

**La empatía según Edith Stein, los *streamers* y los *vtubers*.  
Empathy according to Edith Stein, *streamers* and *vtubers***

**Mario López Ledezma**

Licenciatura en Filosofía, UACH.

[zero.mario.lopez@gmail.com](mailto:zero.mario.lopez@gmail.com)

Artículo recibido: 21/07/223

Artículo aceptado: 03/10/2023

**Resumen**

A partir de los nuevos medios y tecnologías del entretenimiento generadas por plataformas de *streaming*, así como de las investigaciones fenomenológicas de Edith Stein, se busca aplicar el concepto de empatía, de la obra *Sobre la empatía*, a las relaciones en línea con *streamers* y *vtubers*. De este modo, se busca discutir, fenomenológicamente hablando, cómo son posibles las acciones empáticas durante las interacciones por internet. Esto con el fin de identificar los límites de la empatía según Stein por un lado, y reconocer las posibilidades interpersonales creadas por la interacción en línea. Para ello se analizará la obra de Stein y se caracterizará el concepto de empatía, sus límites y sus posibilidades. Después, se indaga en las particularidades de los medios de *streaming* y su conexión con el fenómeno de las relaciones parasociales. Por último, se contrastará la teoría de Stein con las relaciones en línea y, a partir de ello, indicar de qué modo y en qué medida se generan actos empáticos en estas interacciones. Lo cual permitirá, por un lado, descubrir los nuevos límites de la empatía generados por la tecnología, y por otro lado, plantear que los nuevos medios de entretenimiento son una fuente legítima para las vivencias empáticas. Palabras clave: *Live-streaming*, *Streamers*, *Vtubers*, Empatía, Edith Stein, Fenomenología

**Abstract**

This work seeks to approach the new media and technologies generated by *streaming* platforms, as well as the phenomenological research by Edith Sten. Parting from the concept of empathy, found in *On the problem of Empathy*, this paper applies the concept to the online relationships amongst *streamers* and *vtubers*. It is sought to discuss, in phenomenological terms, how is it possible to find empathetic online interactions. The main focus will be to find the limits of empathy, according to Stein, as well as to recognize the interpersonal possibilities for online interactions. For this approach Stein's work will be analyzed in order to characterize the concept of empathy along with its limits and possibilities, after doing so we will dive into the particularities of the *streaming* media and its connection to the phenomenon of parasocial relationships. Lastly Stein's theory will be contrasted with the online relationships, and, from this, it will indicate the way, and the rate, empathetic acts are developed during such interactions. The later will allow to discover the new limits for empathy that are generated through technology, as well as to propose that the new entertainment media is a legitimate source for empathetic experiences. Keywords: *Live-streaming*, *Streamers*, *Vtubers*, Empathy, Edith Stein, Phenomenology

---

---

## Introducción

Dentro de la filosofía, las relaciones emocionales e interpersonales suelen ser dejadas de lado para enfocarse en aspectos racionales. No obstante, existen pensadores y pensadoras que han resaltado por poner una especial atención en las posibilidades de la sensibilidad humana. Algunos de los ejemplos notables se encuentran en la fenomenología, que parte de la vivencia humana como fuente de conocimiento esencial; en específico, se debe hablar de Edith Stein. Si bien su pensamiento tuvo diferentes etapas y cambios a lo largo de su vida, su etapa fenomenológica es una de las que todavía llama más la atención. Sobre todo, su tesis de doctorado *Sobre el problema de la empatía*, donde parte del método fenomenológico de Husserl, pero sale de la constitución del yo puro, para adentrarse en la constitución del mundo intersubjetivo mediante el concepto clave de la empatía. Si bien estos intentos por entender la empatía son de gran valía, también es necesario admitir que, con el paso del tiempo, estos han quedado cortos, pues la tecnología ha cambiado de manera drástica el modo en el que las personas se relacionan unas con las otras. De esta manera, es pertinente retomar estas reflexiones y aplicarlas a nuevas formas de interacción.

En la actualidad, el internet es la tecnología que más ha revolucionado las formas en que las relaciones interpersonales son llevadas a cabo; pues no solo puede llegar a conectar a personas a miles de kilómetros de distancia y a tiempo real, sino que también ha creado la posibilidad de interactuar con otros sin necesidad de enfrentarse cara a cara. Entre las distintas herramientas y medios que provee el internet, uno que sobresale del resto son las prácticas de *live streaming* (de transmisión en directo), en específico, las figuras de los *streamers* o *vtubers*, es decir, personas que se dedican a generar transmisiones en directo, usualmente mediante una grabación de sí mismos, como una forma de entretenimiento interactivo en línea. Estas prácticas han sido estudiadas desde enfoques sociológicos y psicológicos, pues es notable que generan relaciones de tipo parasocial, es decir, interacciones unidireccionales con figuras mediáticas. Fenómenos que se vuelven todavía más interesantes si se considera la existencia de los *Virtual Youtubers (Vtubers)*, pues en estos la persona no presenta una grabación de sí misma, sino un avatar virtual mediante el cual interactúa con los usuarios, sin que por ello las relaciones sean menos complejas. No obstante, incidencias como estas no han sido suficientemente tomadas en cuenta dentro de las esferas de reflexión filosófica.

La presente investigación, entonces, busca adentrarse en este hueco, al aplicar el concepto de empatía, a partir de la obra *Sobre el problema de la empatía* de Edith Stein, en las prácticas de *streamers* y *vtubers*, con el fin de identificar las particularidades de estos fenómenos, por un lado, y de profundizar en las posibilidades y límites de la empatía por otro. Para ello se analizará la obra de Stein y se caracterizará el concepto de empatía, sus límites y sus posibilidades. Después, se profundizará en las características del *streaming* y las figuras de los *streamers*, así como en el tipo de relaciones que estos generan. Luego, se procederá a aplicar el concepto de empatía en el *streaming*, para con ello dar cuenta de cómo se presentan los actos empáticos durante las interacciones en línea. Lo cual permitirá concluir que, al igual que en las relaciones parasociales, la empatía es, sobre todo, unidireccional. Asimismo, se argumentará que el uso de avatares virtuales no es, de manera necesaria, un impedimento de la empatía, pero las interacciones a través de texto sí lo son.

## La empatía según Edith Stein

Stein inicia su examen de la empatía siguiendo el método fenomenológico de Husserl, a partir de ello, lo primero en lo que la autora repasa es que el otro se presenta a nosotros a partir de su cuerpo. Empero, resalta la autora, la empatía no se encuentra en reconocer el otro como un objeto en el espacio, sino como un sujeto con sus propias vivencias. Es por ello que se tiene que distinguir entre dos aspectos, el cuerpo físico (*körper*) y el cuerpo vivo (*leib*). El primero, como explica García Rojo,

---

consiste solo en el aspecto material, perceptible y aprehensible del otro, el cual posee características sensoriales como textura, olor, color, etc (García, 403). Lo que distingue esta masa corpórea del cuerpo vivo, es que este último se encuentra animado y se le supone como portador de sensaciones (405), ajenas a las propias. Ahora bien, se debe aclarar, como afirma García, que “La distinción corporal aquí traída no deja de ser un recurso epistemológico, pero que no debería afectar a la percepción unitaria propia y a la de nuestros semejantes” (406). De modo que, en la relación con los otros, se percibe el cuerpo físico en conjunto con el cuerpo vivo, pues el cuerpo está animado y posee sensaciones, pero estas son mostradas debido a que hay un cuerpo físico que puede expresar la vivencia del sujeto.

Es a partir de la distinción entre cuerpo físico y vivo que se puede entender la empatía, pues si alguien se acerca con el ceño fruncido y una gran mueca, no solo se nota los músculos tensados del cuerpo físico, sino también el dolor o tristeza que motiva dicha expresión, propia del cuerpo vivo. La empatía, entonces, consistiría en esta posibilidad de notar el sentir ajeno, sin embargo, es todavía necesario indagar en qué se caracteriza este “notar”.

Stein diferencia entre los actos originarios y no-originarios de la conciencia. Por un lado, “Originarias son todas las vivencias propias presentes como tales [...]. Pero no todas las vivencias están dándose originariamente, no todas son originarias según su contenido. El recuerdo, la espera, la fantasía, tienen su objeto no como propiamente presente ante sí, sino que sólo lo presentifican” (Stein, 23). De este modo, el sentirse triste o enojado ante una situación presente, constituye una experiencia originaria en tanto su darse (pues ocurre en el aquí y el ahora), como su contenido (pues la tristeza o enojo se vivencian en el momento). Lo peculiar se encuentra en actos de la conciencia como el recuerdo, la espera, la fantasía y la empatía, pues bien todos son diferentes, pero coinciden en que su darse o su contenido son no-originarios.

Cuando se recuerda una situación alegre o frustrante del pasado, el recuerdo es originario en cuanto la memoria está “presente” ante la conciencia, pero la alegría o frustración recordada es no-originaria, pues no se encuentra en el aquí y el ahora; es por ello que se puede recordar con tristeza una situación alegre o viceversa. La espera, admite Stein, es similar al recuerdo en este aspecto (25). La fantasía, en cambio, es originaria en cuanto la vivencia de tener la cabeza en las nubes está “dándose”, pero la experiencia imaginada es no-originaria (25); lo que la distingue del recuerdo es que lo fantaseado no es una vivencia real del pasado. Por último, la empatía es igual en cuanto que es una vivencia originaria con un contenido no-originario, empero, añade Stein: “el sujeto de la vivencia empatizada -y ésta es la novedad fundamental frente al recuerdo, la espera, la fantasía de las propias vivencias- no es el mismo que realiza la empatía, sino otro.” (27). De este modo, la tristeza es originaria para el otro, pero es no-originaria para el observador, el cual no obstante, aprehende la tristeza ajena. Es por ello que Stein añade que la empatía entra dentro otra categoría nueva, la de “co-originalidad”, pues implica la existencia del otro en conjunto con el yo propio, lo cual permite ver al otro como algo más que un cuerpo físico, sino también como un cuerpo vivo.

Si bien ya se ha caracterizado el concepto de la empatía, todavía se puede confundir con otros actos de la conciencia similares. El primero de ellos es el cosentir, este se le podría considerar más como sentir lo que siente el otro por algo; por ejemplo, alegrarse porque un amigo tuvo éxito en un examen difícil, mientras que la empatía sería aprehender la alegría que el amigo siente (30-31). A esto se le añade que la alegría del consentir puede ser mayor o menor a la del amigo, pero la alegría empatizada es, por definición, igual a la ajena. Asimismo, ambos actos de la conciencia se distinguen del “sentir a una”, la cual Celedón explica cómo: “En este caso lo preponderante es el sentimiento mismo, por sobre las individualidades de los demás. Sin perder de vista lo que siento, formo parte, de un ‘nosotros’. Que logra unir, y

---

difuminar la sensación no originaria y crear un denominador común que enriquece el propio vivenciar.” (Celedón, 37). De modo que el sentir a una es más propio de experiencias colectivas.

Ahora bien, queda preguntar por los límites de la empatía. Si bien Stein no es explícita al respecto, pues no es parte de sus objetivos, es posible extraer conclusiones a partir de su obra. Por un lado, la autora resalta la importancia del cuerpo físico, con las expresiones que puede generar, como medio para lograr la empatía; pues el cuerpo físico es el acceso hacia el cuerpo vivo y la realidad psíquica del otro (Stein, 103). No obstante, este cuerpo físico no tiene porqué ser humano, bien es posible empatizar con animales u otros seres. Más Stein pone límites claros en este punto, por un lado, el cuerpo debe ser un cuerpo vivo (*ergo*, uno animado) y, por otro lado, la empatía es posible en tanto exista cierta antropologización o mientras se presente un *typos* humano (77); entre menos humano menos se puede empatizar.

Si la empatía no se puede pensar sin la existencia del cuerpo vivo, entonces es pertinente preguntar qué ocurre cuando se lee una novela, una carta, o un testimonio que provoca una profunda respuesta emocional. Si bien también es una pregunta algo secundaria dentro del texto de Stein, existen algunos rasgos a considerar. La autora reconoce que la ficción puede provocar fuertes sentimientos, los cuales son reales y presentes. Asimismo, reconoce que es posible identificarse con personajes ficticios y tomar como propios sus sentimientos, no obstante, la identificación con el personaje sería un engaño; aun si lo sentido no lo es (Stein, 43). A esto se le añade, como bien afirma Infante del Rosal, que a pesar de estar tan cautivado por una ficción que se siente como si los personajes estuvieran en realidad vivos, estos serían cuerpos vivos inauténticos según Stein (Rosal, 153-152). En efecto, el otro con el que se empatiza no existiría en realidad, por lo que no habría ninguna co-originalidad.

En lo que respecta al lenguaje, Stein también reconoce que la palabra puede ocasionar intensas sensaciones, no obstante, en lo que respecta la empatía no son útiles: “Las palabras, pues, pueden ser consideradas enteramente en sí mismas sin atención al hablante y a todo lo que pasa en él” (Stein, 98). La palabra pertenece al ámbito de las proposiciones y significados; los sentimientos que ocasionen son parte de su sentido, no de la presencia de un otro o un cuerpo vivo. Stein afirma que la empatía sólo sería posible si, por un lado, interesa conocer la vivencia que subyace a la palabra escrita o hablada, y por otro lado, si se consideran cosas como la acentuación, la tonalidad, el énfasis, la cualidad de la voz o cualquier otra señal que manifieste el sentir del otro (101-102). De modo que la palabra no es tan propicia para la empatía como lo es la expresión corporal, no obstante, sí existen momentos en los que la palabra puede posibilitarla.

Por último, queda por remarcar que es posible estar equivocado al momento de empatizar. Ya sea porque se cree que el otro siente algo que en realidad no siente, porque se malinterpreten las expresiones ajenas o porque alguien busque fabricar emociones en los demás actuando de manera doliente, contenta u otros. Empero, es solo mediante otro acto de empatía que se puede descubrir dicho error o engaño (103-104).

### ***Live streaming, vtubers* y relaciones parasociales**

El *live streaming* es una transmisión de video en vivo, la cual es, de manera actual, considerada por muchos usuarios como un medio para entretenerse, aprender, divertirse o para generar comunidades en línea alrededor de diferentes temas de interés. La práctica inició dentro de cadenas de televisión y noticieros pero, con el desarrollo del internet y los equipos de grabación, se convirtió en algo accesible para una mayor población. Si a esto se le añade el desarrollo de redes sociales como *Youtube*, *Facebook*, *Twitch* y similares, se tiene entonces un medio amplio donde se pueden encontrar tanto amateurs como profesionales; ya sea creando contenido o consumiéndolo.

Gracias al crecimiento de la popularidad del *live streaming* como medio de entretenimiento, los creadores de contenido, usualmente llamados *streamers* o *youtubers*, han logrado establecer un impacto similar al de las celebridades, si es que no mayor (Ault y Wallenstein, “*Survey: YouTube Stars More Popular Than Mainstream Celebs Among U.S. Teens*”, en línea). Uno de los aspectos que los distinguen de otro tipo de celebridad, es que los *streamers* tienen la posibilidad de interactuar activamente con los usuarios, usualmente mediante el uso de una caja de comentarios en vivo; o bien mediante otras redes sociales. Este tipo de interacciones es de suma importancia, pues gran parte del funcionamiento de plataformas de *live streaming* depende del desarrollo de pequeñas comunidades de usuarios, los cuales apoyan al *streamer* mediante la visualizaciones del contenido, los comentarios en tiempo real y donaciones monetarias.

Según trabajos como el de Millán Berzosa, la presencia de comunidades o audiencias alrededor de la figura de los *streamers* o *youtubers* es, además, una de las características que distingue a estos de otros usuarios con acceso a redes sociales. A lo cual se añade la existencia de cierta periodicidad alrededor de la creación de contenido (Berzosa, 16). Si bien se suele etiquetar como *youtubers* o *streamers* solo a los particularmente exitosos y conocidos, es posible encontrar creadores de contenido que consideran su actividad como algo secundario, como un *hobbie*, o bien como una profesión de tiempo completo (18). De este modo, el contenido resulta ser amplio y con distintos grados de calidad y compromiso.

A pesar de la diversidad de contenido, suele ser común observar la grabación en vivo del *streamer* mientras realiza algún tipo de actividad tales como: jugar un videojuego, cocinar, pintar, cantar o simplemente conversar con los usuarios. Asimismo, también es posible encontrar *streamers* que presentan el contenido sin mostrar su rostro o figura, sino sólo mediante la grabación de su voz. A estas modalidades se puede añadir otra todavía más nueva, que es cuando el *streamer* presenta su contenido y locución en vivo, pero lo hace a través de un avatar virtual conectado a una cámara de video, de modo que el avatar se mueva del mismo modo que lo hace el *streamer*; todo sin que el usuario pueda ver el rostro real del creador de contenido. A los practicantes de este tipo de modalidades, se les suele llamar *virtual youtubers* o *vtubers*.

Las prácticas de *vtubers* empezaron cerca del 2015 dentro de Japón y, desde entonces, han presentado un ritmo de crecimiento acelerado a lo largo de la región de Asia del este en particular, y a lo largo del globo en general. Tanto así, que para 2019, la compañía de análisis de datos *User Local* estimaba más de diez mil *vtubers* activos, algunos con miles de seguidores y millones de visualizaciones (citado por Lu et al., 2). De este modo, se puede admitir que tanto las prácticas regulares de *live streaming*, como las nuevas modalidades generadas por los *vtubers*, son parte de fenómenos socio-tecnológicos de amplio alcance y rápido desarrollo.

Ahora bien, debido a la naturaleza del *live streaming* y las interacciones entre los usuarios y los *streamers*, varios investigadores<sup>1</sup> han reconocido estas prácticas como un medio propicio para el desarrollo de relaciones parasociales, aún más, es común que estas relaciones sean buscadas activamente. Empero, antes de continuar, es pertinente indagar en qué es una relación parasocial. Rubin y McHugh las describen como “una relación interpersonal unidireccional que los espectadores televisivos forman con personajes mediáticos” (“*The development of parasocial relationships on youtube*”, 280; traducción propia<sup>2</sup>). Esto se puede complementar al tomar en cuenta el trabajo

1 Investigaciones como: Kurtin et al., “*The development of parasocial relationships on Youtube*”; Chen, “*Forming digital self and parasocial relationships on youtube*”; Tolson, “*A new authenticity? communicative practices on Youtube*”; y Lu et al., “*More kawaii than a real-person live streamer: understanding how the otaku community engages with and perceives virtual Youtubers*”.

2 En el original: “Parasocial interaction is a one-sided interpersonal relationship that television viewers

---

seminal de Horton y Wohl, quienes acuñaron el término de relación parasocial, donde dicen que la interacción es: “no-dialéctica, controlada por el intérprete, y no susceptible de desarrollo mutuo” (“*Mass communication and para-social interaction*”, 215; traducción propia<sup>3</sup>). Así, una relación parasocial se puede identificar porque el espectador conoce al personaje mediático del mismo modo que conoce a sus amigos, podría conocer sobre su vida, sus gustos y su personalidad, pero, a diferencia de una relación estándar, el personaje mediático no tiene contacto real con el espectador.

Otras características de una relación parasocial es que el espectador recaba información del personaje mediante exposición prolongada y la simulación de interacción (Kurtin et al. 236). Es decir, si el espectador sintoniza un programa de manera repetitiva, este empezará a sentir que comprende a la figura mediática. Mientras que, por otro lado, si la figura mediática reconoce a la audiencia de algún modo, ya sea dirigiendo su discurso a esta, respondiendo llamadas, cartas o mensajes, la audiencia puede empezar a desarrollar una relación unidireccional con el personaje. A esto se añade que para Horton y Wohl, es usual que la figura mediática se presente mediante algún tipo de fachada o papel que puede diferir en gran medida de su carácter en privado (Horton and Wohl, 226). Esto resulta relevante, pues para los autores, la figura mediática puede presentar una imagen ideal, la cual puede fungir como un incentivo para que la audiencia desarrolle un rol parasocial.

Ahora bien, Horton y Wohl pensaban que los medios más propicios para desarrollar interacciones de tipo parasocial eran noticieros, programas de televisión y de radio, pues estos permiten a la audiencia tener un acercamiento más o menos íntimo, y bastante similar a un encuentro cara a cara (Horton and Wohl, 228). No obstante, con los nuevos medios de entretenimiento generados por el internet, múltiples investigadores han indagado en el modo que se desarrollan las relaciones parasociales en el mundo digital, lo que los lleva a sugerir que los medios digitales son igual de, si es que no más, aptos para promover interacciones parasociales; aún si también admiten que más investigación es necesaria para cualquier conclusión (Kurtin et al., 248-249; Chen, 19-20). Si bien las relaciones parasociales se desarrollan del mismo modo en los medios televisivos como por los digitales, también hay algunas diferencias a tomar en cuenta.

Por un lado, artículos como el de Tolson argumentan que plataformas como *Youtube* permiten un tipo de nueva autenticidad, distinta y más radical a la de los medios televisivos, pues reproducen de mejor manera el sentimiento de una conversación cara a cara (Tolson, 277-279). Mientras que, por otro lado, también parece que estos medios otorgan una mayor libertad para que la figura mediática genere su fachada. Pues los creadores de contenido tienen la posibilidad de idealizar su figura, imitar a una celebridad ya reconocida, mitificar su apariencia o personaje, e incluso romper con roles de género (Chen, 12-17). De modo que se debe admitir una peculiar dicotomía entre considerar al creador de contenido como un sujeto más auténtico, similar en algún modo al espectador, y también con una fachada compleja y cambiante.

Además, se puede agregar que, si bien en el presente trabajo se busca considerar el *live-streaming* en particular, las relaciones parasociales con este tipo de figuras mediáticas también se desarrolla mediante otras redes sociales, tales como *X* (antes conocida como *Twitter*), *Facebook*, *Instagram*, etc. Pues estas, como explican Kurtin y sus demás colaboradores, permiten un supuesto acercamiento a las vidas privadas y pensamientos íntimos de los creadores de contenido (Kurtin et al., 236-237). Lo cual añade complejidad a la dicotomía autenticidad/falsedad, pues lo que se muestra

---

establish with media characters.” (Rubin y McHugh, 280).

3 En el original: “The interaction, characteristically, is one-sided, nondialectical, controlled by the performer, and not susceptible of mutual development.” (Horton y Wohl, 215).

en las redes sociales no deja de ser unidireccional, y estar curado, o seleccionado, previamente<sup>4</sup>.

A partir de lo expuesto es posible afirmar que los fenómenos de *streaming* y *vtubing* permiten generar relaciones parasociales. Lo cual indica que, a pesar de cualquier tipo de distancia, o la falta de interacción “en persona”, no implica una dificultad para que dos sujetos puedan tener una relación similar a la de amigos relacionándose cara a cara. Por lo tanto, es sensato suponer que los actos empáticos puedan ocurrir en este tipo de casos. No obstante, es necesario contrastar las prácticas de *live streaming* con las ideas de Edith Stein y, a partir de ello, responder a cómo se efectúan los actos empáticos en estas prácticas.

### **.Empatía en directo**

Si se considera un *live stream* común, donde el *streamer* presenta una grabación de sí mismo a tiempo real, se sigue fácilmente que la empatía es posible, por lo menos de parte del usuario. En efecto, el usuario tiene un acceso concreto al otro, esto es, su cuerpo físico y, con ello, la vivencia del cuerpo vivo. Por ejemplo, si el *streamer* se siente frustrado, triste o feliz, este lo puede mostrar a través de sus expresiones, lenguaje corporal, etc. La audiencia puede, en cambio, percibir las vivencias a través de sus expresiones; del mismo modo que lo haría de estar frente a frente con él. Lo mismo no puede ser afirmado del caso contrario.

Durante un *live-stream*, los *streamers* suelen interactuar con los usuarios mediante texto escrito, por lo que las posibilidades empáticas hacia la audiencia están limitadas. Se debe recordar que, para Edith Stein, el texto o el lenguaje permite prescindir de la vivencia, o la persona, detrás de las palabras y sus mensajes; aun si las palabras ocasionan sensaciones intensas. De este modo, la empatía resulta ser unidireccional, pues aun cuando la audiencia tiene la posibilidad de los actos empáticos, el *streamer* no la tiene con respecto a los usuarios. Esta conclusión tiene todavía más sentido cuando se consideran las relaciones parasociales, pues también en estas la relación va en un solo sentido.

Ahora bien, ¿qué sucede cuando los *streamers* trabajan sin una grabación de su rostro o figura? Se debe retomar, una vez más, las consideraciones de Stein sobre la palabra. Si bien el texto es, por sí solo, deficiente respecto a la empatía, el lenguaje hablado presenta una mayor apertura, pues trae consigo entonaciones, acentuaciones y ritmos que denotan la vivencia del sujeto. De esta manera, aun si no se tiene acceso a la corporalidad, la audiencia puede sentir empatía gracias a las cualidades de la voz. Empero, una vez más, el *streamer* no tiene este acceso sobre los usuarios, pero estos últimos sí lo tienen.

Queda por considerar, entonces, que sucede con los *vtubers*. Aquí se aplica el mismo razonamiento: los *vtubers* pueden denotar sus vivencias mediante la voz y la audiencia puede empatizar mediante esta. Sin embargo, ¿qué sucede con el avatar virtual? ¿puede ocasionar una respuesta empática? Para empezar, se debe tener presente que el cuerpo físico no tiene que ser humano, sino solo presentar cierta antropologización o un *typos* humano. Los avatares suelen cumplir con esto, pues si bien sus diseños suelen ser altamente estilizados, tienden a representar una figura humana. Asimismo, el avatar puede mostrar los gestos del *streamer* a tiempo real (con distintos grados de precisión y naturalidad, dependiendo de las tecnologías utilizadas), de modo que se puede denotar un cuerpo vivo detrás del cuerpo virtual. Por lo tanto, hay posibilidades muy concretas para que la audiencia empatice con el *streamer* a través de su avatar, o a pesar de este.

Ahora bien, hay estudios que sugieren que las prácticas de *vtubers* son, de cierto modo, más similares a una presentación teatral, donde el modelo fungirá como una máscara para identificarse con un personaje (Lu et al., 6-8; Bredikhina, “*Virtual theatrics and the ideal vtuber bishōjo*”).

<sup>4</sup> Si bien se puede extender la investigación al considerar otras redes sociales y diferentes medios de interacción entre los *streamers*/*youtubers*, por motivos prácticos y temáticos, se delimita el trabajo a considerar, sobre todo, el momento del *live-streaming*.

---

En este caso, la empatía sería más similar a la de una obra de ficción. Es decir, los sentimientos vivenciados pueden ser reales e intensos, pero el sujeto con el que se empatiza es, de cierto modo, inauténtico. No obstante, el trabajo del equipo de investigadores de Lu<sup>5</sup>, también indica que, para la audiencia, los límites entre lo que es un acto y lo que es verdadero resultan algo difusos (Lu et al., 8). Lo cual se puede apreciar en el hecho de que los usuarios podrían aceptar reemplazar al *streamer* pero mantener el mismo avatar virtual, y a la vez estar profundamente preocupados por los estándares laborales del *streamer* (9-10). Si bien la medida en que se empatice con el sujeto detrás del avatar depende de cada usuario en particular, queda claro que la empatía es, fenomenológicamente hablando, posible aun cuando se desconoce la apariencia o corporalidad del *vtuber*.

Hasta el momento, se ha considerado, sobre todo, el *live-streaming* por sí mismo. No obstante, también se puede preguntar ¿qué ocurre con otras redes sociales?. Si bien estas permiten desarrollar y fortalecer las relaciones parasociales, desde la postura fenomenológica de Stein, la empatía sería más posible en contenido como videos cortos, fotos o grabaciones de audio; mientras que sería menos posible en mensajes o publicaciones escritas.

Lo último que queda por discutir es la posibilidad de engaño y manipulación de parte de los *streamers*. Horton y Wohl indicaban en 1956 que la imagen de una figura mediática puede diferir en gran medida de su carácter en privado (Horton y Wohl, 226), mientras que los trabajos de Cheng y Lu sugieren que esto mismo puede ocurrir en los entornos de *Youtube* y con respecto a los *vtubers* (Cheng, 12-16; Lu et al., 8). Asimismo, se puede entender que dicha manipulación puede ser buscada de manera activa, pues parte del sustento de muchos *streamers* depende de donaciones de la audiencia. De modo que los *streamers* pueden buscar generar cierto tipo de respuestas emocionales y empáticas en los usuarios. Esto, más que ir en contra de la posibilidad fenomenológica de la empatía, juega a su favor. Pues el único modo de descubrir dicho engaño sería, según Stein, mediante otro acto de empatía.

### Conclusiones

El presente trabajo inició por analizar el concepto de empatía según Stein. Se partió de la distinción entre cuerpo físico y cuerpo vivo, para después caracterizar la empatía a partir de su co-originalidad y su acceso al cuerpo vivo. Luego, se profundizó en el papel del cuerpo y la palabra para generar acciones empáticas, así como las limitantes que se pueden presentar.

En un segundo momento, se procedió a indagar en las características y particularidades del *live streaming*, así como algunas de sus distintas modalidades. Después se profundizó en la naturaleza de las relaciones parasociales, y como es que estas se desarrollan en los entornos digitales. Esto permitió admitir la posibilidad de las acciones empáticas, pues los entornos cibernéticos pueden simular un tipo de interacción íntima, tal como si fuera cara a cara.

A partir de lo expuesto, entonces, se admitió que la empatía es una posibilidad fenomenológica real dentro de las interacciones en línea, en específico, vía *live streaming*. No obstante, al igual que con las relaciones parasociales, la empatía se presenta de manera unidireccional y no recíproca. En efecto, la audiencia tiene un acceso casi completo al *streamer* y sus expresiones mediante su cuerpo vivo, su voz o una simulación del cuerpo vivo mediante un avatar. Mientras que el *streamer* no tiene semejantes accesos, sino que se suele limitar a interactuar con la audiencia mediante texto, el cual permite prescindir del sujeto y sus vivencias.

Ahora bien, las prácticas de *streaming* y *vtubing* son relativamente nuevas, además que, al tratarse de situaciones tecnosociales, están propensas a cambiar, desarrollarse o evolucionar de maneras insospechadas, por lo que las conclusiones aquí planteadas se encuentran abiertas

---

5 Si bien la investigación es limitada, pues la población tomada en cuenta es mayormente masculina de la región del este de Asia, es suficiente para indicar algunas de las posibilidades fenomenológicas del problema.



---

a ser revisadas, actualizadas y, tal vez, transportadas a otros medios. Asimismo, los ámbitos del entretenimiento por internet, y las distintas formas de relacionarse en línea, todavía tienen muchas vertientes por explorar, tanto desde otras áreas como la sociología y la psicología, como de la filosofía misma. Mientras que, en lo que respecta las investigaciones como la de Edith Stein, resulta claro que todavía son relevantes y que es pertinente contrastarlas con las nuevas formas de relacionarse, y existir, generadas por los cambios sociales, culturales y tecnológicos.

---

---

**Referencias**

- Ault, Susanne, and Andrew Wallenstein. "Survey: YouTube Stars More Popular Than Mainstream Celebs Among U.S. Teens." *Variety*, 5 August 2014, <https://variety.com/2014/digital/news/survey-youtube-stars-more-popular-than-mainstream-celebs-among-u-s-teens-1201275245/>. Acceso 16 Julio 2023.
- Berzosa, Millán I. *Youtubers y otras especies: El fenómeno que ha cambiado la manera de entender los contenidos audiovisuales*. Ariel, 2017.
- Bredikhina, Liudmila. "Virtual theatrics and the ideal Vtuber Bishōjo." *Replaying Japan*, vol. 3, 2021, pp. 21-32.
- Celedón Aguirre, Romina. *Empatía y resignificación: el ejercicio de volver a valorar el encuentro con el otro desde la perspectiva de Edith Stein*. Tesis de maestría, Universidad San Alberto Hurtado, 2017.
- Chen, Chih-Ping. "Forming digital self and parasocial relationships on YouTube." *Journal of Consumer Culture*, vol. 0, no. 0, 2014, pp. 1-23.
- García Rojo, Ezequiel. "El cuerpo: puente hacia el otro en Edith Stein." *Revista de espiritualidad*, vol. 70, 2011, pp. 397-427.
- Horton, Donald, and R. Richard Wohl. "Mass communication and para-social interaction." *Psychiatry*, vol. 19, no. 3, 1956, pp. 215-229.
- Infante del Rosal, Fernando. "Ficción en la idea de empatía de Edith Stein." *Ideas y Valores*, vol. LXII, no. núm. 153, 2013, pp. 137-155.
- Kurtin, Kate S., et al. "The development of parasocial relationships on YouTube." *The Journal of Social Media in Society*, vol. 7, no. 1, 2018, pp. 233-252.
- Lu, Zhicong, et al. "More kawaii than a real-person live streamer: understanding how the otaku community engages with and perceives virtual YouTubers." *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, vol. 21, 2021, pp. 8-13.
- Rubin, Rebecca B., and Michael P. McHugh. "Development of parasocial interaction relationships." *Journal of broadcasting and electronic media*, vol. 31, no. 3, 1987, pp. 279-292.
- Stein, Edith. *Sobre el problema de la empatía*. Edited by José Luis Caballero Bono, translated by José Luis Caballero Bono, Trotta, 2004.
- Tolson, Andrew. "A new authenticity? communicative practices on YouTube." *Critical Discourse Studies*, vol. 7, no. 4, 2010, pp. 277-289.