroniza con la cámara, y traduce los parámetros configurados en Live2D en movimientos más fluidos a tiempo real. Es este movimiento del muñeco lo que permite interactuar durante la presentación. Esto creará una experiencia donde los espectadores sientan que están interactuando directamente con el avatar y no solo con la persona detrás de la cámara. Le permite al avatar imitar los movimientos humanos de la persona detrás de él y ayudará a una mejor interpretación de los movimientos a la hora de conversar con el público.

- DOLL en vivo.

La performance estuvo montada en un espacio que sigue la misma estética que el modelo, lo suficientemente grande como para esconderme detrás de una pantalla donde se proyectara al modelo 2D ante las personas.

Como se mencionó anteriormente, la duración de la performance fue durante el festival artimañas, por lo que la actitud de la persona detrás del avatar trato de mantenerse activa y positiva durante toda la performance. *“La prolongación de cualquier sentido modifica nuestra manera de pensar y de actuar —nuestra manera de percibir el mundo.”* (McLuhan, 1967, p. 41)

Luego de varias correcciones se había decidido que la performance funcione como un juego de búsqueda del tesoro. Donde las pistas se encuentren

dispersas en formato póster, los cuales tendrán frases específicas que vayan guiando al usuario hasta la zona en donde la obra estaba montada.

Al final los recibía DOLL, quien comenzaba un juego de preguntas sobre cultura general con el fin de mantener la interacción con el público de manera entretenida y divertida para atraerlos y mantenerlos por un tiempo con él. Invitándolos a participar con el fin de tener un premio divertido como feedback final.

- Objetivos resueltos

1. Doll como reflejo:

Durante el proceso de creación, el personaje pasó por varias etapas antes de llegar al personaje final. Tuvo varios cambios hasta llegar al que se logró un modelo que representara la estética idealizada y combine elementos que auto considero personales que me representasen. *El personaje es una entidad individual y puede estar derivado de una historia o en algunos casos simplemente ser la representación gráfica de una idea caracterizada.* (Iván Dario Botero Rodriguez, p.17). El diseño final fue bien aceptado y recibió varios elogios de terceros que recalcan que les gustaba mucho como era el personaje.

2. Reacciones Mixtas

En un principio el diseño de Doll fue bien recibido por compañeros y colegas de la facultad de artes, así también como algunos profesores. Lo complicado llegó a la hora de la interacción, el cual atrajo un público mediano. Pero a veces no lograba llamar la atención que buscaba, no lograba mantener una conversación con el público o ellos pierden el interés rápidamente. De igual manera, si conseguía gente con interés o que se quedase a hablar con el personaje durante las correcciones. Este apartado se alargará después del festival de artimañas.

3. Entrevista a DarkVT

Para este trabajo se entrevistó a un Usuario que va bajo el alias de DarkxVT quien utiliza un avatar de este estilo para sus transmisiones y a su vez es consumidor de

este contenido. La entrevista fue con el fin de obtener más información de este mercado.

1) ¿por qué elegiste este formato para hacer streaming? ¿lo usas siempre o vas intercalando?

DarkxVT: Al principio de mis comienzo en el streaming empecé a hacer sin mostrar nada , luego fui subiendo a poner mi cámara y mostrarme.

Pero notaba que al igual que la vergüenza de mostrar la cara y la falta de poder comunicarme con la comunidad (además de la poca gracia que sentía que tenía en el comienzo) me hicieron quitar la cámara y continuar solamente mostrando la pantalla

Luego fui entendiendo que siempre debe haber un sujeto en la pantalla y no una simple voz. Ya que sino se reduce por mucho las interacciones con la gente que entraba

Entonces opté por buscar opciones hasta que encontré a los vtubers.

Ahí se me surgieron algunos unos problemas

- Ya que los Vtubers en modelos 2D y 3D son laboriosos
- Consumen bastante recursos en la pc
- Y sobre todo si quieres hacerte uno desde cero o incluso modificar uno , sino sabes cómo hacerlo y quieres pagar es MUY CARO. Para decirte que el valor normal es de 200 dólares para arriba.

2) ¿Tu diseño fue elegido por algo en particular? ¿Qué fue lo que definió el diseño del personaje?

DarkxVT: Mi diseño sí fue elegido en particular . Ya que desde pequeño, me consideré que soy dos en uno. Uno aburrido y uno divertido.

En particular lo que definió a DarkX es mostrar ese lado divertido y medio raro sin miedo a comportarse de la manera que quiere. Si bien mi personaje tiene un “Lore” [Acá él aclara que un Lore es la historia que se le da al personaje para tener más trama del mismo]

El lore es : Un demonio creado por los pensamientos malvados de su humano (ósea yo) Básicamente algo que fue creado en base a todos mis pensamientos perdidos y cosas recurrentes que me imagino pero que a veces no puedo decir.

Igual la imagen del personaje fue cambiando poco a poco
Antes tenía una apariencia más “humana” y ahora ya es más poco a poco tirando a un semi demonio

3) ¿Cómo funciona la interacción entre tu público y el avatar?

DarkxVT: La interacción es bastante copada la verdad. Desde los cambios , gestos y demás que le fui agregando.

Mucha gente lo ve como un demonio tierno o alegre o solo para darle tontería
Entre la comunidad siempre intento tener una separación entre “Personaje y Persona” Ya que en los streamings siempre se busca exagerar todo, volverlo bien llamativo. Igual siempre busco que la gente que me vea tenga más interacción con el personaje dándole golpes , haciéndolo enojar o ponerlo vergonzoso

4) ¿Cuáles son los pros y los contras que consideras al hacer streaming con ese avatar?

DarkxVT: Creo que un gran pro es justamente la comodidad que te da de ser tú mismo. Poder comportarte como te guste. También del hecho de también la comodidad de por ejemplo;

Cuando hacia stream usando cámara

-arreglaba la habitación

-buscaba poner luces

-ambientaba todo

- intenta estaba dar la mejor impresión

En cambio con el modelo:

Solamente puedo estar con un corto, una musculosa , prender la pc , poner el modelo y ya comienzo

Me ahorro bastante ese tiempo de arreglar todo y lo puedo centrar en mejorar lo demás

5) ¿Qué es lo más interesante de consumir vtubers? porque lo haces? cual seria la razon que mas te atrapa de un streaming con ese contenido?

DarkxVT: lo más interesante para mi es que te das cuenta es que si bien algunos tienen ideas parecidas de personajes.

Ninguno es igual, todos tienen distintas maneras de ser y comportarse.

Un vtuber tiende a variar bastante y tener menos pudor por lo que siente más libertad bajo su personaje (O así es como yo lo veo).

Yo empecé a hacer streaming por mera casualidad viendo algunos streamings normales en los cuales jugaban y se reían muchísimo.

Me gusto y lo intente y ver que hacía reír a más gente con las tonterías que podía decir me dio cierta felicidad. Así que básicamente lo hago por pura diversión.

Una manera de agregarle algo nuevo a jugar cualquier tipo de juego

La razón que más me atrapa es que la mayoría si no es que decir de todos los streamings son súper agradables.

Siempre vas a poder sacarte una risa con alguien

Además de la increíble variedad de modelos y diseños que puedes encontrar en vtubers. Cada uno tiene looks distintos y eso es puramente creado de cada persona que lo hace

6) ¿Hay alguna característica que se repita en los personajes que consumes?

DarkxVT: eh notado que muchos de los streamings vtuber que miro son artistas

Siempre adoro lo bien que dibujan o las comisiones

Muchos vtubers aprovechan para mostrar en tiempo real cómo dibujan su personaje, es una buena manera para que vean de principio a fin cómo va tomando forma el personaje y siempre sacan ideas nuevas en esos momentos.

También claramente que miro muchos streamers y vtubers que claro juegan juegos que yo ni conocía o juegan de otra manera lo que yo juego.

Resultados

Al investigar del mercado Vtuber, encontré una comunidad global que me recibió con brazos abiertos y gente dispuesta a enseñar a otros sobre el uso de los programas mencionados. Si bien al inicio fue un proceso engorroso por mi falta de conocimiento, al final logré ejecutar mi idea de la forma que lo había imaginado en un principio. Conté con ayuda de profesionales de la ilustración para terminar el branding de DOLL y el mundo fantástico de él.

Por otro lado, en relación a la interacción con el público, en una primera instancia de corrección por falta de un guión y una idea poco clara personal, no conseguí la interacción que hubiera deseado haciéndome cambiar de idea en varias ocasiones llegando a la idea actual de preguntas sobre cultura general en formato de competencia. Se completará esta sección una vez finalizado el festival de artimañas para ver nuevamente como fue el resultado.

Conclusiones

Las identidades digitales siempre fueron un tema presente en el internet, desde los juegos de rol hasta en el entretenimiento en línea hasta llegar a los primeros avatares virtuales. El auge de los Vtubers durante la pandemia mostró otra forma de interacción entre creadores y audiencias, algo que quizás hace unos años se veía casi inimaginable.

El proceso de crear un avatar como DOLL, implicó a mi parecer una combinación de autoconocimiento, diseño, creatividad y tecnología. Tomar elementos que siento que me definen en la vida real y traspasarlos en un diseño y crear la construcción de una narrativa alrededor del personaje fueron cruciales para llegar al resultado final. Por otro lado, las herramientas como Live2D y VTube Studio permitieron atraer y mantener la atención del público.

Para concluir, comprendí que el mundo del streaming con avatares 2D o 3D en formato Vtuber podría compararse con un lienzo en blanco, listo para explorar la creatividad, la expresión personal, y el talento de uno. Que combina ideas de diseño

y tecnología, sumando la conexión con las audiencias en línea y su interacción con ellas.

Este mercado apareció para marcar una nueva forma de entretenimiento en línea y la expresión personal en el mundo digital.

Referencias

Banks, J., & Bowman, N. D. (2009, January 4). Los avatares también son (a veces) personas: indicadores lingüísticos de vínculos parasociales y sociales en las relaciones jugador-avatar. *Nms.Sagepub.com*, (new media & society).

Banks, J. (2018). *AVATAR, ASSEMBLED: LA ANATOMÍA SOCIAL Y TÉCNICA DE LOS CUERPOS DIGITALES*. Peter Lang Publishing, Inc., New York 29 Broadway, 18th Floor, New York, NY 10006.

Banks, J., & Martey, R. M. (2016). *Put on Your Game Face: diseñando la presencia del investigador en entornos digitales inmersivos* (9th ed.). The JVWR.

BOTERO RODRÍGUEZ, I. D. (2011). *PARÁMETROS ESTRUCTURALES DE DISEÑO DE PERSONAJES* (pp. 15-18). FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO CARRERA DE DISEÑO INDUSTRIAL. <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/4185/tesis44.pdf?sequence=4>

Bui, I. (2022). LOS YOUTUBERS VIRTUALES SE PREOCUPAN POR MÍ - CONVIÉRTETE EN UNA LINDA CHICA ANIME EN TWITCH Y LOS PROBLEMAS DE DESIGUALDAD DENTRO DE LA ECONOMÍA DE LA ATENCIÓN. *Current Themes in Media Studies: Understanding the Attention Economy*.

Carpintero, C. (2009). *Dictadura del diseño, Notas para estudiantes molestos* (p. 37). Wolkowicz Editores.

Cortés, J. (2023, October 4). *19 Principios del Diseño de Personajes*. Notodoanimacion.

<https://www.notodoanimacion.es/principios-del-diseno-de-personajes/>

Davey, F. (2019). *El fenómeno 'Virtual YouTuber' en Japón*. FHS Oriental Studies.

Vasalou, A., & Joinson, A. N. (2009, January 4). Me, myself and I: El papel interaccional en la autopresentación a través de avatares. *Computers in Human Behavior*.
https://www.researchgate.net/publication/222421382_Me_myself_and_I_The_role_of_interaccional_context_on_self-presentation_through_avatars

Gomez, S. S. (2023, April 4). *Twitch y YouTube dominan el streaming: ¿por qué tienen éxito estas dos plataformas?* El Comercio.
<https://elcomercio.pe/tecnologia/streamers/twitch-y-youtube-dominan-e-l-streaming-por-que-tienen-exito-estas-dos-plataformas-como-ganar-dinero-noticia/>

GONÇALVES, P., FERREIRA, J. C. V., & REGIS, R. D. D. (2022). *VTUBERS, CULTURA PARTICIPATIVA E ENGAJAMENTO TRANSMÍDIA: HOLOLIVE E HOLO NO GRAFFITI*. III Congresso TeleVisões.

Hololive Official Site (2021, March 24). *A Virtual US Tour by Virtual YouTuber Originator "Kizuna Ai"*. Kizuna Ai. Recuperado de Septiembre 11, 2023, de <https://kizunaai.com/en/news/live/1271/>

Kazuaki , N. (2018, August 23). *La última gran novedad de Japón: 'virtual YouTubers'*. Honolulu Star-Advertiser. Retrieved September 11, 2023, from

<https://www.staradvertiser.com/2018/08/23/news/japans-latest-big-thing-virtual-youtubers/>

Live 2D Cubism (n.d.). *What is Live2D? – How to Make&Use a Live2D Model*. Www.Live2d.com. <https://www.live2d.com/en/about/>

McLuhan, M. (1967). *El medio es el mensaje* (p. 41). Bantam Books.

O'Meara, G. (2021, August 26). *El ascenso del VTuber*. Gamesight Blog. Retrieved September 11, 2023, from <https://blog.gamesight.io/the-rise-of-the-vtuber/>

Youtube Official. (2022, December 1). *The Rise of the VTubers - Like & Describe Podcast #1* [Video]. Youtube.com. https://www.youtube.com/watch?v=8_igTYoM_VI&t=706s

Zhou, X. (2020). *Youtuber virtual Kizuna Ai: co-creando la interacción entre humanos y no humanos y la relación entre celebridades y público*. MSc in Media and Communication.