

Plataformas de streaming, consumo inmediato y transformaciones en la industria de la animación en América Latina (2020-2025)

Streaming Platforms, Instant Consumption and Transformations in the Animation Industry in Latin America (2020-2025)

REBECCA EXUME ROMILUS

, Chile

rromilus@correo.uss.cl

 <https://orcid.org/0009-0004-6782-1986>

VICTORIA RENATA SOTO VALLEJOS

, Chile

vsotov6@correo.uss.cl

 <https://orcid.org/0009-0001-6411-116X>

FRANCISCA ALEJANDRA VENEGAS MORALES

, Chile

fvenegasm4@correo.uss.cl

 <https://orcid.org/0009-0000-6914-7068>

Recepción: 20 Enero 2026
Aprobación: 19 Marzo 2026



Acceso abierto diamante

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo analizar el impacto de las plataformas de streaming en la industria de la animación, considerando la calidad de las producciones y las condiciones laborales de los animadores, en el marco del debate sobre un posible auge o decadencia del sector. Se empleó un enfoque cualitativo de tipo fenomenológico, con el fin de comprender las percepciones del público y su contexto. La información se recopiló a partir de estadísticas de consumo audiovisual en Chile, opiniones de la crítica y del público, y experiencias laborales de animadores desde el año 2020 en adelante. Los resultados indican la coexistencia de procesos de innovación, especialmente en producciones de animación 3D, junto con fenómenos de estandarización estilística en otras obras. Asimismo, el uso de redes sociales y servicios de streaming ha ampliado el acceso inmediato a los contenidos, incrementando la demanda de producciones. Este aumento ha generado una mayor carga laboral, con efectos adversos en la salud y el bienestar de los animadores.

Palabras clave: industria de la animación, streaming, carga laboral, generación de lo inmediato, confinamiento por la pandemia de covid-19.

Abstract

This research aimed to analyze the impact of streaming platforms on the animation industry, considering the quality of productions and the working conditions of animators, within the framework of the debate on a possible boom or decline in the sector. It employed a qualitative, phenomenological approach to understanding audience perceptions and their context. It collected data from audiovisual consumption statistics in Chile, critical and audience opinions, and the work experiences of animators from 2020 onward. The results indicate the coexistence of innovation, especially in 3D animation productions, alongside stylistic standardization in other works. Furthermore, the use of social media and streaming services has broadened immediate access to

content, increasing the demand for productions. This increase has generated a heavier workload, with adverse effects on the health and well-being of animators.

Keywords: Animation industry, streaming, workload, instant gratification generation, covid-19 lockdowns.

Introducción

Durante la última década, las formas de consumo de películas y series audiovisuales han experimentado transformaciones significativas. El modelo tradicional, basado en la espera de horarios específicos para la emisión televisiva o en la asistencia presencial a salas de cine, ha sido progresivamente desplazado por un sistema que permite acceder a estos contenidos desde el hogar, fenómeno impulsado por la consolidación de los servicios de plataformas de transmisión digital continua de contenido multimedia a través de internet (*streaming*). Estas plataformas se han posicionado como uno de los medios preferentes para el consumo audiovisual, a pesar de la existencia previa de alternativas como el acceso gratuito a contenido en páginas no oficiales, el arriendo de DVD o la grabación de programas televisivos. En la actualidad, el *streaming* se ha constituido como un actor dominante –tanto en la distribución como en la producción– de documentales, películas y series, al punto de que diversas cadenas televisivas y cinematográficas han optado por desarrollar sus propias plataformas digitales e incluso cerrar canales tradicionales debido a su menor rentabilidad (Servicio Nacional del Consumidor [SERNAC], 2025).

Un factor determinante en la expansión y consolidación de estos servicios fue el confinamiento por la pandemia de covid-19 en el año 2020, la cual favoreció el crecimiento, perfeccionamiento y permanencia de las plataformas, incluso en el período posterior a la pandemia. Si bien la crisis sanitaria concluyó, esta permitió visibilizar y normalizar las comodidades asociadas al consumo doméstico de contenido audiovisual, generando un cambio en las preferencias del público. En este contexto, la experiencia cinematográfica tradicional comenzó a ser cuestionada frente a la posibilidad de acceder al mismo contenido desde el hogar, sin incurrir en costos adicionales de tiempo o dinero (Peujio et al., 2023).

Paralelamente, la sociedad contemporánea se encuentra inmersa en lo que puede denominarse la “generación de lo inmediato”, caracterizada por el acceso instantáneo a información, entretenimiento y estímulos emocionales a través de dispositivos digitales. El consumo rápido y continuo de videos, noticias, series o contenidos breves responde a una lógica en la que la inmediatez se convierte en un valor central, mientras que aquello que requiere mayor tiempo o atención tiende a perder atractivo. Esta dinámica no solo incide en las prácticas de consumo cultural, sino también en las formas de trabajo y de vida cotidiana, marcadas por ritmos acelerados y una creciente presión por cumplir responsabilidades en plazos cada vez más reducidos. Fenómenos como la sobrecarga laboral y la necesidad de “vivir al día” surgen como consecuencias directas de esta exigencia de rendimiento constante, generalmente impuesta desde estructuras jerárquicas superiores (Pinilla, 2022).

En este escenario, los servicios de *streaming* se ven impulsados a lanzar series y películas en plazos cada vez más breves con el fin de responder a la demanda del público y evitar la pérdida de interés. Como dichas plataformas dependen principalmente de sus suscriptores para su subsistencia, satisfacer las expectativas de la audiencia se vuelve un elemento crucial para su continuidad (Mario, 2024).

El presente artículo tiene como objetivo analizar el consumo de los servicios de *streaming* entre los años 2020 y 2025, y examinar si este fenómeno puede asociarse con las características del público actual y con el estado contemporáneo de la industria de la animación. A partir del análisis tanto de producciones exitosas como de aquellas que no lograron el impacto esperado, se busca determinar con mayor precisión si existe una relación directa y, de ser así, comprender de qué manera esta afecta a la industria. El estudio adopta un enfoque cualitativo y fenomenológico, considerando las opiniones de espectadores y de la crítica especializada, dado que se trata de fenómenos de carácter abstracto y subjetivo que no pueden ser abordados adecuadamente mediante métodos cuantitativos.

La relevancia de esta investigación radica en que, ante la percepción de una disminución en la calidad de ciertas producciones, suele atribuirse la responsabilidad exclusivamente a los animadores involucrados. Sin embargo, si bien estos profesionales se encargan de la ejecución técnica de la animación, no poseen control

sobre la gestión ni la planificación general de los proyectos. Estas decisiones corresponden, en cambio, a directores y altos cargos dentro de la estructura laboral de la industria, quienes, al priorizar la satisfacción inmediata del consumidor y la alta demanda de contenido, tienden a relegar el bienestar de los animadores, afectando indirectamente la calidad final de las producciones.

Metodología

La metodología utilizada en la investigación fue de análisis cualitativo con un enfoque fenomenológico, pues se buscó entender y analizar las percepciones, el rendimiento y los diversos factores que afectan a la industria de la animación, especialmente en relación con las plataformas de streaming. Al ser estos temas de naturaleza abstracta y subjetiva no se pueden definir correctamente de forma numérica, por lo que dentro de lo que son las preferencias personales y cambios visuales en la animación, buscaremos analizar el contexto y causas del por qué se tienen ciertos gustos u opiniones dependiendo de la persona (Luminoso, s.f.).

Para la recolección de información se establecieron factores en específico para investigar y analizar qué relación tienen con la industria de la animación y/o la industria del streaming. En ese sentido, los elementos por observar fueron: consumo de servicios de streaming durante y después de la cuarentena en 2020; asistencia en las salas de cine en Chile en los últimos años; experiencias laborales de animadores en los últimos cinco años; encuestas y entrevistas a consumidores, conocedores y profesional de la industria de la animación; y cómo el consumo rápido ha afectado a la generación y mundo actual.

En cuanto a la selección de los participantes, se empleó un muestreo intencional a 19 adultos provenientes de los países Chile y México. Se dividieron los participantes en tres grupos para analizar las respuestas y patrones de cada grupo:

- Conocedores: conformado por ocho estudiantes de carreras de diseño y animación digital de la Universidad San Sebastián en Chile y la Universidad Autónoma de México.
- Consumidores: conformado por 11 jóvenes chilenos, que consumen habitualmente productos de animación como series, películas o anime.
- Profesional: conformado por un adulto chileno con experiencia laboral dentro de la industria de la animación en los últimos años.

Para la recopilación de datos se realizó una entrevista presencial al profesional para así expandir el diálogo, y encuesta digital a los respectivos 18 jóvenes. La entrevista y la encuesta constaron de las mismas 12 preguntas, siendo estas de índole abierta para que los encuestados compartieran sus conocimientos (o falta de ellos), sobre los temas asignados. Las preguntas abarcaron varios temas: las opiniones que tienen en tanto al estilo visual de las producciones en los últimos cinco años; el consumo de streaming personal antes y después de la cuarentena del 2020; qué conocimiento tiene sobre el ambiente laboral de los animadores y de la industria de animación; así como qué relación encuentra sobre el consumo y demanda del público sobre las producciones animadas.

Resultados y discusión

Tras analizar las fuentes se pudo identificar que, una vez acabada la Cuarentena del 2020, el consumo de streaming no disminuyó, sino que ha continuado creciendo (Nielsen, 2020). Según un estudio publicado por el portal *Mercurio On-Line* (EMOL) de Chile en 2023, cerca del 70 % de los chilenos afirman ser anuario activo de algún servicio de streaming, y más de la mitad declara ver igual o más contenido que durante el confinamiento. Así lo comenta Munita (2023):

El streaming es la nueva forma de ver televisión. Así lo demostró un nuevo estudio realizado por WOM que midió los hábitos y usos de streaming junto a Cadem, el cual reveló que un 66 % de las personas en Chile ve

contenido audiovisual a través de servicios de streaming, cifra que sube a 77 % en los jóvenes entre los 15 y 29 años.

Asimismo, pese al aumento progresivo en los precios de las plataformas de streaming han ido en aumento, el número de consumidores ha seguido creciendo (Pizarro, 2025).

Asistencia en las salas de cine en Chile

En paralelo, indicadores sobre el consumo de cine en Chile han mostrado que con el tiempo, se ha logrado alcanzar las cifras de asistencia del público que había antes de la pandemia, esto impulsado por grandes estrenos y nuevas ofertas de contenido. Cinemark Chile incluso aseguró que “el cine está más vivo que nunca” (Ortega, 2025). También, otros informes confirman el aumento de la concurrencia al cine en Chile de manera constante desde el año 2022. Estos resultados implican que, tanto la industria del streaming como el consumo de cine han ido en aumento de modo en que ambos modelos coexisten (Red Salas de Cine Chile, 2025).

Experiencias laborales de animadores

Se registraron testimonios provenientes de la industria de la animación oriental como occidental. Por el lado de Japón se leyó la entrevista que dio Tatsuki Fujimoto, creador de *Chainsaw Man*, hablando sobre los problemas que ha tenido a raíz de su trabajo, de que fue sumamente agotador y pesado, y de que tenía el miedo constante de que en cualquier momento pudieran cancelarlo: “Era mi primera vez haciendo una serialización semanal, y honestamente fue brutal. Estaba constantemente preocupado con que me fuesen a cancelar (...) Apenas podía dormir. Terminaba durmiendo al lado de la puerta, esperando a mis asistentes.

De igual modo, se identificaron antecedentes relevantes dentro de la industria de la animación vinculada a las plataformas de streaming. Para ello, se analizó el accionar del colectivo “Animación Workers Ignited”, unión de trabajadores de animación dentro de Estados Unidos, organización que busca informar y generar conciencia de las condiciones laborales de los animadores en el país y del cómo la Inteligencia Artificial afecta a la industria. Entre los testimonios difundidos por dicha organización, se destaca la referencia a las denominadas “Streaming wars”, fenómeno que tuvo su auge en 2024, en el cual los algoritmos de las plataformas influyen directamente en la visibilidad y popularidad de los contenidos. De modo que, diversas series animadas enfrentan ritmos de producción acelerados y exigencias de rendimiento, que de no lograrse, pueden derivar en una pérdida de relevancia, y eventualmente, en su cancelación.

Ahora bien, a raíz de los resultados obtenidos, se puede confirmar que el consumo audiovisual post pandemia mantiene vigente tanto a la industria del streaming como el consumo de cine en Chile, pues se ha visto que ambas partes han tenido un crecimiento sostenido. Este hallazgo contradice la idea que el streaming haya desplazado al cine, pues se puede ver cómo ambas partes han ido en aumento.

En cuanto a la industria de la animación, los testimonios y percepciones recopiladas nos permiten evidenciar que el aumento de la demanda de contenido ha afectado las condiciones laborales de los animadores, de manera negativa para ellos. La presión por producir contenido de manera acelerada y masiva, especialmente en plataformas de streaming donde la popularidad y relevancia son factores importantes, los mantiene en un constante estado de estrés que pide mucho de ellos.

Al analizar las encuestas y entrevistas realizadas a jóvenes adultos de Chile y México, se observó que una parte significativa de los participantes percibe un descenso en la calidad visual y estilística de la animación contemporánea. Esta percepción se asocia, principalmente, a la estandarización de estilos y a la simplificación de propuestas visuales. No obstante, sí expresan ver un avance en cuanto a experimentación y variedad en estilos de animación 3D con ciertas propuestas que ellos catalogan como innovadoras.

Asimismo, a pesar de que la mayoría no ha convivido en los ambientes laborales dentro de la industria de la animación. Se pudo observar un alto nivel de conocimiento general sobre cómo funciona la industria y ciertos

aspectos del ambiente laboral, y varios encuestados tenían conocimiento sobre casos de abuso laboral sufrido por animadores, principalmente dentro de la industria del anime.

La entrevista con el profesional presentó materia interesante a debatir, al expresar que en su criterio el problema radica en las redes sociales, factor que si bien se tuvo en cuenta al estudiar a la “Generación de lo Inmediato”, no se pensó como la causa principal del actuar y pensar de esta. Esto nos permite ver el contraste y diversos puntos de vista que refuerzan la complejidad del fenómeno estudiado.

En conjunto, los resultados permiten sostener la idea que la “Generación de lo inmediato” influye en la industria de la animación, pero no como una sola causa, sino una red de diversos factores relacionados entre sí. Si bien la pandemia permitió que se incrementara el consumo de streaming, fue el rápido consumo y adaptación de estas plataformas las que han permitido que se mantengan vigentes. Mientras más demande el público, más rápido se produce; mientras más productos hay se genera una mayor competencia; al haber una mayor competencia se produce aún más rápido, lo que provoca estragos en el ambiente laboral y, por ende, en la salud de los animadores.

Conclusiones

Los resultados del estudio permiten concluir que las plataformas de streaming han ejercido una influencia directa y significativa en diversos ámbitos de la animación digital en Latinoamérica, particularmente en el estilo visual, los métodos de animación, los procesos de producción y las distintas formas de consumo. A partir del año 2020 se observa un incremento sostenido en la producción de contenido animado, principalmente en animación 3D, junto con la adopción de modalidades de trabajo más flexibles y remotas como consecuencia de la cuarentena de dicho periodo. Paralelamente, se identifica un aumento en la demanda de productos audiovisuales y una preferencia por tiempos de producción más breves, lo que ha intensificado la presión por cumplir calendarios ajustados impuestos por la industria, en respuesta a las exigencias de las nuevas generaciones de consumidores.

Asimismo, las entrevistas realizadas respaldan la hipótesis planteada en la investigación, evidenciando la persistencia de prácticas de sobreexplotación laboral en la industria contemporánea, asociadas al rol de las redes sociales y a la denominada cultura de la inmediatez. Aunque la animación 3D se consolida como el formato más consumido y valorado por el público general, también se detecta una tendencia a la estandarización estética en producciones de estudios consolidados como Disney.

Así, los hallazgos aportan una perspectiva actualizada sobre la industria de la animación latinoamericana durante los últimos cinco años, marcada por el crecimiento acelerado de los servicios de streaming desde la cuarentena de 2020. Estos cambios han tenido efectos concretos en los estilos visuales, los procesos productivos, la carga laboral y los plazos de entrega. Además, el análisis permite identificar patrones de un ciclo de demanda acelerada y su impacto en películas, series animadas y anime, visibilizando cómo factores como la “generación de lo inmediato”, el consumo rápido y el aumento de la demanda afectan la sostenibilidad y la calidad de la producción audiovisual.

Referencias

- Díaz, B. (2025, octubre 17). *El creador de 'Chainsaw Man' denuncia las duras condiciones laborales de los animadores en Japón*. Sensacine. <https://www.sensacine.com.co/noticias/noticia-1000170518/>
- Dondé, E. (2021, julio 12). *Condiciones de trabajo y explotación laboral en la industria del anime*. Industria Animación. <https://www.industriaanimacion.com/2021/07/condiciones-de-trabajo-y-explotacion-laboral-en-la-industria-del-anime/>
- Luminoso. (s.f.). *What is Narrative Analysis? Types, Methods & Examples*. <https://luminoso-com.translate.google/what-is-narrative-analysis/>
- Mario, A. (2024, abril 26). *The Impact of Streaming Services on Cartoon Production*. Toons Mag. <https://www.toonsmag.com/streaming-services-on-cartoon-production/>
- Munita, I. (2023, abril 27). *Estudio: Casi un 70 % de las personas en Chile asegura ser usuario activo de plataformas streaming*. EMOL. <https://www.emol.com/noticias/Economia/2023/04/27/1093469/estudio-wom-streaming-chile.html>
- Nielsen. (2024, 14 de marzo). *The Impact of COVID-19 on Video Streaming and Local News Consumption*. <https://www.nielsen.com/es/insights/2020/the-impact-of-covid-19-on-video-streaming-and-local-news-consumption/>
- Ortega, P. (2025, octubre 18). *Cinemark roza cifras prepandemia y asegura que “el cine está más vivo que nunca”*. La Tercera. <https://www.latercera.com/pulso/noticia/cinemark-roza-cifras-prepandemia-y-asegura-que-el-cine-esta-mas-vivo-que-nunca/>
- Peujio, F., Bastiere, A. y González, R. (2023). Impacto del COVID-19 en la industria cinematográfica: Inversión e innovación en los servicios de streaming. *Análisis Económico*, 38(99), 195-210. <https://www.redalyc.org/journal/413/41376280011/html/>
- Pinilla, M. (2022, noviembre 11). *La generación “ya”*. Ethic. <https://ethic.es/la-generacion-ya-inmediatez>
- Pizarro, C. (2025, 11 de junio). *¿Qué vemos y cuánto gastamos en plataformas de streaming en Chile?* CNN Chile. https://www.cnnchile.com/pais/que-vemos-y-cuanto-gastamos-en-plataformas-de-streaming-chile_20250611/
- Red de Salas de Cine Chile. (2025, mayo 20). *Encuesta Nacional de Participación Cultural revela que el cine es la actividad con mayor alza de participación*. <https://www.redsalasdecine.cl/encuesta-nacional-de-participacion-revela-que-el-cine-es-la-actividad-con-mayor-alza-de-participacion-en-los-ultimos-anos/>
- SERNAC. (2025). *Informe “Uso de plataformas de streaming en Chile: hábitos, preferencias y tendencias”*. SERNAC. https://www.sernac.cl/portal/619/articles-86158_archivo_01.pdf

Información adicional

redalyc-journal-id: 7749



Disponible en:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=774985751002>

Cómo citar el artículo

Número completo

Más información del artículo

Página de la revista en redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc
Red de revistas científicas de Acceso Abierto diamante
Infraestructura abierta no comercial propiedad de la
academia

REBECCA EXUME ROMILUS,
VICTORIA RENATA SOTO VALLEJOS,
FRANCISCA ALEJANDRA VENEGAS MORALES

Plataformas de streaming, consumo inmediato y transformaciones en la industria de la animación en América Latina (2020-2025)

Streaming Platforms, Instant Consumption and Transformations in the Animation Industry in Latin America (2020-2025)

Designio. Investigación en Diseño Gráfico y Estudios de la Imagen

vol. 8, núm. 1, 12-23, 2026

Fundación Universitaria San Mateo, Colombia

designio@sanmateo.edu.co

ISSN-E: 2665-6728

ISSN-L: 2665-6728

DOI: <https://doi.org/10.52948/ds.v8i1.1325>