

# UACM

Universidad Autónoma  
de la Ciudad de México

*Nada humano me es ajeno*

COLEGIO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y CULTURA

**Consumo cultural e identidades juveniles. Un análisis de la práctica del “Cosplay”**

TRABAJO RECEPCIONAL  
PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN  
COMUNICACIÓN Y CULTURA

PRESENTA

**Hikingari Iván Arreola Valenzuela**

Directora del trabajo recepcional

**Dra. Cristina María Gómez Moragas**

**Ciudad de México, Febrero, 2018.**

## SISTEMA BIBLIOTECARIO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN



## UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE LA CIUDAD DE MÉXICO COORDINACIÓN ACADÉMICA

### RESTRICCIONES DE USO PARA LAS TESIS DIGITALES

### DERECHOS RESERVADOS<sup>©</sup>

La presente obra y cada uno de sus elementos está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor; por la Ley de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, así como lo dispuesto por el Estatuto General Orgánico de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México; del mismo modo por lo establecido en el Acuerdo por el cual se aprueba la Norma mediante la que se Modifican, Adicionan y Derogan Diversas Disposiciones del Estatuto Orgánico de la Universidad de la Ciudad de México, aprobado por el Consejo de Gobierno el 29 de enero de 2002, con el objeto de definir las atribuciones de las diferentes unidades que forman la estructura de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México como organismo público autónomo y lo establecido en el Reglamento de Titulación de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Por lo que el uso de su contenido, así como cada una de las partes que lo integran y que están bajo la tutela de la Ley Federal de Derecho de Autor, obliga a quien haga uso de la presente obra a considerar que solo lo realizará si es para fines educativos, académicos, de investigación o informativos y se compromete a citar esta fuente, así como a su autor ó autores. Por lo tanto, queda prohibida su reproducción total o parcial y cualquier uso diferente a los ya mencionados, los cuales serán reclamados por el titular de los derechos y sancionados conforme a la legislación aplicable.



*Dedicatoria*

*A La Vida*

*A mi amada Abuelita Consuelo*

*A mi amada Mamá Martha*



## *Agradecimientos*

A dios y a la vida le agradezco todo lo que soy y lo que me ha dado, y poderme permitir concluir este proceso en mi vida y siempre llenarme de bendiciones en mi camino.

A mi padres en especial a Mamá Martha le agradezco infinitamente por siempre brindarme el apoyo, el cariño y la comprensión en cada etapa de mi vida y darme el aliento para poder finalizar este proceso.

† A mi querida Abuelita Consuelo le agradezco enormemente todo el amor, el cariño y el cuidado que tuvo en mí siempre, para poder ser el hombre que soy ahora.

A mi estimada directora, la Dra. Cristina María Gómez Moragas le agradezco mucho por su inigualable apoyo, paciencia y guía en este proceso de titulación.

A mis lectores: Dra. Yolanda Guerra Macías, Dra. Graciela Sánchez Guevara y al Lic. José Luis Ferreyra Morales, les agradezco por cada una de sus aportaciones y recomendaciones valiosas para este trabajo.

A mis profesores de la carrera por aportar en mi conocimiento y herramientas para poder afrontar, entender la vida y la realidad.

A mis compañeros de clase porque cada uno dejo muchas enseñanzas en mí.

Y finalmente, a mi noble institución la UACM, le tengo mucho que agradecerle ya que aparte de darme la oportunidad de crecer como persona me brindo el conocimiento y el apoyo para cambiar mi forma de ver la realidad, también le agradezco el apoyo otorgado para la impresión y empastado de este trabajo recepcional.





## ÍNDICE

<b>Introducción</b> .....	10
<b>Capítulo 1. Planteamiento del problema</b> .....	13
1.1 Pregunta General.....	16
1.2 Justificación.....	17
1.3 Breve reseña del Manga y Anime, según occidente.....	20
1.4 El manga dio origen a un nuevo género, el anime.....	22
1.4.1 Japón “orientaliza” a occidente y llega a América Latina.....	24
1.4.2 El Surgimiento del Cosplays en México.....	25
1.5 ¿Cómo se ha investigado esta problemática?: Estado del Arte.....	27
<b>Capítulo 2. Referentes teóricos</b> Cultura e Identidad un tejido de significados.....	44
2.1 Cómo entendemos la industria cultural desde la (EPC).....	44
2.2 Definiendo un tejido de significados desde los Estudios Culturales Latinoamericanos.....	47
2.3 Definiendo el concepto de cultura.....	48
2.3.1 La identidad desde el enfoque de Gilberto Giménez.....	51
2.4 El consumo cultural desde Néstor García Canclini.....	57
2.5 Definiendo a la juventud.....	62
2.6 Fans y algo más.....	63
<b>Capítulo 3. Metodología</b> .....	65
3.1 Los componentes de la investigación cualitativa.....	66
3.4 Técnicas de recopilación de información.....	67
3.5 Muestra.....	70
3.6 Instrumentos de investigación.....	71
3.7 Trabajo de campo.....	74
3.8 Análisis.....	76
<b>Conclusiones</b> .....	81
<b>Bibliografía</b> .....	89
<b>ANEXOS</b> .....	95



---

## INTRODUCCIÓN

---

En esta investigación se desarrolla el análisis de la influencia que tiene el consumo cultural de manga en la identidad de los jóvenes “Cosplays” y cómo sirve para identificarse como un grupo social, a través de las prácticas sociales, del Cosplay. El Cosplay tiene que ver con la adaptación y la caracterización de un personaje de manga, en donde los sujetos juegan distintos roles para ser lo más parecidos a sus personajes de manga, como es adoptar su carácter, sus movimientos, su forma de vestir, caminar, inclusive poder transformarse en un animal.

El objetivo de este estudio es conocer cómo los jóvenes hacen del consumo cultural del manga y de todos los productos relacionados que la industria elabora y cómo esto está sirviendo para influir en sus identidades y formar grupos sociales de pertenencia entorno a la práctica social del Cosplay.

A su vez, en el desarrollo de esta investigación se puede conocer cómo los jóvenes Cosplay del siglo XXI, no son sólo sujetos pasivos que consumen y que son bombardeados de información por las industrias mediáticas y los medios masivos de comunicación, sino que estos jóvenes interactúan, critican lo que consumen y se lo apropian para desarrollar información y conocimiento en torno al consumo cultural de manga.

Dicho lo anterior, en el primer capítulo de esta investigación se expone la problematización en torno al consumo cultural de manga y cómo éste está generando en los jóvenes prácticas culturales como el Cosplay, además que está sirviendo para configurar parte de su identidad. La justificación para el desarrollo del análisis sustenta cómo el consumo cultural está configurando identidades y prácticas sociales en los jóvenes. Así mismo se hace una reseña histórica de la construcción del manga y anime en Japón, de cómo llegó a América Latina y posteriormente a México, y finalmente en este apartado se desarrolla una búsqueda sobre cómo se ha investigado y analizado la problemática del consumo cultural en América Latina y México.

En el segundo capítulo de esta investigación se desarrolla el apartado teórico conceptual para sustentar el análisis, para ello se retoman tres grandes ejes teóricos conceptuales, el primero es desde la Economía Política de la Comunicación (EPC), donde se define el concepto de industria cultural y el consumo mediático con relación a los jóvenes Cosplay. En el segundo apartado se retoma el eje teórico de los Estudios Culturales Latinoamericanos, para definir los conceptos de cultura, identidad y consumo cultural. En un tercer y último apartado se define el fenómeno de los fans desde la investigación del comunicólogo estadounidense Henry Jenkins, donde se definen los conceptos de “Fans” y el “Fandom”.

Y, finalmente, en el tercer capítulo se desarrolla el apartado metodológico para la elaboración del análisis, donde se utiliza la metodología cualitativa, técnicas como la entrevista a profundidad y la técnica de la observación no participante a los jóvenes que asisten anualmente a la convención de la Turner Network Televisión, (TNT), en el centro de convenciones de Tlatelolco en la Ciudad de México. y el análisis de este trabajo.



---

## Capítulo 1. Planteamiento del problema

---

A partir de la posguerra en Europa Occidental de la segunda guerra mundial en 1945, el mundo se reconfigura para emprender una reestructuración global de la cultura, la economía y la política, con ello, muchos sectores de la sociedad entre ellos los jóvenes comienzan a tener distintas dinámicas de consumo, gracias al incremento constante de las industrias, los medios de masas y la hipermediación que producen distintos contenidos por medio de la elaboración de bienes y servicios, dando como resultado nuevas formas de ordenar la realidad en los jóvenes, generando distintas prácticas culturales y de consumo que contribuyen a la configuración de su identidad mediante la mediación de los contenidos generados por las industrias culturales.

Actualmente, los medios de comunicación forman parte importante en la vida de todas las personas, a través de ellos y con la globalización, las culturas están en mayor contacto y cambiando radicalmente los paisajes culturales. En este sentido, uno de los medios más representativos y fuente de poder económico y cultural de Japón es el manga, la historieta japonesa, (Morikawa, 2007), por este medio, los seguidores mexicanos conocen parte de la cultura de aquel país, al igual que algunos valores y costumbres que algunos jóvenes se apropian y hacen suyos, recreando con ello, nuevas prácticas, algunas como la del Cosplay, la cual se desarrolla principalmente en convenciones, como la TNT que se desarrolla tres veces por año y la Mole Comicon que se organiza dos veces por año en la Ciudad de México.

Es el caso del consumo cultural de manga y anime que realizan algunos jóvenes de la Ciudad de México, que genera grupos de pertenencia y prácticas culturales como es el Cosplay una práctica que tiene que ver con la caracterización de sus personajes favoritos, esto va generar nuevos códigos de cohesión y de identificación para configurar e influir parte de sus identidades, pero estos textos o contenidos mediados por los contenidos ideológicos de la industria cultural.

Es por ello que el “Fan” (Jenkins lo ve como los sujetos que le rinden culto, que consumen cualquier producto de las industrias culturales (Jenkins, 2010, p.23). Qué hace consumo cultural de manga, genera distintas prácticas de consumo y culturales, como es el Cosplay un tipo de moda representativa, donde los participantes usan disfraces, accesorios y trajes que representan a personajes o bien a un sujeto en específico a una idea. Los “Cosplayers” a menudo interactúan para crear una subcultura centrada en el juego de roles, donde un hombre se puede personificar de una mujer o el contrario una mujer de un hombre, además de que recrean el carácter de los personajes, como actitudes, comportamientos, la forma de vestir, y en algunos casos la representación de especies animales.

El “Cosplay” tiene un enfoque cultural específico dedicado a la representación realista de una idea o un personaje propio de la ficción; puede tener distintas variantes según la intención y el contexto, normalmente haciendo una representación física y dramática de un personaje. Entre sus variantes se encuentran notablemente: la representación de personajes antropomorfos, la adaptación antropomorfa de personajes zoomorfos, el cross dressing, la representación de los roles de género opuestos y el carácter erótico. Para contextualizar el origen de la problemática y cómo surge en México el Cosplay.

El origen del Cosplay surge en Japón a finales de los Setenta, la cual tiene como resultado la caracterización de algunos personajes de animes más famosos o de mayor impacto en los jóvenes, para estos años surgen nuevos animes los cuales ofrecen gustos para todos

los géneros, por la gran cantidad de temáticas que abarcan, como por ejemplo surgen títulos como Las Guerrera Mágicas, Sailor Moon, Los Caballeros del Zodiaco, etc. La realización del Cosplay implica una gran creatividad e imaginación por parte de los fanáticos que quieren parecerse lo más posible a sus héroes (Lizardi, 2011, p.45).

El origen o los primeros indicios del Cosplay en México, se desarrolló a principios del año de 1993, en este año se realiza la primera convención de comics, llamada “Feria de la Historieta”, organizada por los estudiantes de comunicación como un festival estudiantil en la ENEP Aragón. La primera convención de comics “Conque” (Convención Quetzalcoatl) se llevó a cabo el 26 de julio de 1994 en el Poliforum Cultural Siqueiros del D. F. A partir de este año (1994) y debido al éxito alcanzado empiezan a darse en forma continua. A partir del año 2001, aparece la exposición de la Turner Network Televisión, (TNT), en esta convención se destaca la práctica del Cosplay en México, la cual se realizó en el Centro de Convenciones de Tlatelolco (García y Huerta, 2013, p.33).

## **1.1 Pregunta General**

- ¿Cómo influye el consumo cultural de manga y anime en la identidad de los y las jóvenes de la Ciudad de México desde la práctica cultural del Cosplay?

### **Preguntas particulares**

- ¿Cómo se apropian del consumo cultural de manga los y las jóvenes Cosplayers de la Ciudad de México?
- ¿Qué factores socio-culturales influyen para generar el consumo cultural de manga en los y las jóvenes Cosplayers de la Ciudad de México?
- ¿De qué manera cohesiona a los y las jóvenes de la Ciudad de México la práctica cultural del Cosplay?

## **1.2 Objetivo General**

- Analizar teórica y empíricamente la influencia del consumo cultural de manga en la identidad de los y las jóvenes de la Ciudad de México desde la práctica cultural del Cosplay.

### **Objetivos particulares**

- Analizar la apropiación del consumo cultura de manga en los y las jóvenes Cosplayers de la Ciudad de México.
- Identificar los factores socio-culturales que generan el consumo cultural de manga en los y las jóvenes Cosplayers de la Ciudad de México.
- Explicar los factores que cohesionan a los y las jóvenes de la Cuidad de México la práctica cultural del Cosplay?

### 1.3 JUSTIFICACIÓN

La importancia de esta investigación radica en conocer cómo los jóvenes de la Ciudad de México, consumen todo tipos de medios y sus contenidos, como son principalmente la televisión, plataformas como son videojuegos, películas y cómics en japonés, y que éstos están formando parte de su identidad como sujetos sociales, es por ello que en este trabajo se pretende analizar cómo los jóvenes “Cosplay” consumen anime y manga japonesa para identificarse como un grupo social y con ello está generando diferentes prácticas culturales como es el Cosplay, en los jóvenes que los consumen.

Por otra parte también se pretende saber la manera en cómo los jóvenes hacen del consumo cultural del anime y manga, un estilo de vida que se apropian, además, de qué manera los influye en parte de su identidad dentro de determinados espacios de sociabilidad, como las convenciones para generar prácticas sociales.

Es por ello que es de relevancia analizar la práctica social del “Cosplay”, ya que, puede ser uno de los grupos, o fans en la Ciudad de México en donde pueda existir un mayor índice de consumo, apropiación y reproducción de los contenidos de las industrias culturales trasnacionales.

Así mismo, con esta investigación se pretende estudiar y conocer cómo a través de las industrias culturales los jóvenes de hoy en día consumen, para poder adherirse a grupos de pertenencia, reconocerse y ser reconocidos dentro de la sociedad, además cómo este tipo de consumo va afectar o contribuir en sus relaciones sociales.

Cabe mencionar, que el tema sobre consumo cultural ha sido estudiado frecuentemente en jóvenes que pertenecen a una tribu o grupos sociales en distintos países latinoamericanos, pero se han encontrado pocos análisis del grupo social Cosplays, por ello, es relevante estudiar el consumo mediático de los jóvenes Cosplays, para analizar sus prácticas culturales y la configuración de sus identidades.

Por otra parte, esta investigación pretende contribuir a los estudios sobre el consumo cultural, desde una perspectiva comunicativa o de la comunicación, a partir del enfoque de los Estudios Culturales Latinoamericanos y la concentración de las industrias, de la Economía Política de la Comunicación. Investigaciones sobre comunicación política y a los estudios en materia de ciencias sociales acerca de la globalización del mercado y la cultura a través del consumo mediático de productos y servicios dentro de América Latina, así entender y vincular el desarrollo de las identidades y de las culturas híbridas que se han ido desarrollando con el tiempo en México y América Latina.

Cabe añadir que la importancia de esta investigación radica en conocer cómo los consumidores de siglo XXI están modificando su forma de percibir e interactuar con el consumo de productos culturales, ya que, los consumidores no sólo son personajes que únicamente son bombardeados de información al contrario, son sujetos que interactúan, generadores de conocimiento, es decir, poseen un conocimiento compartido, no son audiencias pasivas, intercambian, transmiten información a otros de manera clandestina, se apropian de las nuevas tecnologías, cuestionan, depositan una carga afectiva en objetos mercantiles y crean nuevas comunidades para defender sus espacios de expresión y sobre todo son grandes movilizadores de masas como marchas de Cosplay en la Ciudad de México, así como las convenciones de la TNT y la Mole.

Es por ello que este trabajo está interesado en los jóvenes consumidores de manga de la Ciudad de México, qué están desarrollando distintas prácticas culturales cómo el Cosplay, donde se apropian, interactúan y contribuyen a la formación de su identidad mediante el consumo de un producto mediático como el anime y el manga, productos elaborados por la industria, para generar formas de entender, organizar, percibir la realidad, la cultura y la manera de vivir de los jóvenes Cosplay de la Ciudad de México.

Por último, en lo personal la realización de esta investigación me motiva por el interés de entender como a los jóvenes de la Ciudad de México, les llama tanto la atención practicar Cosplay, tanto como para atribuir esta práctica a ser parte de sus vidas, además me interesa conocer qué factores culturales y sociales son los que alientan a los jóvenes para producir los contenidos de la industria en su prácticas del Cosplay. A lo

largo de esta investigación pretendo modificar la forma de catalogar a estos jóvenes, ya que la sociedad los estereotipa como sujetos raros, aislados, sin criterio e ideas y esto de alguna manera puede que sean sólo prejuicios, ya que estos jóvenes tratan de configurar sus identidades mediante el consumo de manga generado por la industria mediática, lo cual promueve contenidos donde los jóvenes se los apropian llevándolos a cabo a través de sus prácticas culturales y su identidad.

## ANTECEDENTES Y CONTEXTO

### 1.3 Breve reseña del Manga y Anime, según Occidente (América del Norte y Europa)

En este apartado se desarrollará cómo históricamente se originó el manga en Japón y de ahí la derivación del anime, para llegar a América Latina y, posteriormente, cómo surge el consumo de manga y anime en México, para generar prácticas culturales cómo es el Cosplay.

“Manga es la palabra japonesa con que se conoce en el contexto occidental a las tiras cómicas en este país. Traduce literalmente “dibujos caprichosos” o “garabatos” y quienes lo dibujan reciben el nombre de mangaka” (Cobos, 2010, p.3).

Aunque por lo menos desde el siglo XII se habían dado los primeros pasos en este género, con relevancia en los aportes, entre otros, del británico Charles Wirgman, del francés George Bigot (ambos radicados en Japón) y de los nipones Rakuten Kitazawa y Kikuo Nakajima, fue después de la Segunda Guerra Mundial, para 1947, cuando Osamu Tezuka publicó unas historietas que tenían una clara influencia de Walt Disney. El estilo de animación en viñetas y los rasgos de los personajes, además de la serialización, guardaban similitud con el trabajo de este animador estadounidense (Cobos, 2010, p.3).

En 1952 nació a manos de este dibujante Tetsuwan-Atom, más conocido como Astroboy, que sería considerado la consolidación del género manga como tal y lo que le valió a Tezuka el título del dios del manga (Cobos, 2010, p.3).

La manga es una creación japonesa con influencia de occidente, su desarrollo ha sido muy diferente al cómic estadounidense y a cualquier otra expresión gráfica. Las historias poseen una trama argumental profunda y compleja (dualidad comedia/tragedia, desfilan diferentes aspectos de la vida, anécdotas de la rutina diaria, sentimientos íntimos de las personas comunes y corrientes, son fantasiosos e imaginativos al extremo, violentos y con finales no siempre felices), referencias culturales (influencia del budismo, sintoísmo, bushido y de occidente, el cristianismo) y diferentes espacios narrativos. También posee

un formato de lectura propio (de derecha a izquierda y de arriba hacia abajo en forma horizontal), fino diseño de los personajes (incluyendo el estilo característico de ojos grandes que les otorgan expresividad) (Cobos, 2010, p.3).

El manga en Japón es todo un fenómeno de masas y se produce para literalmente cualquier tipo de perfil de consumidor. La investigadora Papalini los describe como “revistas impresas de una sola tinta, con tapa a color, papel de baja calidad, que contienen entre 10 a 25 episodios de historias distintas que se desarrollan entre 300 a 400 páginas. Su costo, verdaderamente bajo, ronda los tres dólares; son revistas pensadas para ser leídas y descartadas inmediatamente [...] La tirada de estas revistas es variable, pero para tener una idea de la magnitud de este consumo cultural tan generalizado, puede verse este ejemplo: la revista Shonen Jump, de la editorial Shueisha (una de las tres mayores junto con Shogakukan y Kodansha, entre las cuales se reparten el 25% del mercado editorial japonés) nació en 1968, con una tirada semanal de 100 mil ejemplares. En 1984 ya rondaba los 4 millones de ejemplares y en 1991 su creciente tirada se había estabilizado en una cifra un poco superior a los 6 millones de ejemplares” (Papalini en Cobos, 2010, p.3).

Menciona también Papalini que “Japón constituye el mayor mercado mundial de historietas, teniendo en cuenta el número de publicaciones, su tirada y la diversidad temática. Según Scolari (2000), es el medio de comunicación más importante, y supera incluso a la televisión, pues en la actualidad se publican más de 300 revistas semanales. Los manga ocupan el 25% del facturado total del mercado editorial japonés” (Papalini en Cobos, 2010, p.4).

### 1.4.1 El manga dio origen a un nuevo género: el anime

El anime es el término occidental con que se conoce a la producción de dibujos animados o caricaturas para televisión hechos en Japón. La palabra también engloba a las producciones hechas directamente para DVD llamadas OVA u OAV (original animation video) y películas animadas para cine (Cobos, 2010, p.6).

El primer dibujo animado que se registra es Katsudo Shashin, de autor desconocido, que data de 1907 con una duración de tres segundos. En el celuloide aparece un niño con uniforme de marinero que escribe en kanji. En 1910 se crea la compañía Tennenshoku Katsudō Shashin, más conocida como Tenkatsu, quien contrata a Oten Shimokawa en 1916. Este produce el primer anime catalogado como tal, titulado Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki, de cinco minutos de duración y presentado en teatros al público en 1917 (Cobos, 2010, p.6).

En 1927 el prolífico y premiado director Noburo Ofuji produjo el primer anime sonORIZADO (sólo música) titulado Kujira. Para 1930 empiezan a aparecer los primeros cortos animados con audio en japonés. Se registra Osekisho también de Noburo Ofuji, en blanco y negro con ocho minutos de duración, y Kokka Kimigayo del también prolífico Yasuji Murata, entre otros (Cobos, 2010, p.6).

La primera producción de anime en color se hizo en 1948 por Megumi Asano titulada Boku no Yakyu. Y la primera película anime en color la produjo Toei Animation en 1956 con el nombre Hakujaden (Cobos, 2010, p.7).

Desde sus primeras etapas de experimentación, los estudios y productores de anime estuvieron influenciados por la obra de Walt Disney. La verdadera industria de la animación japonesa tal como se le conoce hoy en día fue obra del ya mencionado Osamu Tezuka, quien, como ya se comentaba, estuvo también influenciado por la obra de este animador estadounidense (Cobos, 2010, p.7).

Los primeros animes realizados fueron los manga dibujados por Tezuka. La primera serie animada en ser transmitida en televisión japonesa fue Mitsu no Hanashi en 1960. Vale la pena mencionar que Tezuka no se dedicó sólo a ser mangaka, sino que también fue animador. Fundó su propio estudio de animación, Mushi Production, que televisó muchas de sus historietas. Fue también Tetsuwan-Atom, más conocido como Astroboy, el primer anime transmitido regularmente en televisión. “Como lo señala Cobos este fue transmitido en blanco y negro, contó con 193 episodios de 20 minutos de duración y se emitió entre 1963 a 1966” (Cobos, 2010, p.7).

Astroboy fue el primer anime en ser exportado hacia occidente y se ha considerado como el detonante del boom de la animación japonesa en estos países. Es importante mencionar también, que el modelo de tomar los manga más exitosos y llevarlos a la televisión en formato anime sigue utilizándose actualmente (sucede por lo menos con el 90% de la oferta, se han dado pocos casos donde la serie animada surge sin el manga, como fue Shin Seiki Evangelion más conocido como Neon Genesis Evangelion, o este surge a partir de un videojuego, como fue Pokémon) (Cobos, 2010, p.8).

La industria del anime ha resultado ser muy lucrativa para Japón, al punto que aporta un importante porcentaje en el producto interno bruto PIB de este país. Según un estudio de la Organización Japonesa de Comercio Exterior en el 2001, los ingresos obtenidos por la industria japonesa de animación (filmes, videos y producciones) generaron ganancias por más de 1.600 millones de yenes (más de 17 mil millones de dólares). En ese año se transmitieron 2.286 series de anime por televisión nipona. Se contabilizaron 3.567 creadores de anime y 247 empresas productoras en el país. El mayor consumidor de este género, Estados Unidos, le generó a Japón ganancias por más de 4.300 millones de dólares. (Cobos, 2010, p.10).

### 1.4.1 Japón “orientaliza” a occidente y llega a América Latina

La llegada del *anime* a América Latina se ubica en la década de los 70 con la transmisión en televisión de las primeras series dobladas al español, en países como México, Perú, Chile y Argentina: Heidi (del director Isao Takahata basado en la obra de la suiza Johanna Spyri), Princesa Caballero (de Osamu Tezuka), Candy Candy (de Kyoko Mizuki y Yumi Kolgarashi) y Meteoro (de Tatsuo Yoshida).

En los Ochenta continúa la transmisión por televisión abierta expandiéndose a más países como Venezuela, Guatemala, República Dominicana, Colombia y Puerto Rico, entre otros. Llegan las primeras cuyos protagonistas son robots gigantes. Mazinger Z, El Vengador, El Gladiador (todos de Go Nagai), El Galáctico (de Leiji Matsumoto), Robotech (también conocido como Macross de Haruhiko Mikimoto), Supermagnetron, Voltron y Arpegas, el Rayo Custodio. También se emitieron series como Kimba, el León Blanco (de Osamu Tezuka), Remi (basado en la novela del escritor francés Hector Malot), Las Aventuras de Gigi, José Miel (también conocida como Abejita Hutch) y La Abeja Maya.

Durante la dos primeras décadas de los 80', los programas se transmitieron a la par de los dibujos animados producidos en los Estados Unidos y bajo la etiqueta de caricaturas para niños, el término *anime* era desconocido. Los 90' pueden considerarse como el boom en Latinoamérica con la emisión de series como Los Caballeros del Zodíaco (de Masami Kurumada), Ranma ½ (de Rumiko Takahashi), Dragon Ball (de Akira Toriyama), Supercampeones (de Yoichi Takahashi), Sailor Moon (de Naoko Takeuchi) y Las Guerreras Mágicas (de CLAMP).

### 1.4.2 El Surgimiento del Cosplays en México

Moscovici define “El término "Cosplay" que se originó a partir de la contracción de *costume*(traje) y *roleplay* (Juego de Roles), utilizado para nombrar a la persona que se viste como un personaje que aparece en revistas manga o series anime aplica a cualquier uso de disfraz de juegos y roles fuera del escenario, independientemente de su contexto cultural. Las fuentes favoritas para esto incluyen cómics, anime, manga y videojuegos” (Moscovici, 1973, p.19).

Los orígenes del Cosplay surge en Japón a finales de los 70's, la cual tiene como resultado la caracterización de algunos personajes de animes más famosos o de mayor impacto en los jóvenes, para estos años surgen nuevos animes los cuales ofrecen gustos para todos los géneros, por la gran cantidad de temáticas que abarcan, como por ejemplo surgen títulos como Las Guerrera Mágicas, Sailor Moon, Los Caballeros del Zodiaco, etc. La realización del Cosplay implica una gran creatividad e imaginación por parte de los fanáticos que quieren parecerse lo más posible a sus héroes (Lizardi, 2011, p.21).

La llegada del anime a México surge con la serie de “Astroboy” que fue el primer anime que se transmitió por televisión, a finales de los 70'. Se convirtió en la serie que abre la puerta a toda una avalancha de producciones japonesas debido al gran éxito, las cuales se empiezan a transmitir en la década de los setentas a través de la televisión abierta (era la única que existía en ese tiempo) por el Canal 5 del D. F. y a partir de allí se convierten, en parte de la programación de nuevas cadenas televisivas que fueron apareciendo (Canal 6 y 4 de Guadalajara, canales 11 y 13 de la ciudad de México, etc.). Esta primera industria de la animación presentó un claro enfoque hacia el público infantil, y fueron estas series de dibujos animados las que marcaron a muchos niños de esta época (García y Huerta, 2013, p.49).

Con la llegada del anime a México se originan los primeros indicios del Cosplay en México, el cual se desarrolló a principios del año de 1993, en este año se realiza la primera convención de comics, llamada "Feria de la Historieta", organizada por los estudiantes de comunicación como un festival estudiantil en la ENEP Aragón. La primera convención de comics "Conque" (Convención Quetzalcoatl) se llevó a cabo el 26 de julio de 1994 en el Poliforum Cultural Siqueiros del D. F. A partir de este año (1994) y debido al éxito alcanzado empiezan a darse en forma continua. A partir del año 2001, aparece la exposición de la Turner Network Televisión, (TNT), en esta convención se destaca la práctica del Cosplay en México, la cual se realizó en el Centro de Convenciones de Tlatelolco (García y Huerta, 2013, p.49).

## 1.4 ¿Cómo se ha investigado esta problemática? ESTADO DEL ARTE

Para la realización del estado del arte en esta investigación se ha efectuado una búsqueda en diferentes documentos como artículos de revistas de ciencias sociales, tesis de doctorado, ensayos y libros, donde el tema del consumo cultural, identidad y Cosplays es abordado desde diferentes disciplinas como, la filosofía, la psicología, las ciencias sociales y, por supuesto, la comunicación. Además, los autores con mayor relevancia en las investigaciones son; Jesús Martín Barbero, Néstor García Canclini, Guillermo Sunkel, Jorge González y Daniel Mato, en la mayoría de ellos se tratan los temas de identidades juveniles y consumo cultural e hibridación.

Entre los textos relevantes y pioneros que han hecho referencia a la temática de consumo cultural de anime, Cosplay, juventudes, jóvenes e identidad destacan los investigadores como: Vanina Papalini y Lucia Cobos.

Vanina Papalini, (2006) en su libro titulado “Anime. Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social”, analiza las circunstancias socioculturales, políticas y económicas que permitieron el auge y desarrollo de la animación japonesa. Así como la idea del imaginario social que atraviesa la totalidad del relato, haciendo hincapié en la teoría de Cornelius Castoriadis<sup>1</sup>, para explicar la importancia de “imaginario social instituyente” como fuerza creadora y transformadora de lo histórico social. Además, se centra en descripciones de la tecnología como factor determinante del concepto de globalización y del éxito del Manga y Anime en el mundo.

También la autora propone una diferenciación esencial entre la “pantalla cine/tv” y la “pantalla informática”, considerando a la primera como meramente reproductiva, mientras que la segunda es productiva.

La autora también habla sobre el desplazamiento que tiene el relato en las formas simbólicas de Estados Unidos, por las historias narradas en el anime. Los héroes de los

---

<sup>1</sup>Fue un filósofo y psicoanalista, defensor del concepto de autonomía política y fundador en los años 40 del grupo político Socialismo o barbarie y de la revista del mismo nombre, de tendencias próximas al luxemburguismo y al consejismo. Posteriormente abandonaría el marxismo, para adoptar una filosofía original, con un posicionamiento cercano al autonomismo y al socialismo libertario.

comics norteamericanos fueron perdiendo fuerza frente a los nuevos personajes de la cultura japonesa, que contaban con tramas más complicadas y profundas, y ofrecían diferentes subgéneros, por lo que podía ser apreciado por diferentes públicos, desde los más pequeños a los adultos, hombres, mujeres, jóvenes. A partir de estas subdivisiones, dentro de Japón, el manga tiene el mismo status que las novelas y las películas, ya que alcanza a grandes y diversos grupos de audiencias.

Papalini escribe que “el manga se convierte, así en una forma de expresión generalizada, un gran medio de la industria cultural, cuya producción abarca todos los géneros, todos los grupos de edad y todos los gustos” (Papalini, 2006, p.22).

Par lograr un mayor entendimiento de la importancia de la tecnología dentro de las producciones de anime y el uso que la humanidad le da dentro de la fantasía de las historias, la autora analiza cinco tramas: Macross (Rocbotech), Beta X, Neon Genesis Evagelion, Ghost in the Shell y Serial Experiments Lain. Al respecto, la autora concluye:

...que estos animes analizados permitieron simbolizar los temores, dudas y desconfianza generados por el desarrollo tecnocientífico actual, que no encuentran expresión en las significaciones sociales circulantes. En este sentido se enlazan con el imaginario; en tanto creación, acto poético no totalmente determinado por las condiciones de la lógica del capitalismo ni por sus significaciones centrales, es decir, en tanto una actividad que le permite una cierta distancia–distancia que en principio habilita pero no garantiza cierta crítica, al escabullirse del terreno ideológico y permitirse navegar en las honduras no figuradas de la imaginación” (Papalini, 2006, p.23).

Ahora bien, Cobos Tania Lucía (2010) en su artículo, “Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina”, comenta que la globalización conocida como americanización del mundo liderada por Estados Unidos de América, ha generado productos que colonizan a la mayoría de las naciones en el mundo, sin embargo, de la misma manera, la autora habla sobre un fenómeno al que llama colonización a la inversa, es decir como las culturas provinciales, que se supone son

reducidas por esta dominación, emergen e impactan también en las otras naciones incluyendo los Estados Unidos. En el texto refiere a Giddens sobre su planteamiento de la globalización “La globalización es la razón del surgimiento de identidades culturales locales en diferentes partes del mundo” (Giddens, 1999, p.25). Lo anterior es visible, por ejemplo, según el mencionado autor, en la latinización de Los Ángeles o la brasilización de Portugal.

Además de que en tiempos de globalización, García Canclini (2000) sigue profundizando en el análisis sobre el cambio de los referentes espacio temporales con los que estamos acostumbrados a examinar los procesos de construcción de las identidades. Para él, en la era de la globalización, las identidades se construyen en el espacio de las comunidades transnacionales y desterritorializadas en la esfera de la comercialización de bienes culturales y en el consumo de símbolos y objetos transnacionales.

Así, que de lo que se trata en tiempos de globalización, no es del riesgo de la desaparición de las identidades locales sino de entender cómo se reconstruyen las identidades étnicas, regionales y nacionales en procesos globalizados de segmentación e hibridación cultural y el carácter conflictivo de su construcción (Bermúdez, 2002, p.27).

La llegada del anime y el manga a América Latina ha generado también, como en el resto de Occidente, el nacimiento de una nueva subcultura que se autodenomina otaku.

Se encontró también la tesis de Maestría de César Adrián Jiménez García, “Otakus: Jóvenes con identidad distinta mediante el anime japonés y medios de comunicación”, de la facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM (2011). Comenta cómo los jóvenes Otaku son aquellos que consumen todo tipo de productos japoneses, como el anime. Este consumo es resultado del fenómeno global, en donde se han desarrollado nuevos códigos de entendimiento y concepciones diferentes de la realidad.

Además menciona cómo el anime presenta una pequeña realidad de la cultura japonesa, donde se encuentran valores universales, los cuales en la mayoría de las series se encuentran reflejados, y que muchos jóvenes Otakus se han vuelto fanáticos de este tipo de temáticas y cultura, para poder transportarlo en sus prácticas culturales de la vida cotidiana. Asimismo plantea cómo estos jóvenes consumidores de anime son discriminados por llevar a la realidad su forma de vestir y pensar, ya que no sólo es una práctica de consumo sino es una forma de vivir y un parámetro de conducta conforme a los valores y creencias generados por el anime. También la investigación cuenta la manera de entender y percibir a estos jóvenes desde un aspecto humano y no como sujetos raros o incapaces de pensar por sí mismos.

Otra tesis elaborada por Elizabeth Vázquez, “La animación de oriente (Manga-Anime) una puerta abierta a la imaginación, parte realidad, parte fantasía”, de la facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM (2003), muestra en su trabajo como la animación japonesa ha tenido un auge por sus contenidos en México y América Latina, en donde también existe una estrecha interrelación entre los procesos de la historieta desde su creación, el consumo y hasta el proceso mental que conlleva el receptor y cómo repercute en su conducta.

Igualmente comenta que la historieta es un medio de comunicación masiva e ideológica que forma parte de los medios masivos de comunicación, por tal cumple con algunas de sus funciones, como ocultar la realidad y distorsionarla creando mitos etc. Pero como medio de expresión, las historietas son una manifestación sociocultural y los contenidos varían según su región de origen y tienen sus propias características que le dan su matiz especial.

Por último, nos comenta que el comic o el manga surgieron como una distracción aquí en el país y que las distracciones son una forma de escapar de la realidad, donde los medios de comunicación generan este producto como es el manga para producir cultura y por lo tanto condiciona a los sujetos a consumir la ideología y los valores de la cultura nipona.

En la Revista de Tecnología y Sociedad de Guadalajara, García Nuñez y García Huerta, (2013), publicaron la investigación de nombre “Manifestaciones de la cultura popular del Japón en México: convenciones de cómics, anime y Cosplay”, describe algunas de las manifestaciones de la cultura popular japonesa como lo son las convenciones de cómics, el anime y el Cosplay en México. En este estudio comentan los antecedentes, surgimiento y desarrollo de estos objetos culturales venidos del lejano Oriente, tanto en Japón como en nuestro país. La afición en torno al anime, Cosplay y las convenciones de cómics, que se han convertido en un mercado de gran envergadura no sólo en Japón sino también en México. Argumenta que estos objetos culturales extranjeros forman parte de un proceso de apropiación por parte de algunos segmentos de la población mexicana, quienes los incorporan a su bagaje cultural, no sin antes adecuarlos a su contexto cultural y social.

También se encontró un artículo elaborado por Elena Gallego Andrada y Jesús de la Gándara Martín (2010), titulado “Cosplay y otras tribus urbanas”, donde realizan un estudio sobre los usos y abusos del atuendo y otras conductas peculiares que se encuentran presentes en las nuevas generaciones japonesas y su repercusión sobre la salud mental y los modelos de imitación occidentales. A partir de una observación historiográfica y sociológica de la cultura, los autores revisan y analizan los nuevos modelos de comportamiento y cómo se da la socialización de los jóvenes japoneses en la actualidad, tomando como base la utilización del atuendo como elemento simbólico de primer orden.

En su artículo, los autores consideran a Japón y Estados Unidos como los grandes espejos del mundo en el que los demás se miran. Definen la práctica del Cosplay como un papel que interpretan los jóvenes a través de una indumentaria; se disfrazan de sus personajes reales o de ficción favoritos de un manga, anime, película, libro, comic, videojuego o también cantantes y grupos de música. Los autores, realizan un análisis de dicha práctica y las consecuencias que desencadena, explican que las jóvenes japonesas al disfrazarse de niñas son motivo para el desarrollo de la pornografía infantil (Gallego y Gándara, 2010, p.8).

Los investigadores dan cuenta de las clasificaciones del Cosplay, a esta práctica la deducen como la necesidad de tener ídolos y héroes a quienes seguir, sólo que en la actualidad hay un distanciamiento de la letra impresa, y la falta de conocimiento de personajes inmortales por parte de los jóvenes, provoca que éstos idolatren a personajes que aparecen en los comics hasta el extremo de querer convertirse en uno de ellos y poner todo su empeño para lograrlo llegando a convertirlo en un modo de vida.

Se podría decir como una conclusión, Gallego y Gándara realizan una reflexión, en la cual argumentan que una de las características que tienen en común los jóvenes que practican el Cosplay es una falta de interés por las consecuencias que sus comportamientos tendrán para su futuro personal, ni en el trabajo, ni los estudios o en su preparación para crecer intelectualmente. Sin embargo, no hay pruebas de que ello repercuta en la salud mental o estabilidad física de los jóvenes (Rodríguez, 2014, p.42).

Para el autor Mario Bogarín (2008) en su texto “La estética del Otaku y su imaginario Manga/ Anime”, El Anime es un término que hace referencia a la animación japonesa exclusivamente. Proviene de la palabra Animation del inglés. Estas series abarcan en sus historias una gran cantidad de géneros que son orientados a diversos públicos. En este tipo de animación se representan aspectos del país del sol naciente, tales como la vida cotidiana, la vestimenta, la música, la comida y hasta las expresiones propias de su lenguaje. Para este autor, el estilo del manga y el anime, trata de ajustarse a la vida cotidiana, en donde se presenta a Japón como una imagen universal a imitarse en cada faceta de la cotidianidad del aficionado. Pero ¿Cómo se fue creando el término Otaku?

De acuerdo al texto de Bogarín, se debe mencionar que al principio la animación japonesa tenía una relación muy estrecha con Walt Disney. Debido a esto, en Japón estos dibujos empezaron a ser llamados “Kawaii”, que significa “Lindo”.

Por ello, muchos japoneses decidieron seguir esta corriente de los años 90, vistiéndose como esos dibujos que socialmente eran lindos. Allí nacen la cultura Otaku y el Cosplay. Luego, el Anime se desprendió de la influencia norteamericana y se expandió a otros horizontes, llegando a tener géneros diferenciados como historias de chicas, de ciencia ficción, de deportes e incluso de fantasía.

Así, se fueron adicionando conceptos muy distintos a lo “Lindo” del Anime en sus inicios, formándose la figura del Otaku. La diferencia es que esta nueva percepción, tuvo unos matices más profundos en cuanto a la personalidad del aficionado, que empezó a tener una actitud coleccionista, reservada e introvertida. La gente en Japón empezó a calificarlos como personas de pocas relaciones interpersonales, tímidas, avergonzadas y patéticas. Alejándose así del concepto positivo que se tuvo al principio sobre este fenómeno.

Otro artículo que me servirá para definir el origen del Cosplay es: “El vestuario de la Imaginación: Orígenes de Anime y Manga Cosplay de Theresa Winge”.

En todo el mundo, los fans de Cosplay se reúnen en convenciones y fiestas para compartir su aprecio y afecto por el anime y el manga. Estos aficionados, que también se refieren a sí mismos como Otaku, usan maquillaje detallado y trajes elaborados siguiendo el modelo de su anime favorito, manga y los personajes de videojuegos relacionados. Los Otakus gastan dinero y horas para la construcción de sus vestuarios, aprendiendo todo de su personaje favorito como su forma de hablar, de actuar, ya que se transforman así mismos de las identidades del mundo real.

Por último, se encontró a Balderrama y Pérez (2009), quienes realizaron un estudio titulado “La elaboración del ser Otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno”, ellos definen al Otaku como fanático del manga (comic japonés) y el anime (serie animada japonesa) y exponen que este grupo surgió debido a la industria cultural ya que los medios han convertido en un fenómeno global la cultura Otaku y prácticamente en todo el mundo se trasmite el anime, por ello esta cultura originalmente japonesa se ha exportado y adaptado a Occidente.

Los autores mencionados, plantean que debido al internet, los jóvenes tienen un primer contacto con dicha cultura, más adelante, asisten a convenciones para después formar parte de los consumidores de los productos que promueve la industria. Motivo por el cual, los otakus “no se abstraen de la sociedad, sino se insertan a su modo” De este modo, llegan a la conclusión que la identidad del otaku la definen tres cosas: la afición del sujeto por el manga y anime, los grupos de aficionados con los que comparte sus gustos y la apreciación y opinión que los demás tienen sobre su afición.

Asimismo, explican los autores que la identidad de un otaku se construye mediante la interacción real o virtual con otros que comparten su misma afición por ello es concebido bajo la aparición de lo grupal. Busca permanecer en la fantasía, por lo tanto, una de las prácticas que le ayuda a extraer algo de dicho mundo al real es la del cosplay, ya que por medio de este, tanto la vestimenta como el lenguaje le ayudan a conformar su identidad tanto para otros otakus como para quienes no lo son (Rodríguez, 2014, p.44).

Ahora bien nos enfocamos en los estudios de consumo cultural y cómo estos a su vez generan identidades colectivas. Ya que los estudios sobre consumos culturales tienen cierta trayectoria en América Latina, de la que han dado cuenta trabajos de Néstor García Canclini (1991a y b, 1993, 1994, 1995) y Guillermo Sunkel (1999). Como han anotado estos autores, el análisis de los consumos culturales contribuye a la comprensión de los procesos sociales y políticos, la conformación de subjetividades y la construcción de identidades colectivas, la elaboración simbólica de diferencias y desigualdades en el mundo contemporáneo. Su estudio aporta al análisis de las políticas culturales, tanto en lo referente a su evaluación, como en perspectivas para su diseño e implementación. Asimismo, los consumos culturales movilizan valores de uso, de cambio y simbólicos que conforman la economía de la cultura (Canclini y Sunkel, 2000).

González Esparza y Víctor M., en su ensayo ¿Hacia un nuevo mapa cultural? prácticas y consumos culturales en México (2014), analizan la Encuesta Nacional de Prácticas y Consumo Cultural 2010 en México realizada por la UNAM y patrocinada por el Conaculta, apoyada en teorías de consumo cultural de Néstor García Canclini, Jesús Martín Barbero, Mabel Piccini, Ana Rosas Mantecón, y Guillermo Sunkel. Este estudio e

investigación se elaboró con la finalidad de conocer el uso que los jóvenes le dan a los bienes de consumo, cuáles son estos bienes de consumo y las características socioculturales que tienen estos jóvenes para consumir. Así mismo, los resultados arrojados en este análisis es que ésta sociedad de masas, en este caso los jóvenes, tienen una práctica cultural que les brinda una construcción de sentido y a su vez una diferencia social creando así, estructuras sociales de consumo.

Con referencia a la investigación que realizó Emilia Bermúdez (2001), sobre Consumo cultural y construcción de representaciones de identidades juveniles en Venezuela, expone que las industrias culturales de hoy en día en los jóvenes de Venezuela forman sus identidades y diferencias porque son representaciones socialmente construidas y no legados heredados sino procesos de creación colectiva no están exentas de conflicto y disputas en la medida en que las identidades se construyen a partir de la lucha entre diversos actores por promover sus representaciones.

Otro trabajo hecho por Emilia Bermúdez, Eliana Crespo, María Prieto y Ana Vílchez (2005), sobre Rock, consumo cultural e identidades juveniles; Un estudio sobre las bandas de rock en Maracaibo, donde la investigación tiene como objetivo mostrar cómo a través del consumo cultural los jóvenes construyen las representaciones de sus identidades y diferencias, en un contexto urbano y de procesos de globalización. Es un estudio de tipo cualitativo sobre las bandas de rock en Maracaibo, donde la recolección de información se realiza a través de la observación y las entrevistas en profundidad. Se concluye que las identidades juveniles, a diferencias de otras épocas, se construyen hoy no sobre utopías políticas sino sobre sensibilidades, donde predomina el carácter afectivo, flexible, cambiante y la búsqueda de la realización del yo.

Además de que estos estudios arrojaron resultados en cuanto a la construcción de representaciones de identidad y diferenciación entre grupos juveniles, en cómo estos jóvenes que viven en un contexto urbano hacen uso de prácticas culturales y a su vez se apropian de lugares públicos para así tener un intercambio simbólico en base al consumo de objetos de arte y de consumo de medios creando una participación de las comunidades transnacionales de consumo.

Yos Juan Piña Narvárez (2007), en su trabajo sobre la “Construcción de identidades, identificaciones juveniles urbanas: movimiento cultural UNDERGROUND. El HIP-HOP en sectores populares caraqueños”, intenta relativizar la idea de la supremacía absolutista de la industria cultural en los procesos culturales, a través de la apreciación del concepto del consumo cultural, no sólo como el mero proceso de apropiación de los bienes simbólicos y materiales en función de una enajenación de los sujetos, sino como una práctica social en la que se construyen significados y sentidos de vida. Estos bienes consumidos se caracterizan por cumplir un doble papel: satisfacer necesidades y crear significados. En este sentido, se centra en estudiar y analizar cómo se efectúan los procesos de construcción simbólica de identidades juveniles, específicamente en un grupo de la cultura underground de jóvenes de sectores popular caraqueños: Sustancia Niggal.

La investigación tiene relación con el tema de esta tesis, ya que analizan como a través del consumo de ropa, música y hip-hop los jóvenes forman parte de su identidad no sólo con el consumo de ropa, sino también en los espacios donde se juntan y organizan, además de pertenecer a una cultura trasnacional eso también hace que se formen su identidad ya no de su país, región e historia, sino con el consumo de productos trasnacionales.

Otro aporte más para la investigación sobre el tema de consumo cultural es un estudio hecho en Argentina realizado por Ana Wortman y Rubens Bayardo (2012), donde en este trabajo se presentan los estudios sobre consumos culturales realizados en Argentina en los últimos treinta años.

Se consideraron investigaciones sobre públicos de arte, asistencia a museos y otras instituciones, lectura de libros e impresos, asistencia a cines, teatros, espectáculos musicales y festivales, etcétera. Se busca indagar acerca de los objetos de estudio delimitados en esos trabajos y bosquejar los contextos en los que se han formulado líneas de investigación con enfoques particulares. También se procura especificar algunas temáticas abordadas, destacar sus aportes al conocimiento de fenómenos específicos y ponderar las posibilidades de formular una sistematización general sobre el campo en cuestión. La mayoría de las investigaciones son cuantitativas. Los estudios cualitativos se han centrado en algunos tópicos puntuales, destacándose los consumos musicales y juveniles.

Además se encontró una serie de procesos socioculturales y políticos llevándolos a prácticas culturales, y así formando y creando identidades colectivas con valores de uso y de cambio simbólico dependiendo de sus gustos y necesidades; no obstante, este proyecto de investigación estuvo sustentado en base a teorías sobre consumo cultural de autores como Néstor García Canclini y Guillermo Sunkel.

Ahora bien retomaremos algunas investigaciones que van de la mano con el consumo cultural y la formación de identidades juveniles, como es el caso de Graciela Esnaola Horacek (2004), en su tesis de doctorado aborda el problema del aprendizaje y de la construcción de la identidad social a través de los videojuegos, considerándolos desde el macro discurso sociocultural. Se demuestra que las nuevas tecnologías configuran espacios de poder y de autoridad en el entramado organizacional de las instituciones y para comprenderlas analizaron la interacción entre los usuarios y los videojuegos en tanto objetos mediadores de la cultura dominante. Se sostiene que los videojuegos intervienen en la construcción de la identidad social homogeneizando identificaciones y configurando modalidades de aprendizaje que generan una microcultura de prácticas y significados ajenos a la cultura escolar.

La investigación se contextualiza en la condición global y la hibridación de culturas vinculando a los sujetos de la educación y a la sociedad de la información. Siguiendo estos pensamientos se profundiza en las características de la digitalización del espacio narrativo y del espacio lúdico. Se analizó a los videojuegos desde los aportes de la sociosemiótica que ofrece herramientas conceptuales pertinentes.

La metodología empleada entrecruza el análisis cuantitativo de datos de una población de estudiantes de la ciudad de Río Gallegos, Santa Cruz, Argentina vinculados al uso de los videojuegos con el análisis cualitativo realizado a través de entrevistas de niños y adultos de esa localidad patagónica, profundizando en el análisis sociosemiótico de la narrativa del videojuego: Pokémon, implementando entrevistas focalizadas a usuarios en ciudades argentinas y en la ciudad de Valencia.

En la investigación hecha por Suzzarini Bigott y Belkis (2007), sobre “Consumo cultural y educación”, plantean sintetizar el estado del conocimiento acerca del consumo cultural y establecer de forma teórica las posibles implicaciones educativas de este fenómeno. El consumo cultural es definido a partir del análisis de las conceptualizaciones de cultura y consumo cultural derivadas de los estudios de la Escuela Culturalista Latinoamericana. Además realizó una investigación documental asociada a la construcción teórica conceptual que permitió generar como elementos conclusivos las categorías: consumo cultural entendido como participación social, consumo cultural asociado a la cultura de élite, consumo cultural asociado a la actividad académica, consumo cultural vinculado al uso de las tecnologías de la información y la comunicación y consumo cultural desde la perspectiva de las industrias culturales, elementos que pueden constituirse como unidades de análisis para estudios del consumo cultural en docentes.

El trabajo permitió categorizar el consumo cultural a partir de las dimensiones derivadas de los trabajos de Bisbal y Pasqualli(1999), y Aber Martínez (1999) y Lacunza y Poliszuk (2003), a saber: consumo cultural entendido como participación social, asociado a la cultura de élite.

Así mismo, siguiendo con esta misma línea de investigación sobre la construcción de la identidad de los jóvenes nos encontramos con Francisco Bernete García (2010), y su investigación sobre “Identidad e integración de los jóvenes en el mundo adulto en la era de la cultura digital”, el análisis pretende ofrecer algunas claves para comprender que la “identidad juvenil”, tradicionalmente buscada como una forma de distanciarse de los mayores para ganar autonomía, ahora está más asociada que nunca a la habilidad para manejar los intercambios de información; o, si se prefiere, a la revolución de las comunicaciones. En la era de la globalización y la “cultura digital”, no se sabe de qué modo la mayor familiaridad de los jóvenes con las TIC y sus lenguajes repercutirá en los procesos de su integración con el mundo adulto.

Esta investigación tiene relación con esta tesis, ya que jóvenes, adolescentes y preadolescentes son consumidores de películas, viñetas, cuentos y música que reciben por distintas vías: desde la lectura paterna hasta la consulta de Internet, pasando por la atención en la escuela. Variados elementos comunicativos intervienen en la percepción de sí mismos y de otros, además de la observación y de la acción, sin que pueda afirmarse que, para la conformación de su identidad personal o de su(s) identidad(es) grupal(es) resulta más determinante, o tiene más impacto en su desarrollo, lo que hacen (solos o con otros), lo que observan o lo que llega hasta ellos por vía comunicativa (lecturas, conversaciones, etc.), sin olvidar las características de su familia y, en general, de su entorno vital. Además de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías forman parte de esa identidad antes que la escuela o la familia

Por último y, no la menos importante, tenemos la investigación de Juana Rubio Romero (2007), en su tesis doctoral, sobre “El consumo como configurador de identidades juveniles: una perspectiva sociohistórica y psicoanalítica”, elaborada desde la Filosofía y el psicoanálisis que sigue abordando el tema de la identidad configurada a través del consumo cultural y el deseo generado por las industrias, donde trata sobre el papel preponderante que ha adquirido el fenómeno del consumo como referente identitario, una vez que las tradicionales dimensiones de identidad, de clase social, género, edad, hábitat, han quedado pulverizadas en el contexto de la tardomodernidad y de la globalización. El recorrido que se propone sigue las trazas marcadas por tres líneas

de pensamiento: la sociológica, la semiótica y la psicoanalítica, constituyendo esta última la base y el aporte fundamental de esta tesis.

Esta investigación tiene relación con la investigación ya que, en el marco teórico define claramente identidad, consumo cultural y como las industrias culturales generan símbolos, que estos a su vez generan el deseo y el fetiche de los productos para que estos sean con mayor frecuencia consumidos o adquiridos, ya que el deseo generado por el mercado, jamás será satisfecho.

Cuadro: 1

## Resumen del Estado del Arte

TEMA/MEDIO	AÑO/PAÍS	AUTOR	TÍTULO	HALLAZGOS
Anime y manga/ Tesis	2006/México	Vanina Papalini y Lucia Cobos	Anime. Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social	Analiza las circunstancias socioculturales, políticas y económicas que permitieron el auge y desarrollo de la animación japonesa. Así como la idea del imaginario social que atraviesa la totalidad del relato
Anime y manga/ Tesis	2010/México	Cobos Tania Lucía	Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina	Comenta que la globalización conocida como americanización del mundo liderada por Estados Unidos de América, ha generado productos que colonizan a la mayoría de las naciones en el mundo, sin embargo, de la misma manera, la autora habla sobre un fenómeno al que llama colonización a la inversa
Anime y manga/ Tesis	2011/México	César Adrián Jiménez García	Otakus: Jóvenes con identidad distinta mediante el anime japonés y medios de comunicación	Comenta cómo los jóvenes Otaku son aquellos que consumen todo tipo de productos japoneses, como el anime. Este consumo es resultado del fenómeno global, en donde se han desarrollado nuevos códigos de entendimiento y concepciones diferentes de la realidad
Anime y manga/ Tesis	2013/México	Elizabeth Vázquez	La animación de oriente (Manga-Anime) una puerta abierta a la imaginación, parte realidad, parte fantasía	Narra como la animación japonesa ha tenido un auge por sus contenidos en México y América Latina y como el proceso mental que conlleva el receptor y cómo repercute en su conducta. También es un medio de comunicación masiva e ideológica que forma parte de los medios masivos de comunicación, que cumple con algunas de sus funciones, como ocultar la realidad y distorsionarla creando mitos etc.
Cosplay/Revista	2013/México	García Nuñez y García Huerta	Manifestaciones de la cultura popular del Japón en México: convenciones de cómics, anime y cosplay	Describe algunas de las manifestaciones de la cultura popular japonesa como lo son las convenciones de cómics, el anime y el cosplay en México. Comentan los antecedentes, surgimiento y desarrollo de estos objetos culturales
Cosplay/ Artículo	2010/México	Elena Gallego Andrada y Jesús de la Gándara Martín	Cosplay y otras tribus urbanas	Realizan un estudio sobre los usos y abusos del atuendo y otras conductas peculiares que se encuentran presentes en las nuevas generaciones japonesas y su repercusión sobre la salud mental y los modelos de imitación occidentales. A partir de una observación historiográfica y sociológica de la cultura
Anime y manga/ Libro	2008/México	Mario Bogarín	La estética del Otaku y su imaginario Manga/ Anime	Menciona la construcción social del anime y manda en oriente y su desarrollo en América Latina

Cosplay/ Artículo	2008/EUA	Theresa Winge	El vestuario de la Imaginación: Orígenes de Anime y Manga Cosplay de Theresa Winge	Habla de los Otakus gastan dinero y horas para la construcción de sus vestuarios, aprendiendo todo de su personaje favorito como su forma de hablar, de actuar, ya que se transforman así mismos de las identidades del mundo real
Anime y manga/ Tesis	2009/México	Balderrama y Pérez	La elaboración del ser Otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno	Hablan de la elaboración del ser Otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno”, ellos definen al Otaku como fanático del manga (comic japonés) y el anime (serie animada japonesa) y exponen que este grupo surgió debido a la industria cultural ya que los medios han convertido en un fenómeno global la cultura
Consumo cultural/Ensayo	2014/México	González Esparza y Víctor M	Hacia un nuevo mapa cultural? prácticas y consumos culturales en México	Habla sobre conocer el uso que los jóvenes le dan a los bienes de consumo, cuáles son estos bienes de consumo y las características socioculturales que tienen estos jóvenes para consumir. Así mismo, los resultados arrojados en este análisis es que ésta sociedad de masas, en este caso los jóvenes, tienen una práctica cultural que les brinda una construcción de sentido y a su vez una diferencia social creando así, estructuras sociales de consumo
Consumo cultural y construcción de representaciones de identidades juveniles	2001/Venezuela	Emilia Bermúdez	Consumo cultural y construcción de representaciones de identidades juveniles	Expone que las industrias culturales de hoy en día en los jóvenes de Venezuela forman sus identidades y diferencias porque son representaciones socialmente construidas y no legados heredados sino procesos de creación colectiva
Consumo cultural y jóvenes	2005/Venezuela	Emilia Bermúdez, Eliana Crespo, María Prieto y Ana Vílchez	Rock, consumo cultural e identidades juveniles	La investigación tiene como objetivo mostrar cómo a través del consumo cultural los jóvenes construyen las representaciones de sus identidades y diferencias, en un contexto urbano y de procesos de globalización. Es un estudio de tipo cualitativo sobre las bandas de rock en Maracaibo
Identidades juveniles	2007/Venezuela	Juan Piña Narváez	Construcción de identidades, identificaciones juveniles urbanas: movimiento cultural UNDERGROUND	El HIP-HOP en sectores populares caraqueños”, nos intenta relativizar la idea de la supremacía absolutista de la industria cultural en los procesos culturales, a través de la apreciación del concepto del consumo cultural, no sólo como el mero proceso de apropiación de los bienes simbólicos y materiales en función de una enajenación de los sujetos
Consumo cultural	2012/Argentina	Ana Wortman y Rubens Bayardo	Estudios sobre consumos culturales realizados en Argentina en los últimos treinta años.	Se encontró una serie de procesos socioculturales y políticos llevándolos a prácticas culturales, y así formando y creando identidades colectivas con valores de uso y de cambio simbólico dependiendo de sus gustos y necesidades
Consumo cultural y la formación de	2004/Argentina	Graciela Esnaola Horacek	Consumo cultural y la formación de identidades juveniles	Aborda el problema del aprendizaje y de la construcción de la identidad social a través de los videojuegos, considerándolos desde el macro discurso sociocultural. Se

identidades juveniles/ Tesis				demuestra que las nuevas tecnologías configuran espacios de poder y de autoridad en el entramado organizacional de las instituciones y para comprenderlas analizaron la interacción entre los usuarios y los videojuegos
Consumo cultural	2007	Suzzarini Bigott y Belkis	Consumo cultural y educación	Plantean sintetizar el estado del conocimiento acerca del consumo cultural y establecer de forma teórica las posibles implicaciones educativas de este fenómeno. El consumo cultural es definido a partir del análisis de las conceptualizaciones de cultura y consumo cultural derivadas de los estudios de la Escuela Culturalista Latinoamericana.
Identidad jóvenes	2010	Francisco Bernete García	Identidad e integración de los jóvenes en el mundo adulto en la era de la cultura digital	El análisis pretende ofrecer algunas claves para comprender que la "identidad juvenil", tradicionalmente buscada como una forma de distanciarse de los mayores para ganar autonomía, ahora está más asociada que nunca a la habilidad para manejar los intercambios de información; o, si se prefiere, a la revolución de las comunicaciones. En la era de la globalización y la "cultura digital", no se sabe de qué modo la mayor familiaridad de los jóvenes con las TIC
Consumo identidades	2007	Juana Rubio Romero	El consumo como configurador de identidades juveniles: una perspectiva sociohistórica y psicoanalítica	Abordada desde la Filosofía y el psicoanálisis que sigue abordando el tema de la identidad configurada a través del consumo cultural y el deseo generado por las industrias, donde trata sobre el papel preponderante que ha adquirido el fenómeno del consumo como referente identitario, una vez que las tradicionales dimensiones de identidad, de clase social, género, edad, hábitat, han quedado pulverizadas en el contexto de la tardomodernidad

Fuente: Elaboración propia.

---

## **Capítulo 2. Referentes teóricos. Cultura e Identidad un tejido de significados**

---

El planteamiento teórico de esta investigación parte de tres grandes ejes: el primero es desde la Economía Política de la Comunicación (EPC), en este apartado definimos la Industria Cultural y el consumo mediático en relación a los jóvenes Cosplay. En el segundo apartado se retoma el eje teórico de los Estudios Culturales Latinoamericanos, para definir los conceptos de cultura desde la perspectiva teórica simbólica de Gilberto Giménez, identidad y consumo cultural desde García Canclini. En un tercer y último apartado se define el fenómeno de los fans a partir de la investigación del comunicólogo estadounidense Henry Jenkins, donde se definirán los conceptos de “Fans” y el “Fandom” y cómo éstos han dejado de ser sólo sujetos pasivos que consumen productos culturales de la industria.

### **2.1 Cómo entendemos la industria cultural desde la (EPC)**

En este primer apartado es necesario precisar la definición sobre la industria cultural desde la perspectiva teórica de la Economía Política de la Comunicación, para el análisis de la construcción de la identidad de los Cosplay, ya que esta industria es la encargada de producir los contenidos en los productos mediáticos que los jóvenes Cosplay consumen para generar sus prácticas culturales y reproducir la cultura mediada por los medios de masas.

La Economía Política de la Comunicación y la Cultura tiene como principal objeto de estudio “las relaciones sociales (particularmente las relaciones de poder) que constituyen la producción, la distribución y el consumo de bienes simbólicos” (Bolaño y Mastrini, 2002, p.43). “La principal unidad de análisis son las industrias culturales, mismas que deben ser consideradas desde un enfoque histórico estructural (Sánchez, 1992) y circunscrito a la dinámica del capitalismo. Se entiende ésta, por un lado, como un modelo de desarrollo económico, y segundo, como un modo de organización social, caracterizado por la dominación de un sistema abstracto y complejo de relaciones de cambio” (Garnham, en Sánchez, 1990, pp.21-22).

Por lo tanto, la economía política de la comunicación plantea el presupuesto fundamental de que “entre los medios de comunicación y el resto de las instituciones sociales, existe una relación dinámica y multivariable, que conforma un determinado orden social, diferentes formas de estratificación social y formas específicas de poder político” (Murciano, 1992, p.20). “Es así que ésta busca a través de sus propuestas de investigación observar cómo los sistemas comunicativos son socialmente construidos en el contexto del sistema capitalista” (Mosco, 1996). Este análisis crítico parte de una visión histórica, centrando su principal interés en la investigación y descripción del sistema capitalista global, el cual de entrada es definido al mismo tiempo en tanto dinámico y problemático, como en constante cambio y sustancialmente imperfecto. (Mosco y Murciano en Golding y Murdock, 1991, p.17).

Ahora bien, se hará una exposición general sobre en qué consisten las Industrias Culturales, para lo cual haré referencia al texto “La Industria Cultural y sus transformaciones” de Edgardo Toledo donde nos menciona que “la industria cultural es un término que estuvo asociado, desde el principio de su empleo, a empresas de producción y comercialización de bienes y servicios culturales, destinados a su utilización en el interior de un país o a nivel internacional” (Toledo, 2000, p.163). Estas actividades productivas y comerciales buscan obtener una rentabilidad económica e integrarse al servicio público.

El origen de dicho término fue desarrollado por Adorno y Horkheimer, integrantes de la escuela de Frankfurt quienes establecían que “el poder de la radio y del cine, así como la creciente influencia de la televisión implicaba un quiebre de la cultura y su conversión en simple mercancía” (Toledo, 2000, p.163), pasando a ser uno de los sectores que más ganancia obtiene, es así que los contenidos de dichos medios buscan manipular al individuo para que de esta forma pueda desarrollar una “falsa conciencia” de su contexto social como de algunos otros fenómenos para promover el consumo máximo de productos. Por otro lado, esta preferencia provoca una homogenización que en la cultura de masas que llega a convertir a lo real en lo imaginario y viceversa. Para el sociólogo francés Edgar Morin “esta industrialización comienza en nuestro siglo con el cine, dirigiéndose ya no sólo a la conquista o a la colonización de las cosas, sino a las imágenes y a los sueños” (Toledo, 2000, p.164).

Mientras que por otra parte, Bernard Miége establece que “esta concentración de los medios e industrias culturales afecta la diversidad, credibilidad y calidad de las producciones culturales e informativas” (Miege, 2006, p.155), por este mismo aspecto es factible decir que las estrategias que estos medios de comunicación utilizan es lo que puede llegar a afectar sus contenidos. Asimismo, Mattelart menciona que en lo que se enfocan las Industrias Culturales Mediáticas (ICM), es “el interés por las prácticas de los usuarios, los interrogantes sobre los procesos intersubjetivos de la comunicación, la importancia del momento de la recepción, las modalidades de innovación, los nuevos medios frente a los tradicionales, el papel de la creación publicitaria etc.” (Mattelart, en Miege, 2006, p.155), por lo que las industrias culturales a lo largo de los años han logrado producir alianzas, estrategias, acuerdos y fusiones para cumplir con sus objetivos.

Asimismo, haciendo referencia a nuestro tema de investigación es clave entender como las industrias culturales transnacionales como la japonesa, genera todo tipo de contenidos utilizando productos como el manga y el anime, para generar distintas prácticas en los jóvenes que consumen estos contenidos, como es el caso de la práctica del Cosplay, que de cierta manera los mensajes y contenidos del manga y el anime están influyendo en la identidad de algunos jóvenes de la Ciudad de México, con ello manipula

al sujeto para desarrollar una falsa conciencia de su contexto social y promover un mayor consumo de los productos.

## **2.2 Definiendo un tejido de significados desde los Estudios Culturales Latinoamericanos**

En este segundo apartado retomaremos a los Estudios Culturales Latinoamericanos, para definir los referentes teóricos sobre la cultura, la identidad y el consumo cultural, ya que son conceptos diferentes pero que se relacionan uno con el otro, porque la identidad parte de la cultura y la cultura se define a partir de las prácticas sociales de los sujetos, además nos ayudará a entender cómo está construida la cultura y la identidad de los jóvenes “Cosplay” a través de sus prácticas culturales, donde retomaremos distintos autores como son: Geertz, García Canclini y Gilberto Giménez, sobre el concepto de cultura y ésta cómo se va a relacionar con la construcción cultural y en sus identidades de los jóvenes “Cosplays”.

Los estudios culturales en comunicación surgieron en el Centro de Estudios Culturales Contemporáneos en la universidad de Birmingham en Gran Bretaña, Inglaterra en 1950 y para 1960 los Estudios Culturales en Comunicación se consolidaron, don sus principales intelectuales fueron Richard Hoggart, Raymond Williams, E.P. Thompson, y Stuart Hall.

Los estudios culturales británicos tenían como principal objetivo analizar y respaldar la cultura de la gente común frente al elitismo canónico de la alta cultura de las clases media y alta. “Los estudios tratan de ensalzar la auténtica cultura popular de la nueva clase obrera industrial, donde su mayor atención era el modo en que se practicaba y se elaboraba la cultura, es decir, en el modo en que la práctica cultural lleva a los diferentes grupos y clases a luchar por el predominio cultural” ( Sarda y Loon, 2005, p.77).

Por otra parte, los Estudios Culturales Latinoamericanos el cual nos compete para el desarrollo de este apartado teórico surgieron en los años Treinta hasta los Cincuenta (Pineda, 2013, p.44).

El surgimiento de los estudios culturales se dio en América Latina con una serie de factores que propiciaron su aparición, como lo menciona Escosteguy que “por una parte la consolidación de mercados culturales y el desarrollo de algunas industrias culturales regionales que salieron de las fronteras nacionales. Por otro lado la situación internacional como el proceso de globalización y sus efectos en las esferas económica, política y cultural. El proceso de globalización y las transformaciones políticas son aquello que ha provocado una valorización diferente de lo que puede ser considerado como cultural” (Escosteguy, 2002, p.55).

En Latinoamérica fue lo popular la protagonista de la emergencia de los estudios culturales, y es por ello que el objetivo de los estudios se dirigía a lo popular, a la cotidianeidad, fuertemente afín con las relaciones de poder y connotación política, y el clima propicio para el surgimiento de estos se dio entre los Setenta y los Ochenta. Es en los 80’s cuando el ofrecimiento de las investigaciones en cultura fungen como una propuesta viable para entender el papel de los medios, la cultura popular y la relación con la construcción de identidades o los estragos de la globalización.

### **2.3 Definiendo el concepto de cultura**

El concepto de cultura es necesario para entender y enmarcar nuestro análisis sobre la influencia del consumo cultural de manga y anime en la identidad de los jóvenes Cosplayers. Es de suma importancia definir el concepto de cultura precisando que lo definiré desde la postura teórica simbólica que desarrolla Gilberto Giménez, porque me parece ser la más clara y precisa para definir el término de cultura, ya que el autor hace un exhaustivo recorrido teórico y disciplinario sobre el concepto de cultura, para desarrollar su definición.

Pero también, al hablar sobre cultura es preciso definir el concepto de identidad ya que no se puede entender la identidad sin la cultura y la cultura sin la identidad, puesto que son dos conceptos inseparables, aunque con diferentes significados, pero mantienen una estrecha y cercana relación ambos conceptos, ya que se considera que la identidad se construye a partir de materiales culturales y sólo puede construirse en la interacción simbólica con los otros (la cultura), (Giménez, 2007, p.65) pero este concepto se desarrollará más ampliamente en el próximo apartado. Por lo tanto, debido a la relación entre cultura e identidad es sumamente pertinente citar algunos aportes para intentar definir la cultura con el fin de explicar los significados y símbolos que influyen a los jóvenes Cosplay, para conformar sus identidades a través del consumo de manga y anime.

La cultura la define Giménez, como un proceso simbólico: “la cultura es la organización social de significados, interiorizados de modo relativamente estable por los sujetos en forma de esquemas o de representaciones compartidas, y objetivados en formas simbólicas, todo ello en contextos históricamente específicos y socialmente estructurados.” En este sentido, la cultura tendría que concebirse entonces, en primera instancia, como un “conjunto de hechos simbólicos” objetivos y cosificados; y en segunda instancia, como “modelos cognitivos o interiorizados” sobre los sentidos y símbolos que estructuran la cultura (Giménez, 2007, pp.67–87).

Entonces se puede entender que la cultura de los jóvenes Cosplays a través del consumo cultural de manga, conforma una parte de todos sus repertorios simbólicos para definir y estructurar el mundo social de significados, que interiorizan estos significados por medio de sus grupos de pertenencias y a través de las prácticas culturales que motiva el consumo cultural del anime y manga el hacer Cosplay, una práctica que interiorizan para representar los símbolos y códigos de las matrices culturales del anime y manga.

Por otra parte, Clifford Geertz (1992) concibe a la cultura en el ámbito de hechos simbólicos, ya no como modelos de comportamiento, sino como “pautas de significado” que constituyen una dimensión inherente a todas las prácticas. Para Geertz, la cultura se presenta como una telaraña de significados que los sujetos han tejido a su alrededor y dentro de la cual quedan atrapados (Geertz, 1992, p.105). Sin embargo, no todos los

repertorios de significados pueden llamarse culturales, sino sólo aquellos que son compartidos y relativamente duraderos.

John Thompson (1990), construye un nuevo concepto simbólico de la cultura, bajo las influencias de tendencias antropológicas y lingüísticas, el cual destaca el uso de símbolos como un rasgo distintivo de la vida humana. Los seres humanos no sólo crean e intercambian expresiones significativas mediante el lenguaje, sino que también a través de objetos materiales, obras de arte y acciones a los que dotan de sentido. Desde esta perspectiva, la cultura resultaría ser el patrón de significados incorporados en formas simbólicas, como expresiones lingüísticas, acciones y objetos significativos, a través de los cuales, las personas se comunican y comparten experiencias (Thompson, 1990).

Es así, entonces, que se asume la cultura como un repertorio de símbolos, mitos, rituales, tradiciones y visiones del mundo que las personas utilizan y dotan de sentido. Apuntando al tema de la relación de cultura e identidad, Gilberto Giménez (2009), sitúa la problemática de la identidad en la intersección de una teoría de la cultura distintivamente internalizada como habitus (Bourdieu, 1972), basándose en que las personas para distinguirse o diferenciarse de los demás, tienen que ser reconocidas por los otros en contextos de interacción y comunicación social. Dicho de otra manera, no basta con que las personas se perciban como distintas, sino que deben ser percibidas y reconocidas como tales, puesto que toda identidad, tanto individual como colectiva, requiere la sanción del reconocimiento social para que exista social y públicamente. En efecto, la identidad de un actor social emerge y se afirma sólo en la confrontación con otras identidades en el proceso de interacción social (Giménez, 2009, p.97).

### **2.3.1 La identidad desde el enfoque de Gilberto Giménez**

Ahora bien me adentrare a la dimensión teórica de la identidad para definir de qué manera se integra o desarrolla en los jóvenes “Cosplays” a partir del consumo mediático de manga y anime para ello retomaremos a Gilberto Giménez. También desarrollaré el concepto de identificación que es la acción o práctica de la identidad.

La identidad constituye un elemento vital de la vida social, hasta el punto de que sin ella sería inconcebible la interacción social (Jenkins en Giménez, 2007, p.54). La identidad es inseparable de la idea de cultura, debido a que las identidades sólo pueden formarse a partir de las diferentes culturas y subculturas a las que se pertenece o en las que se participa. Las identidades se aprenden en el proceso de interacción social o a través del repertorio social y cultural, éstas van a depender de los entornos en donde el sujeto se desarrolla.

Además, parte de la identidad en los jóvenes Cosplay, es aprendida por los procesos de interacción que existe dentro los jóvenes que consumen los códigos y mensajes del maga y anime para apropiarse de ellos y generar prácticas culturales como el Cosplay. Asimismo, la identidad de los jóvenes Cosplay es diferenciada de otras por la ropa usada, los artículos, los grupos de pertenecía y los códigos que manejan en relación a otros grupos.

La identidad tiene que ver con la idea que tenemos acerca de quiénes somos y quiénes son los otros, es decir, con la representación que tenemos de nosotros mismos en relación con los demás. Implica, por lo tanto, hacer comparaciones entre las gentes para encontrar semejanzas y diferencias entre las mismas.

Cuando creemos encontrar semejanzas entre las personas, inferimos que comparten una misma identidad que las distinguen de otras personas que no nos parecen similares.

Pero aquí podemos hacer la pregunta crucial: ¿Qué es lo que distingue a los jóvenes Cosplay de otras personas y de otros grupos? La respuesta sólo puede ser: la cultura (materiales culturales). En efecto, lo que los distingue es la cultura que comparten con otros jóvenes que consumen anime, esto es posible a través de sus pertenencias sociales, y el conjunto de rasgos culturales particularizantes que definen a estos como individuos únicos, singulares e irrepetibles. En otras palabras, los materiales con los cuales construimos nuestra identidad para distinguirnos de los demás son siempre materiales culturales. Por lo tanto, algunos de los materiales culturales que los jóvenes Cosplay generan son a través de los signos y códigos que existen en el maga y anime, y que son apropiados y reproducidos por los Cosplay “Para desarrollar sus identidades dice el sociólogo británico Stephen Frosh (1999) la gente echa mano de recursos culturales disponibles en sus redes sociales inmediatas y en la sociedad como un todo”. De este modo queda claro en qué sentido la cultura es la fuente de la identidad, claro también influye lo social, lo político y económico para generar sus identidades.

## **La Identidad individual**

Las identidades individuales contienen estos elementos o rasgos:

1.- La permanencia en el tiempo de un sujeto de acción.

En efecto los jóvenes Cosplay pertenecen a un contexto determinado como es la clase media, la cual, les permite poder consumir ciertos productos como es en este caso el manga que los identifica a través de las matrices culturales generadas por la cultura del maga, generando así prácticas culturales.

2.- La identidad como una unidad con límites

Se podría decir que los Cosplay hacen consumo de manga de cierta manera delimitan sus códigos identitarios y matrices culturales, que los hace únicos y diferentes de otros grupos.

3.- La identidad que lo distingue de todos los demás sujetos.

La identidad de los jóvenes Cosplay es diferenciada por sus distintas matrices culturales que generan a través del consumo cultural de manga y anime.

4.- Requiere el reconocimiento de estos últimos.

Ahora bien, si asumimos el punto de vista de los sujetos individuales, la identidad puede definirse como un proceso subjetivo (y frecuentemente auto-reflexivo) por el que los sujetos definen su diferencia de otros sujetos (y de su entorno social) mediante la auto-asignación de un repertorio de atributos culturales frecuentemente valorizados y relativamente estables en el tiempo.

Esto lo podemos entender en la individualidad de los jóvenes Cosplay que por medio del consumo de manga y anime generan prácticas como es el Cosplay, siendo ésta una matriz cultura que los define y diferencia de otros sujetos y grupos, tanto en su entorno social como en el tiempo.

La identidad del Cosplay se caracteriza ante todo por la voluntad de distinción, demarcación y autonomía con respecto a otros sujetos, se plantea naturalmente la cuestión de cuáles son los atributos diacríticos a los que dicho sujeto apela para fundamentar esa voluntad. Diremos que se trata de una doble serie de atributos distintivos:

1.- Atributos de pertenencia social que implican la identificación del individuo con diferentes categorías, grupos y colectivos sociales, serían la clase social, la etnicidad, las colectividades territorializadas (localidad, región, nación), los grupos de edad y el género. En este caso serían los atributos de pertenecer a un grupo de jóvenes Cosplay el cual consume anime y manga japonesa, para ser identificados por ciertas características individuales cómo vestirse de algún personaje de su agrado

Para Harried Bradley (1997) algunas de las pertenencias sociales pueden estar “dormidas” (“identidades potenciales”); otras pueden estar activas (“identidades activas”); y otras, finalmente, pueden estar politizadas en el sentido de que se las destaca

exageradamente como si fuera la única identidad importante, para que pueda servir de base a la organización de una acción colectiva (“identidades politizadas”).

2.- Atributos particularizantes que determinan la unicidad idiosincrásica del sujeto en cuestión. Por lo tanto, la identidad contiene elementos de lo “socialmente compartido”, resultante de la pertenencia a grupos y otros colectivos, y de lo “individualmente único”. Los primeros destacan las semejanzas, mientras que los últimos enfatizan la diferencia, pero ambos se relacionan estrechamente para constituir la identidad única, aunque multidimensional, del sujeto individual.

Los atributos particularizantes, que también son culturales. Éstos son múltiples, variados y también cambiantes según los diferentes contextos, por lo que la enumeración que sigue debe considerarse abierta, y no definitiva ni estable.

Las personas también se identifican y se distinguen de los demás, entre otras cosas:

1.- Por atributos que podríamos llamar “caracterológicos”.

Los atributos caracterológicos son un conjunto de características tales como “disposiciones, habitus, tendencias, actitudes y capacidades, a los que se añade lo relativo a la imagen del propio cuerpo” (Lipiansky, 1992, p.122). Algunos de estos atributos tienen un significado preferentemente individual (inteligente, perseverante, imaginativo), mientras que otros tienen un significado relacional (tolerante, amable, comunicativo, sentimental).

2.- Por su “estilo de vida” reflejado principalmente en sus hábitos de consumo.

Los estilos de vida se relacionan con las preferencias personales en materia de consumo. El presupuesto subyacente es el de que la enorme variedad y multiplicidad de productos promovidos por la publicidad y el marketing permiten a los individuos elegir dentro de una amplia oferta de estilos de vida. Por ejemplo, el estilo de vida que eligen jóvenes Cosplay donde consumen todo de revistas, objetos, exposiciones relacionados

con el anime y el manga, para definirlos y caracterizarlos de otros sujetos. La tesis es la de que los estilos de vida constituyen sistemas de signos que nos dicen algo acerca de la identidad de las personas. Son indicios de identidad.

### 3.- Por su red personal de “relaciones íntimas” (alter ego).

La importancia de la red personal de relaciones íntimas (parientes cercanos, amigos, camaradas de generación, novias y novios, etc.) como operador de diferenciación. En efecto, cada quien tiende a formar en rededor un círculo reducido de personas entrañables, cada una de las cuales funciona como “alter ego” (otro yo), es decir, como extensión y “doble” de uno mismo, y cuya desaparición (por alejamiento o muerte) se sentiría como una herida, como una mutilación, como una incompletud dolorosa. La ausencia de este círculo íntimo generaría en las personas el sentimiento de una soledad insoportable.

Esto se puede entender como algunos Cosplay, se sienten en plena confianza y en familia con sus grupos de amigos, ya que con ellos se encuentran identificados porque comparten las mismas matrices culturales y los mismos códigos de gusto y de consumo, el cual genera pertenencia a un grupo social.

### 4.- Por el conjunto de “objetos entrañables” que poseen.

No deja de tener cierta analogía con el punto anterior otro rasgo diferenciador propuesto por el sociólogo chileno (Jorge Larraín, 2001, p.25): el apego afectivo a -cierto conjunto de objetos materiales que forma parte de nuestras posesiones: nuestro propio cuerpo, nuestra casa, un automóvil, un perro, un repertorio musical, un álbum de fotos, unos poemas, un retrato, un paisaje.)

### 6.- Por su biografía personal incanjeable.

Esta dimensión de la identidad también requiere como marco el intercambio interpersonal. En efecto, en ciertos casos éste progresa poco a poco a partir de ámbitos superficiales hacia capas más profundas de la personalidad de los actores individuales,

hasta llegar al nivel de las llamadas “relaciones íntimas”, de las que la “relaciones amorosas” constituyen un caso particular (Brehm, 1984, p.169). Es precisamente en este nivel de intimidad donde suele producirse la llamada “auto-revelación” recíproca (entre conocidos, camaradas, amigos o amantes), por la que al requerimiento de un conocimiento más profundo (“dime quién eres: no conozco tu pasado”) se responde con una narrativa autobiográfica de tono confidencial (self-narration).

Por lo tanto, la identidad no sería más que el lado subjetivo de la cultura considerada bajo el ángulo de su función distintiva. Si bien entonces la vía más rápida para entender la problemática de la identidad sería la idea de distinguibilidad, en efecto la identidad se atribuye siempre en primera instancia a una unidad distinguible, cualquiera que esta sea. La posibilidad de distinguirse de los demás implica que tiene que ser reconocida por los demás, esta distinguibilidad se revela, se afirma y se reconoce en los contextos pertinentes de interacción y comunicación social.

Por otra parte, para entender como los jóvenes “Cosplays” reafirman y construyen su identidad es preciso retomar el concepto de identidad colectiva como categoría analítica a partir de una teoría de la acción colectiva. “Ésta se concibe como un conjunto de prácticas sociales que involucran simultáneamente a cierto número de individuos o en un nivel más complejo de grupos que exhiben características morfológicas similares en la contigüidad temporal y espacial; implican un campo de relaciones sociales, así como también la capacidad de la gente involucrada para conferir un sentido a lo que está haciendo o va a hacer. Así entendida, la acción colectiva abarca una gran variedad de fenómenos empíricos como movimientos sociales, huelgas, conflictos étnicos, etc” (Giménez, 2008, p.56).

Finalmente desarrollamos el concepto de identificación, que a mi parecer es pertinente definirlo ya que es la acción de la identidad. entendemos por Identificación la acción y efecto de identificar o identificarse reconocer si una persona o una cosa es la misma que se busca, hacer que dos o más cosas distintas se consideren como una misma, llegar a tener las mismas creencias o propósitos que otra persona, dar los datos necesarios para ser reconocido. Por ello, la identificación está vinculada a la identidad por ser el proceso de acción de la identidad (Merindo y Pérez, 2010, p.11).

## 2.4 El consumo cultural desde Néstor García Canclini

En este apartado retomaremos a García Canclini (199) sobre su concepto de consumo cultural, y sus seis modelos que analiza para comprender el consumo cultural en la sociedad contemporánea, esto nos servirá para analizar los factores, motivaciones por el cual realizan el consumo cultural de anime y manga para generar la práctica del “Cosplays”,

Néstor García Canclini, primeramente aclara que para entender el consumo cultural, no existen necesidades naturales como la de comer, dormir, tener relaciones sexuales y, mucho menos, necesidades ficticias o inventadas por las industrias y el mercado, sino son elaboradas por distintas dinámicas como: la cultura, las prácticas culturales, la clase, la etnia, el grupo al que pertenecemos, estas dinámicas nos acostumbra a necesitar ciertos objetos y apropiarnos de cierta manera de ellos, por otra parte también se podría decir que el consumo cultural es el resultado de condicionamientos socioculturales (Canclini, 1999, p.33).

Define consumo cultural como el conjunto de procesos socioculturales en que se realizan la apropiación y los usos de los productos en los que el valor simbólico prevalece sobre los valores de uso y de cambio, ante ellos existen factores que condicionan el consumo cultural los cuales son el condicionamiento político, el cultural, el religioso, el de raza, género y el estatus social.

Entonces el consumo cultural de anime y manga que realizan los jóvenes Cosplay según Canclini, se entiende que, consumir manga o anime, son dinámicas generadas por la cultura, por la clase social, la etnia, los grupos de pertenecía, por la cultura en este sentido en torno al anime japonés y las industrias culturales, la clase social dónde pertenecen como es la clase media baja de la mayoría de los jóvenes que consumen manga y anime, en sus grupos de pertenencias cómo es en exposiciones de anime realizadas en comunidades o grupos de Cosplay, además de las prácticas culturales como es el Cosplay, el cual es generada la propinación de los mensajes y códigos que el anime y el manga utilizan, entonces estos son algunos factores socioculturales que

condicionan a los jóvenes Cosplay a consumir productos culturales como el manga e influir en sus identidades.

Por lo tanto, se puede entender que el consumo cultural en los jóvenes Cosplay es un conjunto de procesos culturales como (la cultura, las prácticas culturales, la clase y el grupo), por la cual el valor simbólico que le atribuyen al manga, al anime y a los productos derivados de estos va prevalecer el valor simbólico, generando con ellos prácticas culturales para generar con ellas matrices culturales con las cuales van a influir en sus identidades individuales.

Para ello García Canclini, analiza seis modelos teóricos sobre el consumo cultural y como se articula estas en las sociedades contemporáneas:

#### **MODELO 1:**

##### **El consumo es el lugar de reproducción de la fuerza de trabajo y de expansión del capital**

Todas las prácticas de consumo, actos psicosociales pueden entenderse, en parte, como medios para renovar la fuerza laboral de los trabajadores y ampliar las ganancias de los productores. En esta perspectiva, no es la demanda la que suscita la oferta, no son las necesidades individuales ni colectivas las que determinan la producción de bienes y su distribución. Las necesidades de los trabajadores, su comida, su descanso, los horarios de tiempo libre y las maneras de consumir durante éstos, se organizan según la estrategia mercantil de los grupos hegemónicos. El capital, o las clases dominantes, provocan en las dominadas necesidades artificiales y establecen modos de satisfacerlas en función de sus intereses. Si no hay necesidades naturales, tampoco existen las artificiales; o digamos que todas lo son en tanto resultan en condicionamientos socioculturales.

Ahora bien este modelo claramente se articula en los jóvenes Cosplay de la Ciudad de México, ya que ellos están supeditados a las industrias transnacionales de manga, las cuales establece fecha y normas para reunirse y adquirir los productos relacionados con la industria japonesa del manga, además a través de los códigos de cada historia del manga generan necesidades ficticias como lo menciona Canlini, para consumir tal o cual objeto sin realmente darle el valor de uso al objeto que compra.

## **MODELO 2:**

### **El consumo es el lugar donde las clases y los grupos compiten para la apropiación del producto social**

El consumo es el lugar en donde los conflictos entre clases, originados por la desigual participación en la estructura productiva, se continúan a propósito de la distribución y apropiación de los bienes. Este giro de la mirada sirve para rectificar el enfoque unidireccional expuesto en el modelo anterior. De ver al consumo como un canal de imposiciones verticales pasamos a considerarlo un escenario de disputas por aquello que la sociedad produce y por las maneras de usarlo. Reconocer este carácter interactivo del consumo y su importancia en la vida cotidiana.

Es claro reconocer en los jóvenes Cosplay como generar lugares y espacios alternos para continuar con los usos y apropiaciones del manga no solo ya en convenciones en donde están condicionados tanto a un costo económico, así como a fechas para seguir subjetivando el consumo de manga sino que buscan opciones alternas como las redes sociales, documentales y otros lugares de reunión para seguir produciendo códigos y subjetividades a través del consumo de manga.

### **MODELO 3**

#### **El consumo como lugar de diferenciación social y distinción simbólica entre grupos**

En sociedades que se pretenden democráticas, basadas por tanto en la premisa de que los hombres nacen iguales, el consumo es el área fundamental para construir y comunicar las diferencias sociales. Ante la masificación de la mayoría de los bienes generada por la modernidad educación, alimentos, televisión, las diferencias se producen cada vez más no por los objetos que se poseen sino por la forma en que se los utiliza; en las maneras de transmutar en signos los objetos consumidos. Estudios como los de Pierre Bourdieu 1988, revelan que, para ocultar las diferencias por las posesiones económicas, se busca justificar la distinción social por los gustos que separan a unos grupos de otros.

Tanto en las clases hegemónicas como en las populares el consumo desborda lo que podría entenderse como necesidades, si las definimos como lo indispensable para la supervivencia. La desigualdad económica hace depender más a los sectores subalternos de lo material; respecto de los grupos hegemónicos se construye también por las diferencias simbólicas.

### **MODELO 4**

#### **El consumo como sistema de integración y comunicación**

El consumo puede ser un escenario de integración y comunicación para favorecer la sociabilidad, aún que en algunos casos el consumo sirva de diferenciación, por lo tanto consumir es también intercambiar significados. Esto es muy notorio en el desarrollo de sus prácticas de los jóvenes Cosplay al tratar de socializar generando un puente mediante el consumo no solo códigos, sino de objetos y sus propios disfraces relacionados al manga, además de asistir a las exposiciones de manga donde es un momento de cohesión social e interacción no solo con sujetos que manejan sus mismo códigos, sino también con sujetos que apenas se integran mediante el consumo de objetos en particular, que asisten a estas exposiciones para integrarse con el intercambio de

códigos y significados no solo entorno al manga sino a la sociedad en común pero esto a través de la primacía del consumo de objetos y narrativas entorno a la cultural del manga.

## **MODELO 5**

### **El consumo como escenario de objetivación de los deseos**

El consumo cultural como generador y objetivador de deseos. Además de tener necesidades culturalmente elaboradas, actuamos siguiendo deseos sin objeto, impulsos que no apuntan a la posesión de cosas preciosas o a la relación con personas determinadas. En este modelo el autor hace referencia hacia la psicología, el diseño y la publicidad, fuentes que crearán aspiración de poseer bienes o servicios para reflejar los deseos inconscientes del sujeto.

## **MODELO 6**

El consumo como proceso ritual, regulan los significados y el orden social, así el consumo como procesos ritual cuya función consiste en darle sentido al rudimentario flujo de los acontecimientos, además de satisfacer necesidades o deseos, apropiarse de los objetos es cargarlos de significados. Los bienes ayudan jerarquizar los actos y configurar su sentido.

## 2.5 Definiendo a la juventud...

En este apartado es preciso tratar de definir el concepto de juventud para este trabajo, ya que es un concepto sumamente complejo y amplio de definir, pero es de suma importancia para el desarrollo de esta investigación, este concepto es clave para catalogar a nuestros sujetos de análisis como son los jóvenes Cosplay y como estos son influidos en su identidad mediante los códigos del anime y el manga.

La Asamblea General de las Naciones Unidas (ONU) define a los jóvenes como las personas entre los 15 y 24 años de edad. Esta definición se hizo para el Año Internacional de la Juventud, celebrado alrededor del mundo en 1985. Además dentro de esta categoría de la "juventud", la ONU distingue entre los adolescentes (13-19) y los adultos jóvenes (20-24), ya que los problemas sociológicos, psicológicos y de salud a los que hacen frente pueden diferenciarse entre ambos grupos (ONU, 2017, p.2).

Por otra parte, la etapa juvenil se considera, habitualmente, al período que va desde la adolescencia (cambios corporales, relativa madurez sexual, etc.) hasta la independencia de la familia, formación de un nuevo hogar, autonomía económica, que representarían los elementos que definen la condición de adulto. Un período que combina una considerable madurez biológica con una relativa inmadurez social. La juventud como transición hacia la vida adulta, (algunos autores hablan de cinco transiciones que se dan en forma paralela: dejar la escuela, comenzar a trabajar, abandonar el hogar de la familia de origen, casarse, formar un nuevo hogar) es diferente según el sector social que se considere. En general la juventud transcurre en el ámbito de la familia de origen. La salida de la casa familiar y la independencia económica marcan hitos básicos para una autonomía, que aumenta con la constitución de pareja estable y el primer hijo. Desde luego que la diferenciación social, las distintas clases y segmentos sociales, configuran diferentes juventudes (Cecilia Braslavsky en Margulis y Urresti, 1996, pp.21-36).

## 2.6 Fans y algo más

Por último, definiremos el fenómeno de los “Fan” y el “Fandom” del comunicólogo Norteamericano Henry Jenkins, en su libro “*Textual Poachers*”, o como fue traducido al español “Piratas de Textos<sup>2</sup>, este libro no fue el primer acercamiento que realizó algún académico al fenómeno de los Fans dentro de la cultura mediática, ya que los primeros estudios fueron realizados por John Fiske, comunicólogo Británico y crítico de los medios de masivos de comunicación. Sino Piratas de Textos es parte de un segundo momento de investigación que busca entenderlos y estudiarlos de una forma más cercana a lo que vivían ordinariamente como Fans, empleando metodologías que podían dar cuenta de una mejor manera para lograrlo.

Fandom es la contracción de dos palabras anglosajonas: Fan (fanático) y kingdom (reino). El Reino del Fan surge para categorizar a todos aquellos individuos que se reúnen en grupos por preferencias en común, y que comparten gustos estéticos entre sí. Si bien la palabra de “reino” es muy amplia en los principios de su aparición, Internet y su tecnología ha logrado expandir estos grupos a niveles globalizados conectando “reinados” (comunidades), fusionándolos, integrándolos o contrastándolos, a tal punto que en el presente la palabra está mutando tenuemente hacia fanverse (universo del fan) (Jenkins, 2010, p.15).

Para Henry Jenkins, “Fan” es una forma abreviada de la palabra “fanático”, que tiene su raíz en el vocablo latino “fanaticus”. En su sentido más literal, “fanaticus” procede de “fanus”, que significa básicamente de o perteneciente al templo, un servidor del templo, un devoto, pero rápidamente adoptó unas connotaciones más negativas: Relativo a personas inspiradas por ritos orgiásticos y delirios entusiasta, pero Jenkins lo ve como los sujetos que le rinden culto, que consumen cualquier producto de las industrias culturales (Jenkins, 2010, p.23).

Jenkins señala cinco dimensiones de la subcultura de los fans de medios: “su rol como fan es alentar una visión activa; una participación dentro de una comunidad de interpretación; construyen sus tradiciones particulares dentro de la producción cultural; tienen un estatus como comunidad social alternativa. A partir de estas dimensiones,

Jenkins reconoce que la cultura de los fans es un fenómeno complejo y multidimensional, que invita a desarrollar formas de participación, no sólo como lectores de textos, sino como creadores de textos y de identidades alternativas que se gestan dentro de los ámbitos del Fandom” (Jenkins, 2010, pp.101-131).

Jenkins se ubica en la obra de Michel de Certeau, y retoma de la categoría de textual poachers porque a partir de ella puede hacer visible a los fans como productores activos y manipuladores de significados, donde la relectura de los textos es fundamental para desarrollar su actividad como fans, como miembros de una comunidad y como una vía, un vehículo, para convertirse en productores de cultura.

Asimismo, hace la observación de que la lectura y la relectura que hacen los fans se debe en mucho a las maneras ambiguas de la cultura popular de producir significados para la transmisión de sus mensajes como un espejo de la ideología dominante, mientras que los fans se dedican a buscar y crear ranuras y márgenes dentro de los mismos textos comerciales (Jenkins, 2010, pp.101-131).

---

## Capítulo 3. Metodología

---

En este apartado se define la metodología a emplear, los tipos de técnicas a desarrollar y la selección de la muestra, para el análisis de la investigación sobre: “La identidad social de los jóvenes “Cosplay” de la Ciudad de México a partir del consumo cultural anime y manga”.

Para desarrollar el análisis de la construcción de la identidad social de los jóvenes “Cosplays”, a través del consumo de manga y anime, es pertinente retomar la metodología cualitativa. Para autores como Creswell:

“La investigación cualitativa es un proceso interpretativo de indagación basado en distintas tradiciones metodológicas: la biografía, la fenomenología, la teoría fundamentada en los datos, la etnografía y el estudio de casos que examina un problema humano o social. Quien investiga construye una imagen compleja y holística, analiza palabras, presenta detalladas perspectivas de los informantes y conduce el estudio en una situación natural” (Creswellen Vasilachis, 2006, p.26).

Denzin y Lincoln (2006) definen investigación cualitativa como:

...multimetódica, naturalista e interpretativa. Es decir, que las investigadoras e investigadores cualitativos indagan en situaciones naturales, intentando dar sentido o interpretar los fenómenos en los términos del significado que las personas les otorgan. La investigación cualitativa abarca el estudio, uso y recolección de una variedad de

materiales empíricos estudio de caso, experiencia personal, introspectiva, historia de vida, entrevista, textos observacionales, históricos, interaccionales y visuales que describen los momentos habituales y problemáticos y los significados en la vida de los individuos” (Denzí y Lincoln en Vasilachis, 2006, p.26).

No obstante, para Mason la investigación cualitativa

...“no puede ser reducida a un conjunto simple y prescriptivo de principios, y señala tres elementos comunes a la rica variedad de estrategias y técnicas. Así, entiende que la investigación cualitativa está: a) fundada en una posición filosófica que es ampliamente interpretativa en el sentido de que se interesa en las formas en las que el mundo social es interpretado, comprendido, experimentado y producido, b) basada en métodos de generación de datos flexibles y sensibles al contexto social en el que se producen, y c) sostenida por métodos de análisis y explicación que abarcan la comprensión de la complejidad, el detalle y el contexto” (Mason en Vasilachis, 2006, p.27).

### **3.1 Los componentes de la investigación cualitativa**

Los tres componentes más importantes de la investigación cualitativa son, para Strauss y Corbin (1990, p.20), los datos cuyas fuentes más comunes son, para ellos, la entrevista y la observación; los diferentes procedimientos analíticos e interpretativos de esos datos para arribar a resultados o teorías; y, por último, los informes escritos o verbales.

Esos datos deben guardar relación con la pregunta de investigación; ser, pues, recolectados intencionalmente y, cuando corresponda, ser recogidos en situaciones naturales (Vasilachis, 2006, p.29).

Por ello retomaré en la investigación de la construcción de la identidad mediante el consumo cultural de manga y anime en los “Cosplays””; a la metodología cualitativa ya que el investigador ve el escenario y a las personas con una perspectiva holística. Las personas, los escenarios o los grupos no son reducidos a variables. El investigador cualitativo estudia a las personas en el contexto de su pasado y de las situaciones recientes.

### **3.4 Técnicas de recopilación de información**

Para poder desarrollar la investigación es pertinente emplear la técnica de la entrevista a profundidad semiestructurada y la observación no participante, que son técnicas que nos brinda la metodología cualitativa de las ciencias sociales, a estos jóvenes en su contexto en particular cuando se visten y se transforman en sus personajes favoritos de anime.

Se entiende por entrevista cualitativa en profundidad a los encuentros cara a cara entre el investigador y los informantes, encuentros estos dirigidos hacia la comprensión de las perspectivas que tienen los informantes respecto de sus vidas, experiencias o situaciones, tal y como las expresan con sus propias palabras. Las entrevistas en profundidad siguen el modelo de una conversación entre iguales, y no de un intercambio formal de preguntas y respuestas. Esta entrevista no asemeja un recolector de datos, el propio investigador es el instrumento de la investigación, y no es un protocolo o formulario de entrevista. El rol implica no solo obtener respuestas, sino también aprender qué preguntas hacer y cómo hacerlas (Taylor y Bogdan, 1987, p.101).

Es decir, la entrevista social a profundidad, nos permitirá extraer cierta información de cada joven “Cosplay”, que se utiliza para obtener información de carácter pragmático, esto es, de cómo los sujetos diversos actúan y reconstruyen el sistema de representaciones sociales en sus prácticas individuales.

Por otra parte, las preguntas realizadas son aquellas que se refieren a los comportamientos pasados, presentes o futuros, es decir, al orden de lo realizado o realizable, no solo a lo que el informante piensa sobre el asunto que investigamos, sino a cómo actúa o actuó en relación con dicho asunto (Taylor y Bogdan, 1987, p.101).

### **Técnica: La observación**

Por otra parte, la observación es el proceso de contemplar sistemática y detenidamente cómo se desarrolla la vida social, sin manipularla ni modificarla. La observación establece una comunicación no verbal en la que el investigador-observador está alerta a las claves que va captando y a través de ellas, interpreta lo que ocurre, obteniendo así un conocimiento más sistemático, profundo y completo de la realidad que observa.

Esta técnica de observación no se limita simplemente al sentido de la vista, sino que implica todos los sentidos, como oler y escuchar (Sampieri, 2010, p.19-21).

Los elementos más específicos que podemos observar en una investigación son:

- Ambiente físico (entorno): tamaño, arreglo espacial o distribución, señales, accesos, sitios con funciones centrales (iglesias, centros del poder político y económico, hospitales, mercados y otros), además, un elemento muy importante son nuestras impresiones iniciales. Es recomendable no interpretar el contexto o escenario con adjetivos generales, salvo que representen comentarios de los participantes (tales como: confortable, lúgubre, hermoso o grandioso). Recordemos que el ambiente puede ser muy grande o muy pequeño, desde un quirófano, un arrecife de coral, una habitación; hasta un hospital, una fábrica, un barrio, una población o una mega ciudad. Un mapa del ambiente ayuda a que los usuarios se ubiquen en éste.
  
- Ambiente social y humano (generado en el ambiente físico): formas de organización en grupos y subgrupos, patrones de interacción o vinculación (propósitos, redes, dirección de la comunicación, elementos verbales y no

verbales, jerarquías y procesos de liderazgo, frecuencia de las interacciones). Características de los grupos, subgrupos y participantes (edades, orígenes étnicos, niveles socioeconómicos, ocupaciones, género, estados maritales, vestimenta, atuendos, etc.); actores clave; líderes y quienes toman decisiones; costumbres. Además de nuestras impresiones iniciales al respecto. Por tanto, un mapa de relaciones o redes es conveniente.

- Actividades (acciones) individuales y colectivas: ¿qué hacen los participantes?, ¿a qué se dedican?, ¿cuándo y cómo lo hacen? (desde el trabajo hasta el esparcimiento, el consumo, el uso de medios de comunicación, el castigo social, la religión, la inmigración y la emigración, los mitos y rituales, etc.), propósitos y funciones de cada una.
  
- Artefactos que utilizan los participantes y funciones que cubren (Sampieri, 2010, pp.411-412).

Ahora bien, la observación no participante consiste en la toma de contacto del observador con la comunidad, el hecho o grupo a estudiar, pero permaneciendo ajeno al mismo. El carácter externo y no participante de este tipo de observación, no quita que ella sea consciente, dirigida y ordenada hacia la finalidad propuesta. De lo contrario, la sola pasividad no permitiría recoger la información pertinente (Ander, 1987, p.98).

### **3.5 Muestra**

Para seleccionar una muestra. Lo primero que hicimos que fue definir la unidad de análisis (personas, organizaciones, periódicos, comunidades como los “Fans” de anime y manga, situaciones, eventos etc.). El sobre qué o quiénes se van a recolectar datos depende del enfoque elegido (en esta investigación el cualitativo).

El enfoque cualitativo consiste en que la muestra es una unidad de análisis o un grupo de personas, contextos, eventos, sucesos, comunidades, etcétera, de análisis; sobre el (la) cual se habrán de recolectar datos, sin que necesariamente sea representativo (a) del universo o población que se estudia. Asimismo, en ocasiones la muestra no se determina hasta que se ha realizado la inmersión inicial en el campo y varía conforme transcurre el estudio (Collado y Baptista, 2003, p.51-56).

Se pretende hacer estas entrevistas a profundidad, semiestructuradas a 10 jóvenes Cosplays, que asistan a la convención anual de la TNT, con una duración de cuatro días, en donde cada día se entrevistará a 5 jóvenes Cosplay (disfrazados), misma donde se desarrollará la observación no participante que se presentará a principios del mes de noviembre de 2016 en el centro de convenciones de Tlatelolco.

**Cuadro: 2**

**3.6 Instrumentos de investigación**

<b>Tópicos para observación no participante Convención de la TNT`25</b>	<b>Preguntas clave</b>
<b>ORGANIZACIÓN DE LOS COSPLAYERS Y EL ESPACIO</b>	A. ¿Cómo están organizados los espacios? B. ¿Qué hay en la escena? C. ¿Cómo se comportan los sujetos? D. ¿Cómo se organizan los sujetos? E. ¿Qué códigos verbales y no verbales usan los sujetos? F. Interacción de los Cosplayers
<b>PRÁCTICAS RELACIONDAS AL COSPLAY</b>	A. Posturas B. Actuaciones C. Trajes D. Poses para fotos
<b>PRÁCTICAS DE CONSUMO</b>	A. ¿Cómo consumen? B. ¿Qué compran?

### Cuadro: 3

#### Guía de entrevista semi-estructurada

<b>Tópicos para las entrevistas semiestructuradas a Cosplayers en la Convención de la TNT`25</b>	<b>Preguntas clave</b>
<b>Datos sociodemográficos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Edad</li><li>• Sexo</li><li>• Nivel educativo</li><li>• Ocupación</li><li>• Religión</li><li>• Lugar de residencia</li></ul>
<b>Acercamiento con el manga y el anime</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. ¿Tú lees manga ó ves anime?</li><li>2. ¿Qué género de manga ó anime te gusta? ¿Por qué?</li><li>3. ¿Qué te llama la atención para leer manga o ver anime?</li><li>4. ¿Qué encuentras en el manga que no encuentras en otras lecturas?</li><li>5. ¿Cómo fue que te introdujiste al mundo del manga y anime?</li></ol>
<b>Identificación con el personaje</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. ¿Cómo se llama el personaje que representas y de qué serie es?</li><li>2. ¿Por qué te gusta representar este personaje?</li><li>3. ¿Qué significa para ti representar este personaje?</li><li>4. ¿Te sientes identificado con este personaje? ¿Por qué?</li></ol>
<b>Significado del Cosplay</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. ¿Cuántos años tenías cuando entraste al mundo del Cosplay?</li><li>2. ¿Cómo te enteraste del Cosplay?</li><li>3. ¿Cómo ingresaste al mundo del Cosplay?</li><li>4. ¿Qué significa para ti hacer Cosplay?</li><li>5. ¿Qué te llamó la atención para hacer Cosplay?</li><li>6. ¿Cómo te sientes al representar tu personaje?</li></ol>

<p style="text-align: center;"><b>Consumo cultural</b></p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. ¿Cada cuánto tiempo lees manga o ves anime?</li><li>2. ¿De qué manera compartes y con quién lo que lees del manga ó anime?</li><li>3. ¿Con qué frecuencia te reúnes con tus amigos para hablar de manga o anime?</li><li>4. ¿Cuánto dinero inviertes en un traje?</li><li>5. ¿Cuánto dinero inviertes al mes en productos relacionados al maga?</li></ol>
--	--

### **3.7 Trabajo de Campo**

#### **Observación no participante**

La Expo TNT es una convención de manga y comic, realizada tres veces al año en la Ciudad de México, en lugares como la Expo Reforma y en el Centro de Convenciones Tlatelolco, con una duración de cuatro días que inicia desde las 11 de la mañana hasta las 7 de la noche. A ella asisten desde niños hasta personas adultas, la mayoría de ellos usan disfraz de alguno de sus personajes favoritos ya sea de comic o manga. Pero el ambiente se puede notar desde las calles aledañas ya que algunos jóvenes caminan disfrazados para dirigirse a la convención, muchos de ellos se van arreglando, vistiendo o peinan antes de llegar a la entrada de la convención.

Al llegar a la puerta de la convención es claro notar a jóvenes en espera de sus amigos para poder ingresar, una vez pasando por la revisión de las personas de seguridad se encuentran instaladas algunas taquillas para las personas que no compraron su boleto con anticipación. En el interior comienza la aventura de la fantasía, el juego y los cambios de roles y el consumo masivo, el lugar es el centro de convenciones ubicado en Tlatelolco, donde la convención de la TNT se lleva a cabo en dos salones muy amplios uno ubicado en la planta baja y otro en el primer piso, en ambos pisos está repleto de jóvenes Cosplayers, en la mayoría de ellos se nota que están en grupos o llegan en grupos.

El salón de la planta baja, se encuentra una serie de estantes con la venta de productos como comida japonesa, mangas, películas, posters, playeras, trajes de personajes de algunas animes, juguetes, llaveros, almohadas y revistas, todas estas, relacionadas con el manga y series animadas de Japón mejor conocido como anime; los precios de estos productos oscilan alrededor de 100, 150 e inclusive 500 pesos dependiendo del producto, pero es claro ver la dinámica que existe en los jóvenes ya que en la mayoría de ellos su consumo es frecuente, también se observa que el consumo mayormente lo realizan en grupos de tres a más jóvenes Cosplays, aunque se observa uno que otro joven que entra a la convención solo, pero estando adentro comienza a reunirse con su amigos y conocidos, claro está que la TNT es un punto de reunión,

cohesión y consumo para los jóvenes que asisten, ya que es claro ver la interacción que existe entre los grupos de pertenencia que tienen los sujetos.

En el salón del primer piso se observan espacios libres donde se reúnen grupos de jóvenes Cosplay para platicar, conversar y descansar en algunos casos o tomarse algunas fotos con alguna persona que se los pida. En este piso se encuentra un escenario en la parte central del mismo, donde realizan algunas dinámicas como coreografías con grupos de mujeres en la mayoría de ellos de adolescentes y en la parte de enfrente se encuentran estanterías donde venden comida japonesa como bollos horneados, sopas instantáneas, bebidas japonesas y comida como tacos de distintos platillos mexicanos. También se encuentran estantes con venta de video juegos de manga, también se encuentran mesas donde realizan dibujos de anime o comic, hay un pequeña área de video juegos con algunos jóvenes a la espera de su turno para poder jugar pero es claro la multitud de gente y jóvenes disfrazados, algunos con disfraces muy elaborados, detallados y bien diseñados otros carecen de detalles, son muy simples, pero cabe resaltar que algunos jóvenes en la práctica de disfrazarse cambian su roles de género, se encontró a muchos chicos vestidos o disfrazados de personajes femeninos y chicas disfrazadas de personajes masculinos.

En el primer piso, subiendo las escaleras, se observa un rincón, lugar instalado para que los jóvenes cosplay los puedan retratar personas que concursan también para la mejor foto de Cosplay, en este espacio no existe ningún tipo de venta, porque es un lugar para conciertos y sólo existe un escenario para que los cantantes puedan interpretar en la mayoría de ellas canciones en japonés o de las series de anime.

A manera de conclusión podemos apreciar que este lugar es un punto de reunión, de socialización, y generador de matrices culturales en los grupos de Cosplay que asisten, ya que es claro ver que el lugar está organizado mayoritariamente por grupos de Cosplays, además es notable que la práctica del Cosplay juega a ser otro sujeto que no puede ser en el mundo real, pero mediado por el consumo no solo de productos, también del consumo simbólico que representan estos personajes, la manera en cómo se comportan los Cosplay para parecerse a su personaje representado, además de comida y música de otro país como es Japón.

---

## ANÁLISIS

---

Se analizó conforme a las entrevistas elaboradas en TNT 33” que en la identidad de los jóvenes Cosplay influyen los patrones culturales y las matrices culturales como la familia, ya que, repiten las mismas prácticas como el consumo de anime y el manga, esto influyendo en sus identidades para generar la práctica del cosplay además de producir en los jóvenes realidades imaginarias.

### **Fragmentos de entrevistas**

- Por mi mamá, mi mamá es muy Otaku en eso y siempre me metió mucho en esa onda (E: 04, L.260-261).
- Mi mamá es gran fan de los Thundercats, de Remy, de Heidi de todas esas cosas, también mi mamá es fanática de los video juegos, así que fue la que nos inculco a mi hermana y a mí a este mundo (E: 07, L.470-471).
- Con un tío que tengo que le gustan mucho los video juegos de ahí me enseñó todo lo relacionado al manga y ya después me puso series y me comenzó a gustar (E: 14, L.932).

Además, en la mayoría de los jóvenes Cosplay entrevistados existe la identificación con los personajes de sus series favoritas de anime y manga, y como lo menciona Merino y Pérez, la identificación es la acción de la identidad, es identificarse como ese personaje y dejar de lado su identidad individual para convertirse en otros sujetos de acción, apropiándose de los valores y normas que produce el manga, asimismo, es claro notar como los contenidos del manga y el anime los están reproduciendo mediante la práctica del Cosplay y en el ámbito social de cada joven.

## **Fragmentos de entrevistas**

- Sí, primero que nada porque soy como el que luego a veces hace cosas malas y ya tiempo después de arrepiente como cualquier persona tengo el corazón muy débil con unas personas y con otras muy fuerte (E: 06, L. 404-406).
- Es mi personaje favorito porque a pesar de que no me parezco nada en ella me gustaría ser como ella con un carácter muy fuerte, intrépida, enérgica, así que me gustaría ser así (E: 07, L.475-477).
- Así más que nada es aprender algo del personaje, porque quiero hacer algo que el personaje es, porque son cosas que me gustaría hacerlas en mi vida tener más confianza poder ser más enérgica pasional todo ese tipo de cosas como el personaje (E: 07, L.483-488).

También, se identifican por la manera de vestir del personaje de la serie por los valores, como la lealtad, la amistad, el valor, el carisma de los personajes etc. que genera el personaje, esto influyendo sus identidades de cada joven Cosplay. Ya que esto es todo un repertorio de matrices culturales para configurar parte de sus identidades. También salta a la luz que la práctica de Cosplay a través del consumo de anime y manga genera todo tipo de sentimiento como satisfacción, reconocimiento, afecto etc. es claro ver como esto está influyendo en sus identidades y su forma de relacionarse en lo social.

Otro de los factores clave que influyen en la identidad de los jóvenes Cosplay que consumen anime y manga, es la interacción social, ya que todos los jóvenes entrevistados en este análisis utilizan las convenciones y el consumo de anime y manga para generar nuevos espacios de cohesión social, interacción y socialización, pero estos están mediados por las industrias culturales que generan códigos hegemónicos y realidades falsas, por lo tanto están generando falsas identidades en los jóvenes Cosplay.

## **Fragmentos de entrevistas**

- ¡Ay! Pues significa mucho, tiene un valor tanto sentimental así como por gusto, o sea lo vi y me enamore inmediatamente del personaje y pues tiene un valor sentimental
- Porque pues con este personaje he conocido mucha gente así del medio (E: 03, L.179-180).
- Me gusta la filosofía del personaje de vida que todos somos uno mismo y que tenemos que ayudarnos (E: 09, L.701-703).

Otra cosa que influye en la identidad de los jóvenes Cosplay el anime y manga es tener la aceptación y poder integrarse a grupos de pertenencia esto para precisamente identificarse y poder generar matrices culturales para poder desarrollar parte de sus identidades colectivas, ya que las identidades colectivas se van a caracterizar por un cierto número de personas o grupos que van a generar las mismas prácticas y acciones pero en conjunto es otra de las características que influyen en los jóvenes Cosplay la colectividad.

Se pudo observar también que los jóvenes cosplay relacionan sus identidades o historias de vida con las historias ficticias de las series de manga y anime, tratando de empatar o entrelazar sus historias particulares de vida, con ello generando falsas realidades e identidades, además de usar a los personajes de estas series para poder tratar de ser otros sujetos que no se los permiten en el ámbito social con esto de cierta forma alienando sus acciones porque imitan los códigos hegemónicos de las industrias culturales dominantes.

- Me identifico tiene actitud parecida a mi a la que tengo en la vida real y la libertad que tiene el personaje muy parecida a la mía (E: 14, L.942-943).
- Es compartir tiempo con los amigos con la gente que conoces aquí (E: 03, L.209).

- ¡Ay! Es que esta igual de fumado que yo es bastante, me identifico porque es muy excéntrico, es muy risueño, está demasiado loquito, pues es el raro del grupo de la serie el incomprendido y anda con una cómo podría decirlo pues su estética es demasiado extraño trae los ojos tapados, cabello largo, uñas largas (E: 03, L.169).

Asimismo el consumo de anime y manga está provocando no solo el reconocimiento de los demás, si no la aceptación de sus propias identidades, esto a través de generar satisfacción y reconocimiento que se obtiene mediante el consumo cultural de anime y manga esto, cruzando y formando parte de sus identidades de los Cosplay.

Otro de los factores de la identidad es el consumo ya que el consumo como lo menciona Canclini es un factor motivacional para generar la práctica cultural del Cosplay, también, menciona que el consumo es la apropiación de los productos desde su valor simbólico prevalece sobre los valores de uso y de cambio, y esto es claro notarlos, en la identidad de los jóvenes consumen todo tipo de productos derivados del manga para ser otros sujetos de acción fuera o dentro de la escena social.

Entonces el consumo cultural de anime y manga que realizan los jóvenes Cosplay según Canclini, se entiende que, consumir manga o anime, son dinámicas generadas por la cultura, por la clase social, la etnia, los grupos de pertenencia, por la cultura en este sentido en torno al anime japonés y las industrias culturales, la clase social donde pertenecen como es la clase media baja de la mayoría de los jóvenes que consumen manga y anime, en sus grupos de pertenencias como es en exposiciones de anime realizadas en comunidades o grupos de Cosplay, además de las prácticas culturales como es el Cosplay, el cual es generada la apropiación de los mensajes y códigos que el anime y el manga utilizan, entonces estos son algunos factores socioculturales que condicionan a los jóvenes Cosplay a consumir productos culturales como el manga e influir en sus identidades.

Por lo tanto, se puede entender que el consumo cultural en los jóvenes Cosplay es un conjunto de procesos culturales como (la cultura, las prácticas culturales, la clase y el grupo), por la cual el valor simbólico que le atribuyen al manga, al anime y a los productos derivados de estos va prevalecer el valor simbólico, generando con ellos prácticas culturales para generar con ellas matrices culturales con las cuales van a influir en sus identidades individuales y colectivas.

A manera de poder concluir este apartado podemos decir que se pudo observar que los códigos derivados del consumo de anime y manga, están generando, distintas formas de cohesión, interacción, e inclusión en los jóvenes a través de la práctica del Cosplay, también están surgiendo nuevas dinámicas de consumo donde el factor clave es que genera y organiza nuevos códigos de interacción con los jóvenes en lo social, esto influyendo en muchas de las identidades de los jóvenes que consumen anime y manga, con ello generando falsas identidades y realidades, alienando de nueva cuenta a los jóvenes haciéndoles pensar que son libres de elegir y pensar siendo esto verdaderamente falso, ya que el mercado pretende generar libertad ofertando miles de productos, pero estos siendo al final lo mismo, siempre mediados por la ideología dominante, haciéndoles creer a los chicos Cosplayers que son originales en su forma de pensar, vestir y que van encontrar de la sociedad tradicional.

---

## Conclusiones

---

La finalidad de este capítulo es exponer los resultados obtenidos en el proceso de investigación cualitativa organizada en torno a la siguiente pregunta: ¿Cómo influye el consumo cultural de manga y anime en la identidad de los y las jóvenes de la Ciudad de México desde la práctica cultural del Cosplay? Si bien los jóvenes consumen diferentes medios y contenidos a través de la televisión, de diversas plataformas como videojuegos, películas y cómics en japonés, la importancia de este tema se debe a la seducción que ha causado en ellos los íconos de la cultura japonesa. Es por ello que nuestro objetivo ha sido analizar la influencia del consumo cultural de manga en la identidad de los y las jóvenes de la Ciudad de México desde la práctica cultural del Cosplay. A partir de este objetivo central nos dimos cuenta de la necesidad de plantearnos otros interrogantes ¿Cómo se apropian del consumo cultural de manga los y las jóvenes Cosplayers?, ¿Qué factores socio-culturales influyen para generar el consumo cultural de manga en los y las jóvenes Cosplayers? Y ¿De qué manera cohesiona a los y las jóvenes la práctica cultural del Cosplay?

En la medida que los resultados de una tesis deben responder al planteamiento del problema de investigación haré una breve descripción de las estrategias que he seguido, así como la vinculación entre las categorías de análisis y los datos recabados. El enfoque holístico de la metodología cualitativa nos ha permitido conocer el contexto en el cual los jóvenes se reúnen, estos escenarios son las convenciones. Para seleccionar la muestra definimos la unidad de análisis conformada por los jóvenes que asisten a las convenciones y que constituyen una comunidad de “Fans” de anime y manga. A partir de esta unidad de análisis consideramos las técnicas que nos permitieran

recolectar los datos, sin que éstos sean necesariamente representativos del universo que estudiamos.

Para poder desarrollar la investigación empleamos la técnica de la entrevista a profundidad semi-estructurada y la observación no participante ya que son técnicas que nos brinda la metodología cualitativa de las ciencias sociales. Ambas técnicas nos permitieron conocer a los jóvenes en su contexto, en particular cuando se visten y se transforman en sus personajes favoritos de anime. Por lo anterior hicimos entrevistas a profundidad, semi-estructuradas a 10 jóvenes Cosplays, que asisten a la convención anual de la TNT, con una duración de cuatro días, en donde cada día entrevisté a 5 jóvenes Cosplay. En esta convención desarrollé la observación no participante a principios del mes de noviembre de 2016 en el centro de convenciones de Tlatelolco. La entrevista a profundidad, nos permitió obtener información de cada joven "Cosplay", de cómo actúan y reconstruyen el sistema de representaciones sociales en sus prácticas.

### **Resultados obtenidos de la Observación no participante**

La Expo TNT es una convención de manga y comic, realizada tres veces al año en la Ciudad de México, en el Centro de Convenciones Tlatelolco, con una duración de cuatro días que inicia desde las 11 de la mañana hasta las 7 de la noche.

En este ambiente observamos las características físicas del espacio así como la interacción entre los jóvenes y sus consumos culturales. Al llegar a la puerta de la convención observamos que los jóvenes se reúnen para ingresar y pasar los controles de seguridad. Una vez en el interior inicia una aventura de fantasías, de juego, disfraces, cambios de roles y de consumo cultural.

La convención de la TNT se lleva a cabo en dos salones muy amplios uno ubicado en la plata baja y otro en el primer piso, en los que hay una multitud de jóvenes Cosplayers. En el salón de la planta baja se venden productos de origen oriental como mangas, películas, posters, playeras, trajes de personajes de animes y objetos relacionados con manga y las series animadas de Japón mejor conocido como anime.

Si consideramos el carácter ritual del consumo cultural, identificamos que los jóvenes asisten a este evento a realizar un consumo que si bien tiene un valor de uso, importa el valor simbólico de los objetos que allí adquieren. En relación a cómo consumen es interesante observar que el consumo se realiza en grupos de tres a más jóvenes Cosplays, práctica que nos estaría indicando un primer elemento de identificación entre ellos y a través de los objetos que consumen. Desde esta perspectiva el consumo cultural posibilita la comunicación entre los jóvenes pues la TNT es un punto de reunión, cohesión e interacción entre los grupos.

En el salón del primer piso se observan espacios libres donde se reúnen grupos de jóvenes cosplay para platicar y descansar. También se encuentra un escenario en la parte central en donde realizan coreografías con mujeres adolescentes; se venden productos comestibles y de las industrias culturales. En este mismo espacio hay mesas en donde se realizan dibujos de anime o comic, hay un área de video juegos y un lugar instalado para que los jóvenes cosplay se retraten.

La observación realizada demuestra que este lugar es un punto de reunión social, por lo tanto de socialización y de identificación de los jóvenes que forman parte de grupos de Cosplay, ya que el lugar está organizado mayoritariamente por ellos. Es notable que en la práctica del Cosplay los jóvenes juegan a ser otro sujeto que no pueden ser en la vida real, mediado por el consumo simbólico que representan estos personajes. Este aspecto del fenómeno estudiado se relaciona con la globalización cultural.

En síntesis los resultados obtenidos una vez realizada la observación son:

- a) El ambiente social se caracteriza por la presencia mayoritaria de jóvenes de entre 19 a 29 años de edad, en cuanto al género es equilibrado hay hombres y mujeres, donde su nivel socio económico en la gran mayoría es de clase social media, también la mayoría de ellos son estudiantes de preparatoria universidad, además algunos de ellos trabajan no sólo en trabajos ordinarios, si no también relacionado al mundo del anime y el Cosplay.

- b) No existe una forma predeterminada de organizarse, sin embargo, los asistentes a las convenciones se reúnen en subgrupos siguiendo patrones de vinculación a través de las prácticas de Cosplay, lo cual les da sentido de pertenencia en la medida que se comunican mediante símbolos que los identifican entre sí.
  
- c) En los grupos y subgrupos no observamos liderazgos evidentes.

### **Principales resultados obtenidos en las entrevistas**

La observación nos permitió entrar a la comunidad, pero debido al carácter externo y no participante de la misma, requerimos de una segunda técnica: las entrevistas semi-estructuradas realizadas en la Convención de la TNT'33. El criterio usado para ordenar y codificarlas fue el siguiente: 1) las entrevistas se ordenaron de manera cronológica y, posteriormente, 2) se agruparon por temas. En los siguientes incisos hacemos una síntesis de los principales resultados obtenidos considerando nuestra pregunta de investigación: ¿Cómo influye el consumo cultural de manga y anime en la identidad de los y las jóvenes de la Ciudad de México desde la práctica cultural del Cosplay?

#### **a) Acercamiento con el manga y el anime**

Los jóvenes consumen anime o manga por la variedad temática de sus contenidos, en relación a la diferencia entre anime o manga nos dicen:

#### **Fragmentos de entrevistas**

- Pues yo creo que la diferencia entre el manga y el anime es, que el manga tiene muchas más historias, hay mucho más contenido que el anime y sabes que es mucho más difícil llevar un (anime) un manga a animar (E: 01, L.11-13).
  
- Me llama la atención primero porque es otra cultura para empezar nos comparten de otra cultura por medio de anime y manga (E: 05, L.304-305).

- Lo otro es hay muchas más historias libres en el manga que en el anime fomenta un poco más leer, fomenta el anime y el manga y la cultura japonesa aquí en México (E: 05, L.305-307).

El consumo cultural de manga y anime de los jóvenes Cosplay demuestra la penetración de las industrias transnacionales producto de la globalización cultural, en este caso, la industria japonesa de manga. Sin embargo, la decodificación de los contenidos por los jóvenes Cosplays genera prácticas híbridas en la medida que los símbolos japoneses son recodificados a partir de las matrices culturales mexicanas. Es decir, siempre el mensaje será decodificado a partir de los condicionantes socioculturales de los receptores.

Desde la óptica de la Economía Política de la Comunicación la globalización de las industrias culturales no sólo forma parte de un modelo de desarrollo económico sino que tienen efectos en la organización social. En referencia a nuestro tema de investigación es clave entender cómo las industrias culturales transnacionales generan todo tipo de contenidos utilizando productos como manga y anime, produciendo distintas prácticas en los jóvenes como es el caso de la práctica del Cosplay. El consumo de manga y anime están influyendo en la identidad de jóvenes mexicanos objeto de esta tesis.

#### **b) Identificación con el personaje**

Entendemos por identificación la acción y efecto de identificar o identificarse con otras personas, grupos y/o símbolos con los cuales se puede llegar a tener las mismas creencias. Si la identificación implica la acción o práctica de la identidad, la identidad es inseparable de la cultura, porque las identidades sólo pueden formarse a partir de las diferentes culturas y subculturas a las que se pertenece o en las que se participa. Si bien la identidad de los jóvenes Cosplay es resultado de la socialización desde la infancia, a través de la interacción social, del consumo cultural de mensajes de manga y anime y de las prácticas como el Cosplay, ellos se identifican como grupo social adscrito a estos consumos y, al mismo tiempo, van transformando rasgos de su identidad ya que la identidad tiene que ver con la idea que tenemos acerca de quiénes somos y quiénes son los otros, es decir, con la representación que tenemos de nosotros mismos en relación

con los demás. Esto significa que a través de la práctica del Cosplay los jóvenes se identifican entre sí, se sienten parte de una subcultura, se reconocen como iguales y se distinguen de otras subculturas.

### **Fragmento de entrevistas**

- ¡Ay! Es que está igual de fumado que yo es bastante, me identifico porque es muy excéntrico, es muy risueño, está demasiado loquito, pues es el rarito del grupo de la serie el incomprendido y anda con una cómo podría decirlo pues su estética es demasiado extraño trae los ojos tapados, cabello largo, uñas largas (E: 03, L.169-172).

- Me identifico tiene actitud parecida a mí a la que tengo en la vida real y la libertad que tiene el personaje muy parecida a la mía (E: 14, L.942-943).

- Pues creo que es como un poquito adueñarte del personaje, es prestarle, darle vida por algunos momentos, este ser un poquito como él mía (E: 01, L.47-48).

¿Qué es lo que distingue a los jóvenes Cosplay de otras personas y de otros grupos? Una de las respuestas es el consumo de materiales culturales. En efecto, lo que los distingue es la cultura que comparten con otros jóvenes que consumen anime, esto es posible a través de sus pertenencias sociales. En otras palabras, los materiales con los cuales construimos nuestra identidad para distinguirnos de los demás son siempre materiales culturales. Por lo tanto, algunos de los materiales culturales que los jóvenes Cosplay generan son a través de los signos y códigos que existen en el manga y anime, apropiados y reproducidos por los Cosplay.

Por otra parte, para entender cómo los jóvenes Cosplays reafirman y construyen su identidad es preciso retomar el concepto de identidad colectiva como categoría analítica a partir de una teoría de la acción colectiva. “Ésta se concibe como un conjunto

de prácticas sociales que involucran a individuos y /o grupos que se relacionan socialmente para conferir sentido”.

### **Análisis de la apropiación del consumo de manga en los y las jóvenes Cosplayers.**

Se apropian de distintas formas y maneras de los contenidos del anime y manga: a través del disfraz de sus personajes favoritos, esta representación genera sentimientos y actitudes del personaje, así como también la apropiación de discursos y códigos de habla al relacionar los códigos con sus historias de vida.

---

### **Para finalizar esta tesis...**

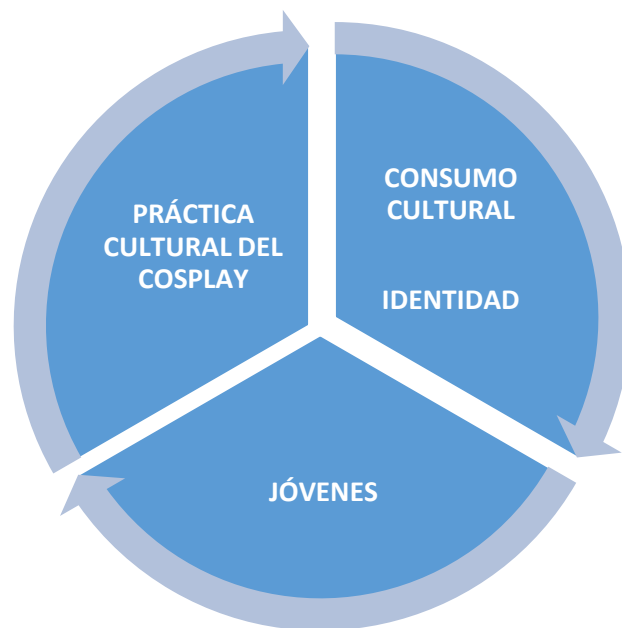
---

Quisiera cerrar esta investigación relacionando las categorías de análisis que utilizamos para explicar el problema de investigación y exponer las preguntas que el mismo proceso ha ido generando. El consumo cultural de anime y manga es un producto de las grandes industrias culturales que están diseñados con códigos de la ideología dominante del mercado. El análisis empírico realizado con los jóvenes muestra cómo el consumo cultural a través de las prácticas del Cosplay influye en la identidad. Esta influencia se realiza de distintas formas: en la manera de socializar, en el uso del lenguaje, en las formas de simbolizar e hibridar sus matrices culturales con las historias del anime. Mediante estas prácticas los jóvenes generan todo tipo de emociones y sentimientos en las convenciones, espacio que sirve de cohesión social, interacción y socialización.

Por lo tanto, se da respuesta a la pregunta y los objetivos planteados, ahora repasemos de manera rápida desde la práctica cultural del Cosplay. A través de esta práctica los jóvenes se apropian de otra identidad ficticia, una identidad que sólo existe en el imaginario de las series de anime. Además, los jóvenes Cosplay son sujetos que

no consumen irracionalmente los productos relacionados al manga y el anime son sujetos pensantes y cambiantes que solo están buscando nuevas formas de integrar parte de sus identidades, e integrarse a una sociedad convulsionada en sus códigos sociales, mediante el juego del Cosplay.

Para finalizar, ésta investigación, es pertinente mencionar que me permitió desarrollarme en el ámbito profesional, entendiendo y aplicando conceptos como el tema de la identidad, cultura, consumo cultural, industria cultural y jóvenes entre otros, además de otros aspectos que fueron vistos a lo largo de la carrera de Comunicación y Cultura pero que en esta tesis fueron analizados con una mayor profundidad. Asimismo me doy cuenta que un trabajo de investigación conlleva horas de esfuerzo, dedicación, disciplina, concentración y sobre todo motivación para poder concluir una etapa más en la vida académica. Espero que este trabajo de investigación no finalice aquí, sino genere nuevas rutas de investigación acerca del consumo cultural y las identidades en los jóvenes en México, y encamine a nuevos horizontes para entender mejor a las culturas transnacionales y a mirar a estos grupos de jóvenes Cosplay.



## Bibliografía

Ander Egg, Ezequiel (1987). *La observación. En Introducción a las técnicas de investigación social*. Buenos Aires. Hvmánitas.

Balderrama y Pérez (2009). *La elaboración del ser Otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno*. Tesis de Licenciatura. Universidad Católica Andrés Bello, Facultad de Ciencias Económicas y Sociales, Escuela de Ciencias Sociales. Venezuela.

Bermúdez, Emilia, (2001), *Consumo cultural y construcción de representaciones de identidades juveniles*, Maracaibo, Venezuela, Facultad de Ciencias Económicas y Sociales/Universidad del Zulia.

Bermúdez, Emilia, Crespo, Eliana; Prieto, María & Vílchez Ana (2005). *Rock, consumo cultural e identidades juveniles (Un estudio sobre las bandas de rock en Maracaibo)*. Espacio Abierto. 1. 119-153, disponible en línea <http://www.redalyc.org/oa?id=12214106>.

Bernete García, Francisco, (2010), *Identidad e integración de los jóvenes en el mundo adulto en la era de la cultura digital*, en *Revista de Anuario electrónico de estudios en Comunicación Social*, Junio, núm.1, Volumen 3, Venezuela, Artículo en línea disponible en <http://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=12925>.

Bigott Suzzarini, Belkis V., (2007), *Consumo cultural y educación*, en *Revista de investigación Instituto Pedagógico de Caracas*, 11 de Julio, núm. 61, Venezuela, Artículo en línea disponible en <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2325026>.

Bogarín, Mario. (2008), *La estética Otaku y el imaginario Manga/Anime*. México D. F. Centro de investigaciones culturales, Universidad Autónoma de Baja California.

Canclini García, Nestor, (1991), *El consumo sirve para pensar*, En diálogos de la Comunicación, Revista de la Federación Latinoamericana de Asociados de Facultades de Comunicación Social, N° 30, Perú, pp. 6 a 9.

Cobos, Tania Lucía, (2010), *Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en America Latina. Razón y palabra*. 72. Extraído de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199514906046>

Collado Fernández, C., Baptista, P., (2003), *Cualitativa*, En Maricela Portillo (compiladora). Metodología cuantitativa: Antología, México: UACM

Eснаоla, Horacek, Graciela, (2004), *La construcción de la identidad a través de los videojuegos: un estudio del aprendizaje en el contexto institucional de la escuela, tesis de doctorado*, València España, Facultad de Filosofía y Ciencias de la Educación Departamento de Didáctica y Organización Escolar/ Universitat de València. Departament de Didáctica, Artículo en línea disponible en <http://www.tdx.cat/handle/10803/9650>.

Gallego Andrada, Elena y De la Gándara Martin, Jesús (2010). *Cosplay y otras tribus urbanas*. Revista Psicología.

García, Jiménez, Adrián, (2011), *Otakus: Jóvenes con identidad distinta mediante el anime japonés y medios de comunicación*, tesis de licenciatura, México D.F., Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM.

García, Núñez, R. y García Huerta, D. (2013). *Manifestaciones de la cultura popular del Japón en México: convenciones de cómics, anime y cosplay*, en Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad. Año 3, núm. 5, septiembre 2013- febrero 2014.

Geertz, Clifford, (1997), *La interpretación de las culturas*, Barcelona, Editorial Gedisa.

Giménez, Gilberto, (2008), *La cultura como identidad y la identidad como cultura*, México, Instituto de Investigaciones Sociales UNAM.

González, Esparza, M. Víctor (2014). *¿Hacia un nuevo mapa cultural? Prácticas y consumos culturales en México*. Razón y palabra. 88. Extraído de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199532731027>

Jenkins, Henry, (2010), *Piratas de textos: Fans, cultura participativa y televisión*, Barcelona, Editorial Paidós.

Margulis, Mario y Urresti, Marcelo, (2000), *La juventud es más que una palabra ¡Error! Marcador no definido*, en la Revista de Estudios sobre Juventud Jóvenes, Cuarta Época, Año 1, N°1, México, 1996; editada por el Centro de Investigación y Estudios sobre Juventud de México.

Miége, Bernard, (2006), *La concentración en las industrias culturales y mediáticas (ICM) y los cambios en los contenidos*, Universidad Stendhal, Francia.

Mosco, Vincent, (2006), *La Economía Política de la Comunicación: una actualización diez años después*, Queen's University, EUA.

Papalini, Vanina, (2006), *Anime: mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. Argentina, La Crujía Ediciones.

Piña Narváez, Yosjuan, (2007), *Construcción de identidades, identificaciones juveniles urbanas: movimiento cultural UNDERGROUND. El HIP-HOP en sectores populares caraqueños, en publicación: Cultura y Transformaciones sociales en tiempos de globalización. Perspectivas latinoamericanas*, Abril 2007, Venezuela, Artículo en línea disponible en <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/campus/mato/Narvaez.pdf>.

Rodríguez Aguirre, Sonia Adriana, (2014), *Efectos del manga en la identidad de los jóvenes de la Ciudad de México desde la perspectiva de sus prácticas culturales, concretamente el cosplay*, tesis de licenciatura, México D.F., UACM.

Rosas Pineda, Karla L., (2013), *Genealogía de los estudios culturales*, En razón y palabra, Revista Electrónica en America Latina Especializada en Comunicación, Nº 81, México.

Rubio Romero, Juana, (2007), *El consumo como configurador de identidades juveniles: una perspectiva sociohistórica y psicoanalítica*, Madrid España, Facultad de filosofía/ Universidad Complutense de Madrid.

Sampieri Hernández, Roberto; Collado Fernández, Carlos & Baptista Lucio, María del Pilar (2010). *Metodología de la Investigación*. Quinta Edición. McGraw-Hill/Interamericana Editores, S. A. de C. V. México, D. F.

Sarda, Ziauddini; Loon Van, Borin, (2005), *Estudios culturales para todos*, Barcelona, Editorial Paidós.

Taylor, S. J., Bogdan, R. (1987), *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*, Barcelona, Editorial Paidós.

Vasilachis, De Gialdino Irene, (2006), *Estrategias de investigación cualitativa*, Barcelona, Editorial Gedisa.

Vásquez, Elizabeth (2003) *La animación de oriente (Manga-Anime) una puerta abierta a la imaginación, parte realidad, parte fantasía*, tesis de licenciatura, México D.F., Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM.

Wortman, Ana, Bayardo, Rubens (2012). *Consumos culturales en Argentina. Alteridades*. 44. 11-21. Extraído en <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=74728323003>

Biografía de Cornelius Castoriadis (2017), biografía  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Cornelius\\_Castoriadis/](https://es.wikipedia.org/wiki/Cornelius_Castoriadis/)(consultada el 13/11/2017)

Organización de las Naciones Unidas (ONU), (2017) ¿Qué significa "jóvenes" para las Naciones Unidas y cómo son diferenciados de los niños?  
[http://www.cinu.mx/minisitio/UNjuventud/preguntas\\_frecuentes/](http://www.cinu.mx/minisitio/UNjuventud/preguntas_frecuentes/) (consultada 13/11/2017)

Julián Pérez Porto y María Merino. Publicad (2010), Definición de identificación  
<http://definicion.de/identificacion/> (consultada 08/09/2017)



# ANEXOS

## COSPLAY TNT 33”



## TRANSCRPCIÓN DE ENTREVISTAS

### Entrevista 01

Nombre	Edad	Sexo	Nivel educativo	Ocupación	Religión	Lugar de residencia:	
Erick	29	H	Acabe la licenciatura de diseño gráfico	Ahorita estoy pues trabajando por mi cuenta	No profeso ninguna religión	D.F., Del. Benito Juárez, Col. Del Valle	Expo TNT 33 Junio/2017

**RELIGIÓN:** No profeso ninguna religión, no porque no crea en algo que este que nos juzgue no o que algo que nos creó sino yo creo que somos responsables de todo lo que somos y todas nuestras acciones que las de ahora son consecuencia de todo lo que hemos hecho.

- 1 **¿Tú lees manga ó ves anime?**
- 2 - Este, generalmente, casi no leo manga, me gusta más ver anime cuando tengo
- 3 tiempo.
- 4 **¿Qué genero de manga ó anime te gusta? ¿Por qué?**
- 5 - Pues más de aventura, a veces de romance, yo creo que lo importante es que
- 6 tenga buena trama.
- 7 **¿Qué te llama la atención para leer manga o ver anime?**
- 8 - Ehhh... muchas veces me dejo llevar por la animación, por el dibujo que este
- 9 bien hecho.
- 10 **¿Qué encuentras en el manga que no encuentras en otras lecturas?**
- 11 - Pues yo creo que la diferencia entre el manga y el anime es, que el manga tiene
- 12 muchas más historias, hay mucho más contenido que el anime y sabes que es
- 13 mucho más difícil llevar un (anime) un manga a animar.
- 14 **¿Cómo fue que te introdujiste al mundo del manga y anime?**
- 15 - Pues fíjate que desde chiquito me gustaba más la... me llamaba más la atención
- 16 la japonesa que la animación este occidental más que las caricaturas, cosas de
- 17 comic me empezaron a gustar más el anime.
- 18 **¿Cómo se llama tu personaje que representas y de qué serie es?**
- 19 - Con esta ocasión vengo de Shiry del anime Saint Seiya, mejor conocido como
- 20 los caballeros del zodiaco.
- 21 **¿Por qué te gusta representar este personaje?**
- 22 - Pues tiene una forma de pensar que me agrada bastante, yo creo que el trato
- 23 con sus amigos este tiene sus ideales este de cómo decirlo, muy bien plantados,
- 24 se guía mucho por el bien.
- 25 **¿Qué significa para ti representar este personaje?**
- 26 - Este... pues que sacrifica mucho por sus amigos, representa la lealtad hacia la
- 27 amistad.
- 28 **¿Te sientes identificado con este personaje? ¿Por qué?**
- 29 -Sí, por supuesto.
- 30 **¿Cuántos años tenías cuando entraste al mundo del Cosplay?**
- 31 - Desde muy chico desde los 17.
- 32 **¿Cómo te enteraste del Cosplay?**

33 - Yendo a las convenciones.

34 **¿Cómo ingrésate al mundo del Cosplay?**

35 - Pues empecé yendo a las convenciones porque me gustaba el doblaje, quería  
36 conocer a los actores del doblaje, así que de repente nació la idea de hacer un  
37 disfraz y así ya no pagar entrada y dije va, voy a hacer un disfraz a parte que le  
38 hacía un homenaje a un personaje que me gustaba en ese entonces.

39 **¿Qué significa para ti hacer Cosplay?**

40 - Pues es una... bueno para mí en lo personal este existen diferentes motivos por  
41 los que haga el cosplay, de repente me puede encantar algún diseño de un  
42 personaje y puedo decir me encanta quiero... quiero hacerlo, algo que sea un reto  
43 una armadura, o un algo que sea muy diferente en cambio a veces veo algún  
44 personaje que en donde yo me sienta identificado y digo bueno me gustaría hacer  
45 ese personaje porque de cierta manera me veo, me siento como reflejado en el.

46 **¿Qué te llamo la atención para hacer Cosplay?**

47 - Pues creo que es como un poquito adueñarte del personaje, es prestarle, darle  
48 vida por algunos momentos, este ser un poquito como él, no sé tomar este algo de  
49 él y hacerlo tuyo.

50 **¿Cómo te sientes al representar tu personaje?**

51 - Me siento ahorita contento pero bastante acalorado.

52 **¿Cada cuánto tiempo lees manga o ves anime?**

53 - Realmente no veo mucho regularmente, a menos que un anime me llame mucho  
54 la atención este pues no sé veo una serie que será en un año me puedo chutar tal  
55 vez cuatro o cinco series.

56 **¿De qué manera compartes y con quién, lo que lees del manga ó anime?**

57 - Pues con mis amigos cercanos siempre que se lleve alguna trama me gusta  
58 algún personaje me llama la atención le digo oye mira esta serie y ya si podemos  
59 hacer cosplay los dos pues que mejor.

60 **¿Con qué frecuencia te reúnes con tus amigos para hablar de manga o anime?**

61  
62 - Pues siempre que tengo tiempo estamos en contacto en las redes sociales pero  
63 pues si nos podemos ver entre semana una vez por semana o dos veces al mes  
64 pues está perfecto.

65 **¿Cuánto dinero inviertes en un traje?**

66 - Pues depende mucho no de los materiales pero yo creo que de \$1500 pus para  
67 arriba no.

68 **¿Cuánto dinero inviertes al mes en productos relacionados al maga?**

69 - Esa es una pregunta algo lastimosa para mí, realmente no, no compro anime ni,  
70 ni mangas pero, pero compro figuras de pvc de personajes de anime no entonces  
71 de repente que sacan alguna figura que me encanta digo tiene que ser mía y  
72 entonces me da tiempo de ahorrar unos meses y ya por ejemplo ahorita van a  
73 sacar una en septiembre y hay que ahorrar unos \$2500 pero de repente sacan  
74 muchas figuras y ahorita hay como tres o cuatro para antes de que se acabe el  
75 año así que imagínate como estoy.

76 **¿Alguna red social para que te sigamos?**

77 Claro pues me pueden seguir en twitter o en instagram como Icee Maker que es  
78 Icee con doble e Maker como suena con k.

79 **¿Amigo algo más que quieras comentar agregar?**  
 80 - Pues este nada espero que te la estés pasando bien y no mueras de calor como  
 81 yo.

Es claro ver que el producto cultural como el manga es consumido por los jóvenes, porque es lo que la industria les ofrece por la variedad de contenidos en sus contenidos

Entrevista 02

Nombre	Edad	Sexo	Nivel educativo	Ocupación	Religión	Lugar de residencia:	Expo TNT`33 Junio/2017
Angélica	26	M	Preparatoria	Estudiante de Idioma	No	Col. San Rafael Del. Coacalco	

82 **¿Tú lees manga ó ves anime?**

83 - Aaaa... los dos leo manga y veo anime.

84 **¿Qué genero de manga ó anime te gusta? ¿Por qué?**

85 - Aaaa... pues de muchos yo creo que mass de Shoyu.

86 - Se me hace más atractiva la idea.

87 **¿Qué te llama la atención para leer manga o ver anime?**

88 - Las historias. Aaaa... la mayoría de veces los trajes, son muy llamativos

89 **¿Qué encuentras en el manga que no encuentras en otras lecturas?**

90 - Aaaa... en el manga pues no sé te permite más este imaginarte más cosas más este no sé cómo que en el anime te lo ponen más fácil no y en el manga como te da chance de imaginar más la historia.

93 **¿Cómo fue que te introdujiste al mundo del manga y anime?**

94 - Aaaa... este una amiga me trajo a TNT hace muchos años y de ahí me empecé a dar cuenta que se disfrazaban, bueno yo empecé en si en si leyendo mangas, ya luego mi amiga me dijo que había convenciones en las que se venía así disfrazados y se me hizo muy bonito.

98 **¿Cómo se llama tu personaje que representas y de qué serie es?**

99 - Aaaa... es de Megumin es una chica que lanza hechizos explosivos.

100 - Es de Kono Suba.

101 **¿Por qué te gusta representar este personaje?**

102 - No sé me identifique mucho con ella (risas) mucho (risas)

103 **¿Qué significa para ti representar este personaje?**

104 - Aaaa... el personaje, no sé, se me hace muy gentil y muy carismático, igual a mi personalidad.

106 **¿Te sientes identificado con este personaje? ¿Por qué?**

107 - Sí, creo que en la personalidad, como un poco tímida y un poco exagerada en sus ataques

109 **¿Cuántos años tenías cuando entraste al mundo del Cosplay?**

110 -16 años.

111 **¿Cómo te enteraste del Cosplay?**

112 - A través de mi grupo de amigos.

113 **¿Cómo ingrésate al mundo del Cosplay?**  
 114 - Pues en la convención que me trajo mi amiga como que a la que siguió ya dije a  
 115 pues voy a llevar yo a un Cosplay.

116 **¿Qué significa para ti hacer Cosplay?**  
 117 - Aaaa... pues no sé me distraigo un poquito de la vida cotidiana, es muy divertido,  
 118 es un hobbie muy bonito

119 **¿Qué te llamo la atención para hacer Cosplay?**  
 120 - Mmmm... la caracterización como que es muy entretenido caracterizarse de un  
 121 personaje que te gusta mucho y te identificas con él

122 **¿Cómo te sientes al representar tu personaje?**  
 123 - Pues bien se siente muy divertido, realmente es muy alegre (risas)

124 **¿Cada cuánto tiempo lees manga o ves anime?**  
 125 - Manga ya, ya menos ya desde que hay anime como que compro más mis este  
 126 animes y así pero si manga yo creo que como pues dependiendo si todavía no  
 127 sale el anime pues leo el manga.

128 **¿De qué manera compartes y con quién, lo que lees del manga ó anime?**  
 129 - Pues con mis amigos, ahora sí que los amigos que tengo es porque compartimos  
 130 gustos así en juegos o en anime.

131 **¿Con qué frecuencia te reúnes con tus amigos para hablar de manga o anime?**  
 132 - Muy seguido (risas), más más en las convenciones.

134 **¿Cuánto dinero inviertes en un traje?**  
 135 - Aaaa... que buena pregunta, si es mucho (risas) mucho, mucho como unos \$800  
 136 o \$1000 más o menos.

137 **¿Cuánto dinero inviertes al mes en productos relacionados al maga?**  
 138 - Como unos \$200 a la semana yo creo.

139 **¿Alguna red social para que te sigamos?**  
 140 - No.

141 **¿Algo más que quieras agregar amiga?**  
 142 - No.

Entrevista 03

Nombre	Edad	Sexo	Nivel educativo	Ocupación	Religión	Lugar de residencia:	
Tania	23	M	Universidad	Estudiante	No	Del. Miguel Hidalgo, Col. Polanco	Expo TNT`33 Junio/2017

143 **¿Tú lees manga ó ves anime?**

144 - Ambas cosas

145 **¿Qué genero de manga ó anime te gusta? ¿Por qué?**

146 - Me gusta más el género de suspenso, el shojo y también uno que es policiaco.

147 - Pues la verdad me gusta por varias cosas, o sea principalmente por las tramas  
 148 que maneja que pues de una u otra manera te hacen pensar no, o sea como

149 espectador tú también de armar tus propias teorías sobre el ritmo que va tomando  
150 la historia y todo eso no.

151 **¿Qué te llama la atención para leer manga o ver anime?**

152 - Pues su estilo de escritura y forma de leer.

153 **¿Qué encuentras en el manga que no encuentras en otras lecturas?**

154 - Pues el manga en sí es como una novela gráfica no, o sea básicamente se  
155 combina lo que es la imagen, el estilo, la ilustración junto con el texto, que a pesar  
156 de que es muy poco pues si se complementan ambas cosas y pues vuelven algo  
157 muy concreto no.

158 **¿Cómo fue que te introdujiste al mundo del manga y anime?**

159 - Pues en realidad yo nada más antes solo veía anime y ya después me empezó a  
160 llamar más la atención lo que era el manga y eso pues por una serie que me  
161 encanta que de hecho vengo vestida de ese, de ese anime que se llama  
162 Kuroshitsuji y pues descubrí que el manga está mucho más nutrido que el anime y  
163 pues ahorita la historia como que me tiene muy atrapada y a partir de ese me  
164 empecé a meter en otro tipo de mangas de otras series que me llamaron la  
165 Atención.

166 **¿Cómo se llama tu personaje que representas y de qué serie es?**

167 - Aaaa... se llama Kuroshitsuji de Black Butler.

168 **¿Por qué te gusta representar este personaje?**

169 - ¡Ay! Es que esta igual de fumado que yo es bastante, me identifico porque es  
170 muy excéntrico, es muy risueño, está demasiado loquito, pues es el rarito del  
171 grupo de la serie el incomprendido y anda con una cómo podría decirlo pues su  
172 estética es demasiado extraño trae los ojos tapados, cabello largo, uñas largas si.

173 - Mi personaje en sí, representa un dios de la muerte un Shinigami pero pues se  
174 filtra en un mundo humano como un sepulturero y así pasa desapercibido entre los  
175 humanos.

176 **¿Qué significa para ti representar este personaje?**

177 - ¡Ay! Pues significa mucho, tiene un valor tanto sentimental así como por gusto, o  
178 sea lo vi y me enamore inmediatamente del personaje y pues tiene un valor  
179 sentimental porque pues con este personaje he conocido mucha gente aquí en el  
180 medio y pues me han aceptado muy bien y yo trato de mejorarlo cada vez más.

181 **¿Te sientes identificado con este personaje? ¿Por qué?**

182 - Sí, es parecida a mí.

183 **¿Cuántos años tenías cuando entraste al mundo del Cosplay?**

184 - Pues realmente tengo muy poco tiempo apenas voy a cumplir dos años,  
185 entonces lo inicie por ay de cuando tenía yo 21.

186 **¿Cómo te enteraste del Cosplay?**

187 - Pues ya me había enterado de él desde hace ya varios años, básicamente fue  
188 por internet que yo empezaba por decir a empezar en Google no sé un dato por  
189 ejemplo de mi serie Chobits y pues de ahí entre todas las búsquedas me empecé  
190 a salir como un disfraz y me llamo la atención y dije aaa... se ve muy padre y  
191 empecé a investigar un poco más y vi que decía la palabra cosplay y pues a raíz  
192 de eso ya empecé a ver más que había videos, imágenes y veía gente que se  
193 caracteriza de los personajes favoritos ya sea de manga o de películas incluso y  
194 pues dije quiero hacerlo y además me llama mucho la atención lo que es la

195 caracterización, el maquillaje, la actuación un poco aunque ahorita no vengo  
196 actuando no presento ni nada pero trato de darle un poquito de esencia a mi  
197 personaje.

### 198 **¿Cómo ingresas al mundo del Cosplay?**

199 - Mmm... pues ingrese más que nada como te comentaba por curiosidad no,  
200 intentarlo, mi primer cosplay fue de esta misma serie, fue de un personaje que se  
201 llama Grell y la verdad si estaba muy deficiente cuando empecé porque pues no  
202 sabe uno muy bien que todo lo que debe de llevar un cosplay, los detalles más  
203 mínimos, que los accesorios, el vestuario, tu maquillaje, las pelucas y digamos que  
204 yo empezaba con lo básico no, que era la peluca un vestuario más o menos  
205 improvisado y las lentillas y pues ya era un avance y poco a poco fui mejorando y  
206 con el maquillaje y todo lo demás.

### 207 **¿Qué significa para ti hacer Cosplay?**

208 - Hacer cosplay ¡uy! Jajaja! pues más que un disfraz es este entretenimiento,  
209 diversión, es compartir tiempo con los amigos con la gente que conoces aquí y  
210 pues como sea uno trata de meterle no sé, no solo es una inversión cara sino que  
211 hay que meterle pues realmente como que tu alma porque te apasionas mucho  
212 haciendo esto, fabricando tus personajes o por ejemplo cuando llegas y te  
213 presentas en algún evento le metes lo más posible así de tu corazón para que  
214 salga todo muy especial.

### 215 **¿Qué te llamo la atención para hacer Cosplay?**

216 - Hacer cosplay ¡uy! pues más que un disfraz es este entretenimiento, diversión,  
217 es compartir tiempo con los amigos con la gente que conoces aquí y pues como  
218 sea uno trata de meterle no sé, no solo es una inversión cara sino que hay que  
219 meterle pues realmente como que tu alma, porque te apasionas mucho haciendo  
220 esto, fabricando tus personajes o por ejemplo cuando llegas y te presentas en  
221 algún evento le metes lo más posible así de tu corazón para que salga todo muy  
222 especial.

### 223 **¿Cómo te sientes al representar tu personaje?**

224 -¡Uy! Pues feliz, uno que otro sentimiento, felicidad, locura, pasión y muchas  
225 cosas más.

### 226 **¿Cada cuánto tiempo lees manga o ves anime?**

227 - Mmm... pues últimamente no he podido mucho por los trabajos de la escuela y  
228 todo lo demás, luego ocasionalmente cuando puedo o los fines de semana o que  
229 estoy de vacaciones, ahí si me meto de lleno y ahí me tienes en la computadora  
230 no tanto leyendo como viendo.

### 231 **¿De qué manera compartes y con quién, lo que lees del manga ó anime?**

232 - Más que nada con los amigos porque todos somos parte de la fanaticada y  
233 estamos aquí al tanto de todo lo que pasa en este mundo extraño del manga y el  
234 anime.

### 235 **¿Con qué frecuencia te reúnes con tus amigos para hablar de manga o anime?**

236  
237 - Mmmm... pues siempre que nos encontramos de repente sale ahí el tema pero si  
238 podemos hablar de diferentes cosas también.

### 239 **¿Cuánto dinero inviertes en un traje?**

240 - Como \$2000 pesos, entre tanto la peluca, bueno es que este yo lo conseguí por  
 241 internet y tuve que hacerle algunas modificaciones porque por ejemplo no trabajo  
 242 todavía pero si ahorro y tuve que hacerle algunas modificaciones para ya tener  
 243 pues lo que tengo ahorita pero si fue un alrededor de \$2000 pesos más o menos.

244 **¿Cuánto dinero inviertes al mes en productos relacionados al maga?**

245 -¡Ay! Yo creo que gasto más en comida, máximo \$400 pesos porque si todo lo que  
 246 consumo es digital.

247 **¿Alguna red social para que te sigamos?**

248 -Tengo el Facebook y el Instagram me siguen como Sigler Kore Bank.

249 **¿Algo más que quieras agregar amiga?**

250 No.

#### Entrevista 04

Nombre	Edad	Sexo	Nivel educativo	Ocupación	Religión	Lugar de residencia:	Expo TNT`33 Junio/2017
Yolber pero muchos me conocen por Yoyo	19	M	Trabajo soy estilista	Estilista	Ninguna	Cuautitlán Izcalli	

251 **¿Tú lees manga ó ves anime?**

252 -Yo veo anime.

253 **¿Qué genero de manga ó anime te gusta? ¿Por qué?**

254 -Eeehhh... yo creo que Gorg.

255 **¿Qué te llama la atención para leer manga o ver anime?**

256 -Yo creo el tipo de historias, además las muertes y la sangre y todo eso.

257 **¿Qué encuentras en el manga que no encuentras en otras lecturas?**

258 -Mmm... no sé yo creo que el contenido es mucho mejor.

259 **¿Cómo fue que te introdujiste al mundo del manga y anime?**

260 - Por mi mamá, mi mamá es muy Otaku en eso y siempre me metió mucho en esa  
 261 onda.

262 **¿Cómo se llama tu personaje que representas y de qué serie es?**

263 - Se llama Misaki me y es de Anoder.

264 **¿Por qué te gusta representar este personaje?**

265 - Porque se me hace una chica muy misteriosa.

266 **¿Qué significa para ti representar este personaje?**

267 -Yo creo que misterio.

268 **¿Te sientes identificado con este personaje? ¿Por qué?**

269 -Sí, un poco.

270 -¿Por qué? Porque soy una persona muy misteriosa

271 **¿Cuántos años tenías cuando entraste al mundo del Cosplay?**

272 - Mmm... como 17.

273 **¿Cómo te enteraste del Cosplay?**

- 274 -Por internet y amigos.  
 275 **¿Cómo ingrésate al mundo del Cosplay?**  
 276 **¿Qué significa para ti hacer Cosplay?**  
 277 - Yo creo que es como un estilo de vida ya.  
 278 **¿Qué te llamo la atención para hacer Cosplay?**  
 279 - Sus pelucas, su ropa, todo.  
 280 **¿Cómo te sientes al representar tu personaje?**  
 281 - Pues bien, chévere.  
 282 **¿Cada cuánto tiempo lees manga o ves anime?**  
 283 Mmm... cada, yo creo diario, que cada noche veo anime  
 284 **¿De qué manera compartes y con quién, lo que lees del manga ó anime?**  
 285 - Con mi novio y familia.  
 286 **¿Con qué frecuencia te reúnes con tus amigos para hablar de manga o anime?**  
 287  
 288 - Ahora sí que cada vez que hay convenciones.  
 289 **¿Cuánto dinero inviertes en un traje?**  
 290 - Como \$2000 pesos.  
 291 **¿Cuánto dinero inviertes al mes en productos relacionados al maga?**  
 292 -Como \$200 pesos al mes.  
 293 **¿Alguna red social para que te sigamos?**  
 294 - No.  
 295 **¿Algo más que quieras agregar amiga?**  
 296 - No.

Entrevista 05

Nombre	Edad	Sexo	Nivel educativo	Ocupación	Religión	Lugar de residencia:	
Mariano Díaz	30	H	Profesional	Ingeniero en computación	Católico	Del. Venustiano Carranza, Col. Aquiles Cerdan	Expo TNT 33 Junio/2017

- 297 **¿Tú lees manga ó ves anime?**  
 298 - Ambas, pero un poco más veo anime.  
 299 **¿Qué genero de manga ó anime te gusta? ¿Por qué?**  
 300 - Casi siempre el que es batallas no se me el género pero creo que es Shojo.  
 301 - Porque Shojo dicen es un poco más para mujeres, pero me agrada mucho la  
 302 sensibilidad que maneja el anime para las personas en ese género.  
 303 **¿Qué te llama la atención para leer manga o ver anime?**  
 304 - Me llama la atención primero porque es otra cultura para empezar nos comparten  
 305 de otra cultura por medio de anime y manga y lo otro es hay muchas más historias  
 306 libres en el manga que en el anime fomenta un poco más leer, fomenta el anime y  
 307 el manga y la cultura japonesa aquí en México.  
 308 **¿Qué encuentras en el manga que no encuentras en otras lecturas?**

309 - No es que no encuentre algo en otro lado, sino simplemente las ilustraciones los  
310 personajes más que nada es lo que jala un poquito más en el manga, el comic es  
311 también un poco ilustrativo pero no tanto como el manga es muy distinto.

312 **¿Cómo fue que te introdujiste al mundo del manga y anime?**

313 - Me introduje desde 2016 fue por medio de conexión manga precisamente la  
314 revista que estaba aquí en México de editorial Vit, ahora una de ellas ya está  
315 extinta pero era la que promocionaba más esto fue la que me llamo la atención,  
316 era muy accesible.

317 **¿Cómo se llama tu personaje que representas y de qué serie es?**

318 - Es de la serie Dragon Ball Super y el personaje es Vegeta de la saga de Golden  
319 Freeser.

320 **¿Por qué te gusta representar este personaje?**

321 - Me gusta el personaje como tal es un poco complicado pero me gusta porque es  
322 acido no trata de complacer a nadie es un vadas.

323 **¿Qué significa para ti representar este personaje?**

324 - Eso precisamente es un poquito más libre no tienes que ser agradable ni ser  
325 Kawaii como dicen por ahí tienes que ser un inche mala onda y caerle mal a todos.

326 - Que bueno que no lo fuiste conmigo.

327 - Cállate insecto!

328 **¿Te sientes identificado con este personaje? ¿Por qué?**

329 - Un poquito en la parte de gruñón que es Vegeta y de orgulloso me siento  
330 identificado.

331 **¿Cuántos años tenías cuando entraste al mundo del Cosplay?**

332 - Entre 18 y 20 años tenía.

333 **¿Cómo te enteraste del Cosplay?**

334 - Fue curioso yo empecé hacer cosplay sin saber que existía el cosplay ósea veía  
335 a la gente disfrazada y no sabía porque a mí me gustaba mucho el personaje de  
336 Súper Man entonces dije un día me voy a poner este traje de Súper Man y cuando  
337 me dicen oye hay convenciones donde van y se disfrazan, dije de aquí soy tengo  
338 el pretexto perfecto para que la gente no me vea raro u esperarme a Halloween  
339 para disfrazarme.

340 **¿Cómo ingrésate al mundo del Cosplay?**

341 - Pues a través de las revistas y de mis amigos.

342 **¿Qué significa para ti hacer Cosplay?**

343 - Es una forma de no solo un ratito de ser tú y tú personaje favorito además de  
344 darle un gusto a la gente que lo quiere ver, porque la gente muchas veces quiere  
345 ver un personaje pues lo más parecido posible y que lo interpretes eso es el  
346 cosplay jugar un ratito con el personaje.

347 **¿Qué te llamo la atención para hacer Cosplay?**

348 - Número uno te comento primero caracterizarte y tratar de no ser tú sino ser tú  
349 personaje favorito, otra es la creatividad que necesitas para hacer un poquito los  
350 props, e las armaduras, los guantes todo el atuendo no adaptarte un poquito al  
351 personaje, también tantita actuación de repente.

352 **¿Cómo te sientes al representar tu personaje?**

353 - Muy bien es muy cómodo, puedes jugar bastante con Vegeta y convivir con  
354 todos los demás y a todos les gusta de hecho los ofendes les dices insecto o las

355 frases de vegeta y ellos encantados es como una especie de escorpión dorado  
356 pero de Dragon Ball.

357 **¿Cada cuánto tiempo lees manga o ves anime?**

358 - Hijoles! si meda chance cada dos tres veces a la semana de hacer estas  
359 actividades una u otra de repente ver anime o leer manga emparejarme con las  
360 series que ahorita están de moda.

361 **¿De qué manera compartes y con quién, lo que lees del manga ó anime?**

362 - Tengo bastantes amigos en el trabajo, ya somos bastantes tengo amigos Frikis  
363 mi novia es Friki y en la casa.

364 **¿Con qué frecuencia te reúnes con tus amigos para hablar de manga o anime?**

365 - Hijoles! ahí está un poquito más complicado pero yo creo que dos veces al mes.

366 **¿Cuánto dinero inviertes en un traje?**

367 - \$2000 pesos posiblemente entre pinturas, material, tiempo e si es bastante  
368 inversión

369 **¿Cuánto dinero inviertes al mes en productos relacionados al maga?**

370 - Hijoles!! Mínimo al mes me gasto como unos \$100 pesos, paso me compro una  
371 revista, algún coleccionable o un llavero lo que sea. Pero podría llegar a gastar  
372 hasta \$3000 pesos depende lo que sea llega a salir algún coleccionable de algún  
373 anime que me guste lo compro.

374 **¿Alguna red social para que te sigamos?**

375 - Mi Face es Mariano Díaz.

376 **¿Algo más que quieras agregar amigo?**

377 - No, gracias.

#### Entrevista 06

Nombre	Edad	Sexo	Nivel educativo	Ocupación	Religión	Lugar de residencia:	Expo TNT' 33 Junio/2017
David Chávez	21	H	Universidad	Estudiante trabaja	Católica	Edo. de Mex. Nezahualcoyotl	

379 **¿Tú lees manga ó ves anime?**

380 - Los dos.

381 **¿Qué genero de manga ó anime te gusta? ¿Por qué?**

382 - Por lo regular veo lo que es Shonen, Seinen, Ecchi, Drama, Comedia y Terror.

383 **¿Qué te llama la atención para leer manga o ver anime?**

384 - Más que nada primero yo me fijo en los autores que son, lo segundo es la trama  
385 por ejemplo hay un manga que estuvo anime primero por supuesto que voy a leer  
386 el manga.

387 **¿Qué encuentras en el manga que no encuentras en otras lecturas?**

388 - En el manga lo que encuentro principalmente a diferencia de lecturas como los  
389 comics es que son más entretenidos para la comunidad juvenil, por los dibujos,  
390 por las situaciones historias que se dan en los mangas.

391 **¿Cómo fue que te introdujiste al mundo del manga y anime?**

392 - Me introduce hace aproximadamente 18 años cuando salió Dragon Ball, por esas  
393 épocas, de ahí me empezó a llamar la atención para buscar más.

394 **¿Cómo se llama tu personaje que representas y de que serie es?**  
395 - Mi personaje es Velsemon de la serie Digimon Tamers.

396 **¿Por qué te gusta representar este personaje?**  
397 - Bueno primero porque es uno de mis personajes estéticamente favoritos,  
398 segundo su historia es muy triste ya que pasa por los seres humanos a ser usado  
399 como un juguete y el en venganza a los humanos hace daño a los protagonista.

400 **¿Qué significa para ti representar este personaje?**  
401 - Significa mucho porque es el primer cosplay que realizo tan detalladamente este  
402 para mi es mi primer gran paso hacia el mundo del cosplay profesional.

403 **¿Te sientes identificado con este personaje? ¿Por qué?**  
404 - Sí, primero que nada porque soy como el que luego a veces hace cosas malas y  
405 ya tiempo después de arrepiente como cualquier persona tengo el corazón muy  
406 débil con unas personas y con otras muy fuerte.

407 **¿Cuántos años tenías cuando entraste al mundo del Cosplay?**  
408 - Tenía 17 años.

409 **¿Cómo te enteraste del Cosplay?**  
410 - Viendo anime en internet y en algunas convenciones y me intereso mucho.

411 **¿Cómo ingrésate al mundo del Cosplay?**  
412 - Es gracioso porque mi primer cosplay lo hice como pasa tiempo, de un personaje  
413 que me gustaba mucho de ahí me gustaba como me tomaban fotos y se sentía  
414 muy bien.

415 **¿Qué significa para ti hacer Cosplay?**  
416 - Significa una forma de expresión muy bonita por una persona realiza lo que le  
417 gusta y está conviviendo con las personas que les gusta su trabajo y cuando  
418 alguien admira tu trabajo es una satisfacción como no tienes una idea.

419 **¿Qué te llamo la atención para hacer Cosplay?**  
420 - Los vestuarios de los personajes, el diseño japonés de dibujo es muy variado en  
421 comparación a los americanos o los mexicanos, por sus vestimentas llamativas  
422 armas todo eso me llamo demasiado la atención.

423 **¿Cómo te sientes al representar tu personaje?**  
424 - UHH!! Excelente, porque es uno de mis personajes favoritos en toda la historia  
425 del anime y del manga, y aparte me gusta su historia me siento identificado con  
426 él.

427 **¿Cada cuánto tiempo lees manga o ves anime?**  
428 - Anime veo todos los días veo las series que salen, pero por lo regular cada  
429 temporada de anime veo unas siete u ocho series por cada temporada manga casi  
430 no.

431 **¿De qué manera compartes y con quién, lo que lees del manga ó anime?**  
432 - Por lo regular con mi familia, también con mis amigos más cercanos. Tengo  
433 amigos de mi trabajo que les enseño fotos de mis cosplay y me dicen están muy  
434 chingón.

435 **¿Con qué frecuencia te reúnes con tus amigos para hablar de manga o anime?**  
436 - Una vez por semana probablemente porque entre la escuela y el trabajo no se  
437 puede y luego cosplays me tardo hasta seis meses en hacerlos.

438 **¿Cuánto dinero inviertes en un traje?**  
439

440 - El más barato que me ha salido fue uno de Pocaloy que me salió tan solo en  
441 \$850 pesos con todo y peluca, el más caro que es el que traigo puesto me salió  
442 costando aproximadamente \$1500 entre materiales.

443 **¿Cuánto dinero inviertes al mes en productos relacionados al maga?**

444 - De \$1000 a \$1200 más o menos.

445 **¿Alguna red social para que te sigamos?**

446 - Mi face que es David Esteban Chávez Soriano.

447 **¿Algo más que quieras agregar amiga?**

448 - Pues nada que si alguna persona le interesara hacer cosplay, yo como cosplay  
449 les doy tres consejos, primero que haga un personaje que le guste, segundo que  
450 no les de pena muchas veces la persona se quiere expresar y les da pena, y la  
451 tercera que lo hagan con orgullo que no se sientan mal si alguien les dice que su  
452 cosplay no es bonito o no le toman fotos, porque en un futuro lo lograrán.

#### Entrevista 07

Nombre	Edad	Sexo	Nivel educativo	Ocupación	Religión	Lugar de residencia:	Expo TNT 33 Junio/2017
Romina	25	M	Maestría	Estudiante	No	CDMX, Del. Azcapotzalco	

453 **¿Tú lees manga ó ves anime?**

454 - Anime preferentemente.

455 **¿Qué genero de manga ó anime te gusta? ¿Por qué?**

456 - Principalmente que tenga magia, las de la vida cotidiana no me llegan a llamar la  
457 atención, pero si son de magia y tienen un poco de sangre lo aprecio mucho.

458 - Porque me gusta mucho sobre todo la creatividad que tienen en cuestiones de  
459 sacrificios en cuestiones de la magia como se les ocurre sacar hechizos o los  
460 poderes de donde sea y en cuestión de la sangre he visto animes muy bien  
461 elaborados con muertes muy elaboradas dramáticas épicas, así que por eso me  
462 gustan mucho.

463 **¿Qué te llama la atención para leer manga o ver anime?**

464 - Él anime principalmente, he pues porque a mí me gusta mucho ese tema de la  
465 magia, así que si no es un libro es un anime es un manga, así que lo busco  
466 mucho.

467 **¿Qué encuentras en el manga que no encuentras en otras lecturas?**

468 - En el manga me es más sencillo meterles voces a los personajes.

469 **¿Cómo fue que te introdujiste al mundo del manga y anime?**

470 - Por mi mamá y mi papá, mi mamá es gran fan de los Thundercats, de Remy, de  
471 Heidi de todas esas cosas, también mi mamá es fanática de los video juegos, así  
472 que fue la que nos inculco a mi hermana y a mí a este mundo.

473 **¿Cómo se llama tu personaje que representas y de qué serie es?**

474 - En este momento estoy de Sailor Mars dela serie Sailor Moon.

475 **¿Por qué te gusta representar este personaje?**

476 - Es mi personaje favorito porque a pesar de que no me parezco nada en ella me  
477 gustaría ser como ella con un carácter muy fuerte, intrépida, enérgica, así que me  
478 gustaría ser así.

479 **¿Qué significa para ti representar este personaje?**

480 - Es una manera de mostrar mi gusto por el personaje y pues ponerme un poco  
481 en sus zapatos a ver que se siente ser ella. Y porque no esto me ha dejado  
482 muchos buenos momentos, así que, que mejor.

483 **¿Te sientes identificado con este personaje? ¿Por qué?**

484 - Eso, darle su mención honorifica en mi vida que me ha marcado de alguna  
485 manera.

486 - Así más que nada es aprender algo del personaje, porque quiero hacer algo que  
487 el personaje es, porque son cosas que me gustaría hacerlas en mi vida tener más  
488 confianza poder ser más enérgica pasional todo ese tipo de cosas como el  
489 personaje.

490 **¿Cuántos años tenías cuando entraste al mundo del Cosplay?**

491 - Tenía 20 años.

492 **¿Cómo te enteraste del Cosplay?**

493 - Fue una historia muy chistosa en un principio fue porque mi ex-novio me dijo que  
494 disfrazándose entrabas gratis a este tipo de convenciones y llego con un disfraz  
495 muy mal hecho de Harry Potter y le dije que era algo ridículo, después me  
496 involucre un poco más en que era los animes y de repente veo fotos de personas  
497 que estaban escenificando tan hermosamente a los personajes como si los  
498 sacaran de la televisión y fue cuando dije wawo! Qué es eso fue cuando el me dijo  
499 es lo que yo trate de hacer. Y así yo intentaste! Y me di cuenta de lo que es una  
500 diferencia en meterle mucho trabajo a lo que es el cosplay algo que te apasiona y  
501 que se note en el personaje en el traje en todo lo demás.

502 **¿Cómo ingresas al mundo del Cosplay?**

503 - Me regale mi primer cosplay de cumple años.

504 **¿Qué significa para ti hacer Cosplay?**

505 - Es un hobby caro, pero que me entretiene mucho sobre todo por mi carrera, que  
506 te llegas a estresar, así que para mí el agarrar una brocha agarrar la máquina de  
507 coser para pintar o lo que sea me relaja mucho, así que el proceso me gusta es  
508 algo que siento terapéutico para mí.

509 **¿Qué te llamo la atención para hacer Cosplay?**

510 - Ver esas hermosas fotos de las personas que parecen que revivieron a la  
511 persona en vida.

512 **¿Cómo te sientes al representar tu personaje?**

513 - Me siento muy feliz, sobre todo en ese momento me toco y creo que fue la parte  
514 que me enamoro del cosplay con el primero cosplay que hice que fue el de Micku  
515 e inmediatamente deje de llamarme Romina y Micku, Micku! Por todos, te  
516 reconocían te decían cosas muy personales del personaje es muy bonito esa  
517 interacción porque así como yo también siento o quisiera sacar el personaje de la  
518 tele, te sientes feliz y las personas sienten lo mismo porque están viendo el  
519 personaje que les gusta o que reconocen así que eso es muy bonito.

520 **¿Cada cuánto tiempo lees manga o ves anime?**

521 - Anime una hora al día tal vez le dedico y manga no soy tan fan pero si un manga  
522 me apasiona pues si me lo he llegado a chutar en una sentada.

523 **¿De qué manera compartes y con quién, lo que lees del manga ó anime?**

524 - Con mi familia fue mi primer enlace que son mi mamá y mi hermana  
525 posteriormente pues con mis amigos mi novio y pues gracias a este medio conocí

526 a muchas personas muy lindas que ahorita tengo el placer de decir que son mis  
 527 amigos y que también con ese tipo de personas lo comparto.  
 528 **¿Con qué frecuencia te reúnes con tus amigos para hablar de manga o**  
 529 **anime?**  
 530 - Pues últimamente ha sido seguido como una vez al mes así que pues es bonito,  
 531 rompemos la monotonía del día a día.  
 532 **¿Cuánto dinero inviertes en un traje?**  
 533 - Podría irme desde lo más básico que la peluca que te podría andar costando  
 534 entre \$400 a \$450 pesos y ahí agrégale el material, tal vez exagerando mi traje  
 535 más caro me costó \$1200, en todo, pero tienes que comprar la tela el material,  
 536 comprar pintura, así que...  
 537 **¿Cuánto dinero inviertes al mes en productos relacionados al maga?**  
 538 - Pues, no tanto como en el cosplay que me llevo a gastar al mes \$500 pesos, del  
 539 manga y el anime o alguna figurilla como unos \$ 300 al mes. Como \$800 al mes  
 540 es un hobby caro pero que vale la pena.  
 541 **¿Alguna red social para que te sigamos?**  
 542 - No.  
 543 **¿Algo más que quieras agregar amiga?**  
 544 - Pues nada, muchas gracias por la entrevista espero que no haya sido tan  
 545 tedioso.

Entrevista 08

Nombre	Edad	Sexo	Nivel educativo	Ocupación	Religión	Lugar de residencia:	
Dulce María	28	M	Preparatoria	Comerciante	Ninguna	Del. Tlalpan, Col. Fuentes del Pedregal	Expo TNT 33 Junio/2017

546 **¿Tú lees manga ó ves anime?**  
 547 - Veo más anime que leo manga.  
 548 **¿Qué genero de manga ó anime te gusta? ¿Por qué?**  
 549 -Me gustan los romances y sobre todo los misterios.  
 550 -¿Por qué?, Pues los romances porque uno es mujer y como que quiere  
 551 identificarse con ellos pero el misterio me gusta mucho porque me atrapa y el  
 552 hecho de que me atrape mucho la historia es increíble y que al rato volteen las  
 553 cosas pues no sé a mí me gusta mucho eso.  
 554 **¿Qué te llama la atención para leer manga o ver anime?**  
 555 - Pues sobre todo este veo los que me recomiendan porque en si yo no me pongo  
 556 a buscar mucho, no tengo mucho tiempo entre cosplay y mi tienda.  
 557 **¿Qué encuentras en el manga que no encuentras en otras lecturas?**  
 558 -Eeehhh... pues, pues no sé, me gusta mucho el tipo de dibujo que tienen, las  
 559 historias son más profundas, o sea sé que podría tener esas historias en una serie  
 560 pero el hecho de que sean monitos Kawaii es genial.  
 561 **¿Cómo fue que te introdujiste al mundo del manga y anime?**

562 -Este de hecho desde Sailor Moon, desde niña vi Sailor Moon me encanto,  
563 después me entere que fue, que es un estilo de animación y fue como me  
564 enamore de él.

565 **¿Cómo se llama tu personaje que representas y de qué serie es?**

566 - Ahorita vengo de Yana Star Guardian de Litter Legends.

567 **¿Por qué te gusta representar este personaje?**

568 - Es muy lindo y es muy kawaii se parece mucho a la Sailor Moon y es como mi  
569 sueño frustrado de ser Sailor Moon.

570 **¿Qué significa para ti representar este personaje?**

571 - Pues representa que puedo ser algo más que solo armaduras porque antes solo  
572 hacía, pues si cosas más duras y ahora con la tela me costó mucho trabajo  
573 hacerlo pero me gustó mucho como salió.

574 **¿Te sientes identificado con este personaje? ¿Por qué?**

575 - Sí, es muy linda, yo siento que soy muy linda en mi estilo particular.

576 **¿Cuántos años tenías cuando entraste al mundo del Cosplay?**

577 - ¡Uy! Entre 21 o 20 algo así.

578 **¿Cómo te enteraste del Cosplay?**

579 - De hecho vine a una TNT porque me invitaron, este ahora sí que me gusto ver a  
580 los cosplay y dije ¡ooohhh! Que hermosos se ven y este fue mi primer cosplay a la  
581 siguiente TNT.

582 **¿Cómo ingrésate al mundo del Cosplay?**

583 - Pues yendo a una TNT.

584 **¿Qué significa para ti hacer Cosplay?**

585 - Pues es una forma de expresarme y de ser otra persona y, no sé me gusta  
586 mucho el hecho de representar a un personaje que me gusta.

587 **¿Qué te llamo la atención para hacer Cosplay?**

588 - Eeehhh... pues sobre todo los personajes o sea el hecho de vestirme o  
589 parecerme lo más posible a los personajes o parecerme mucho a ellos, me gusta  
590 mucho.

591 **¿Cómo te sientes al representar tu personaje?**

592 - Me siento feliz y nerviosa porque siempre que hago cosplay me da nervios.

593 **¿Cada cuánto tiempo lees manga o ves anime?**

594 -Pues veo cerca de una hora al día más o menos, no es mucho.

595 **¿De qué manera compartes y con quién, lo que lees del manga ó anime?**

596 - Pues con mis amigos, mis amigos son los que me recomiendan anime y luego es  
597 súper interesante hablar con ellos.

598 **¿Con qué frecuencia te reúnes con tus amigos para hablar de manga o anime?**

599 - Una vez a la semana.

601 **¿Cuánto dinero inviertes en un traje?**

602 - Como \$1500 más o menos o tal vez más por la peluca, si como \$2000 o \$2500.

603 **¿Cuánto dinero inviertes al mes en productos relacionados al maga?**

604 -En el cosplay es en lo que más gasto y pago Netflix para ver el anime, digamos  
605 que si no hago Cosplay, como unos \$150 al mes.

606 **¿Alguna red social para que te sigamos?**

607 -Sí, es mi Facebook Dulcelinto-Cosplay.

608 **¿Algo más que quieras agregar amiga?**

609 - Este pues, muchísimas gracias.

Entrevista 09

Nombre	Edad	Sexo	Nivel educativo	Ocupación	Religión	Lugar de residencia:	Expo TNT 33 Junio/2017
Oswaldo Cuper	22	H	Licenciatura	Cosplay y costura	Creyente	Estado de Guerrero	

610 **¿Tú lees manga ó ves anime?**

611 - Veo más anime

612 **¿Qué genero de manga ó anime te gusta? ¿Por qué?**

613 - Me gustan más las sangrinetas,

614 - Porque me gusta más él acción.

615 **¿Qué te llama la atención para leer manga o ver anime?**

616 - Las historias y más bien las historias que uno se identifica por cada personaje es lo que me llama más la atención.

618 **¿Qué encuentras en el manga que no encuentras en otras lecturas?**

619 - Su estilo de dibujo, su creación y su creatividad.

620 **¿Cómo fue que te introdujiste al mundo del manga y anime?**

621 - Cuando tenía 12 años por primera vez, cuando estaba mirando Cartoon Network paso un anime que se llama Naruto, y me intereso mucho más que los mexicanos y entonces me puse a investigar que era un anime, y entonces me puse a investigar más series, así fue como me introduje al mundo del anime.

625 **¿Cómo se llama tu personaje que representas y de que serie es?**

626 - Se llama Gilgamesh es de la serie Fate of Nanay, pero esta versión Facke Protatay.

628 **¿Por qué te gusta representar este personaje?**

629 - Porque es un personaje que realmente me identifique por su carácter, porque es una persona que no le gusta rendirse es bastante fuerte y nunca acepta sus errores igual que yo, y elegí esta versión porque es la más complicada de todas.

632 **¿Qué significa para ti representar este personaje?**

633 - Pues fue un gran reto porque ya logre hacer todos los personajes del 1 al 10 y este fue un gran reto que me tarde alrededor de unos ocho meses haciéndolo y fue una gran experiencia.

636 **¿Te sientes identificado con este personaje? ¿Por qué?**

637 - Me siento muy identificado.

638 - Porque, por la pasión del personaje, como se identifica, como es su actitud en toda la serie y su actitud es igual a la mía. En carácter me identifico

640 **¿Cuántos años tenías cuando entraste al mundo del Cosplay?**

641 - Tengo 6 años exactamente que entre al mundo del Cosplay entre desde los 16 años.

643 **¿Cómo te enteraste del Cosplay?**

644 - Me entere porque siempre le encargaban animes y mangas a mi madre y me los traía y en esos traía anuncios de la Mole Comicon y una vez que tuve la posibilidad de venir al D.F. aproveche de ir a la Mole y ahí fue donde descubrí el mundo del Cosplay y todo esto.

- 648 **¿Cómo ingrésate al mundo del Cosplay?**  
 649 - Fue cuando nos pusimos de acuerdo un grupo de amigos en el CEBETIS y nos  
 650 pusimos de acuerdo para hacer un grupal de Pokemon para ir a la Mole Comicon,  
 651 ahí fue donde yo hice por primera vez mi Cosplay y de ahí ya quise tener más  
 652 experiencia y hacer otros personajes y comprar más accesorios.
- 653 **¿Qué significa para ti hacer Cosplay?**  
 654 - Diversión y mucha atracción pero sobre todo hay que disfrutarlo.
- 655 **¿Qué te llamo la atención para hacer Cosplay?**  
 656 - Me llamo más la atención sobre el tipo de creatividad que se lleva el Cosplay, yo  
 657 soy más curioso en la alta costura por eso, es lo que me llama mucho la atención  
 658 y el maquillaje
- 659 **¿Cómo te sientes al representar tu personaje?**  
 660 - Me siento bastante bien, bastante fuerte, aunque me estoy desmayando de tanto  
 661 calor que hay la verdad, pero estoy tratando de seguir adelante.
- 662 **¿Cada cuánto tiempo lees manga o ves anime?**  
 663 - Cada vez que tengo tiempo, a veces tengo oportunidad de verlo en mi trabajo o  
 664 en mis tiempos libres o los fines de semana.
- 665 **¿De qué manera compartes y con quién, lo que lees del manga ó anime?**  
 666 - Con mis amigos del Cosplay y a veces familia
- 667 **¿Con qué frecuencia te reúnes con tus amigos para hablar de manga o anime?**  
 668  
 669 - Pues ahorita tengo trabajando con una amiga para entrar a un proyecto en  
 670 parejas en World Cosplay Summit y la veo cada semana para trabajar, ponernos  
 671 de acuerdo, que proyectos hacer, que materiales comprar y a donde vamos a ir.
- 672 **¿Cuánto dinero inviertes en un traje?**  
 673 - En este traje invertí alrededor de unos 5000 mil. Aunque diría que más.
- 674 **¿Cuánto dinero inviertes al mes en productos relacionados al maga?**  
 675 - Compro maquillaje, accesorios, pros, telas y ahí invierto como unos 2000 mil al  
 676 mes.
- 677 **¿Alguna red social para que te sigamos?**  
 678 - Mi página es Cuper Cosplay, mi Instagram Cuper Cosplay.
- 679 **¿Algo más que quieras agregar amigo?**  
 680 - Pues muchas gracias y gracias por la entrevista.

Entrevista 10

Nombre	Edad	Sexo	Nivel educativo	Ocupación	Religión	Lugar de residencia:	Expo TNT`33 Junio/2017
Jessica	21	M	Estudiante de Universidad	Estudiante	Sin	CDMX, Delegación G. A. M.	

- 681 **¿Tú lees manga ó ves anime?**  
 682 - Hago ambas cosas.
- 683 **¿Qué genero de manga ó anime te gusta? ¿Por qué?**  
 684 - Me gustan mucho las de romance y también las de Shōnen
- 685 **¿Qué te llama la atención para leer manga o ver anime?**  
 686 - Las historias son muy interesantes, además tienen un arte muy bonito.

687 **¿Qué encuentras en el manga que no encuentras en otras lecturas?**  
688 - Pues que fusionan el arte con diferentes medios visuales y sonoros, me gusta  
689 mucho los soundtrack que le ponen a las animaciones  
690 **¿Cómo fue que te introdujiste al mundo del manga y anime?**  
691 - Desde que era muy joven yo veía lo que pasaban en la TV abierta y de ahí  
692 comenzó mi interés.  
693 **¿Cómo se llama tu personaje que representas y de qué serie es?**  
694 - Rei Ayanami de la serie Evangelion.  
695 **¿Por qué te gusta representar este personaje?**  
696 - Es mi personaje favorito y además me parece que su personalidad atrae porque  
697 es muy raro encontrar personas así en la vida real.  
698 **¿Qué significa para ti representar este personaje?**  
699 - Significa por un momento meterme en el papel del personaje y sentir como es  
700 interpretarlo.  
701 **¿Te sientes identificado con este personaje? ¿Por qué?**  
702 - En algunos aspectos sí.  
703 - Me gusta la filosofía del personaje de vida que todos somos uno mismo y que  
704 tenemos que ayudarnos.  
705 **¿Cuántos años tenías cuando entraste al mundo del Cosplay?**  
706 - Fue aproximadamente hace como tres años.  
707 **¿Cómo te enteraste del Cosplay?**  
708 - Fue por interés propio, al principio mis personajes favoritos eran de Naruto y yo  
709 pensé que podría representar esos personajes, fue cuando me entere más de  
710 cómo hacer Cosplay  
711 **¿Cómo ingresas al mundo del Cosplay?**  
712 - Fue con unos amigos que ya lo hacían ellos fueron los que me metieron.  
713 **¿Qué significa para ti hacer Cosplay?**  
714 - Diversión.  
715 **¿Qué te llamo la atención para hacer Cosplay?**  
716 - Es mi único pasa tiempo.  
717 **¿Cómo te sientes al representar tu personaje?**  
718 - Me gusta representar a los personajes que más se parecen a mí y me causa  
719 emoción desde el proceso de hacer el Cosplay, hasta cuando lo finalizas sientes  
720 satisfacción.  
721 **¿Cada cuánto tiempo lees manga o ves anime?**  
722 - Cada que tengo tiempo libre, los fines de semana.  
723 **¿De qué manera compartes y con quién, lo que lees del manga ó anime?**  
724 - Amigos y familiares, principalmente mis amigos.  
725 **¿Con qué frecuencia te reúnes con tus amigos para hablar de manga o anime?**  
726 - En las convenciones o los fines de semana nos reunimos.  
727 **¿Cuánto dinero inviertes en un traje?**  
728 - Desde los más sencillos puede ser hasta 600 pesos con peluca y maquillaje y  
729 todo lo que implica, hasta costosos de 4000 mil pesos  
730 **¿Cuánto dinero inviertes al mes en productos relacionados al maga?**  
731 - Aproximadamente unos 300 pesos.  
732 **¿Alguna red social para que te sigamos?**  
733

- 734 - No tengo  
 735 **¿Algo más que quieras agregar amiga?**  
 736 - Diviértanse y, no, nos juzguen ni nos vean raro es solo diversión sana.  
 Entrevista 11

Nombre	Edad	Sexo	Nivel educativo	Ocupación	Religión	Lugar de residencia:	Expo TNT`33 Junio/2017
Insumi	23	H	Ingeniera en Sistemas	Estudiante	Sin	CDMX, Del. Cuauhtémoc, Col. Peralvillo	

- 737 **¿Tú lees manga ó ves anime?**  
 738 - Veo anime y leo poco manga.  
 739 **¿Qué genero de manga ó anime te gusta? ¿Por qué?**  
 740 - Lo que veo más es tipo romántico y mágico.  
 741 - Porque se me hace muy entretenido.  
 742 **¿Qué te llama la atención para leer manga o ver anime?**  
 743 - Me llama mucho por ejemplo en el género mágico la intención los círculos mágicos o la forma en que proyectas los poderes.  
 744 **¿Qué encuentras en el manga que no encuentras en otras lecturas?**  
 745 - Siento que la cultura japonesa trata de enviar aparte del entretenimiento te manda un mensaje personal de superación para cada persona.  
 746 **¿Cómo fue que te introdujiste al mundo del manga y anime?**  
 747 - Cuando estaba en secundaria mis amigos empezaron a llevar dibujos en los celulares de antes y buscando en you tube pues me encontré con algunas series de ahí para arriba.  
 748 **¿Cómo se llama tu personaje que representas y de qué serie es?**  
 749 - Gender de Alice de la serie de Pandora Hearts  
 750 **¿Por qué te gusta representar este personaje?**  
 751 - Por la trama que tiene la serie un tipo Alicia en el país de las maravillas modificado y porque Alice en algún momento se termina en algún momento convirtiéndose en un conejo asesino.  
 752 **¿Qué significa para ti representar este personaje?**  
 753 - Más que nada es un gusto un cariño por el personaje que le vas agarrando en la serie.  
 754 **¿Te sientes identificado con este personaje? ¿Por qué?**  
 755 - No tanto en la locura pero si en su forma de ser tímida y que busca siempre un punto de amistad.  
 756 Porque me identifico en su forma de ser, como en la timidez del personaje y la búsqueda de amigos.  
 757 **¿Cuántos años tenías cuando entraste al mundo del Cosplay?**  
 758 - Tenía como 18 años.  
 759 **¿Cómo te enteraste del Cosplay?**  
 760 - Paseando por la ciudad me encontré con revistas de anime y cheque que vendían boletos para convenciones y se me ocurrió venir a una.  
 761 **¿Cómo ingrésate al mundo del Cosplay?**

772 - Tenia antes una radio sobre anime y una amiga me pido que hiciéramos Cosplay  
 773 juntos para pasar el rato en las convenciones  
 774 **¿Qué significa para ti hacer Cosplay?**  
 775 - Es un hobby una forma de divertirte con personas que tienen el mismo gusto que  
 776 tú.  
 777 **¿Qué te llamo la atención para hacer Cosplay?**  
 778 - Pues la verdad me inspiraron muchas personas de antes, me gustaba mucho  
 779 como se veían en los trajes, como podían caracterizar a ciertos personajes en  
 780 especial y que les quedaban muy bien. Dije, Haa yo quiero hacer eso!  
 781 **¿Cómo te sientes al representar tu personaje?**  
 782 - Cuando queda muy bien se siente padre ver que trabajaste tanto tiempo para  
 783 darle una personificación a un personaje y que las personas te digan oye me  
 784 puedo tomar una foto o que padre te quedo. Se siente muy bien la verdad.  
 785 (Reconocimiento, satisfacción)  
 786 **¿Cada cuánto tiempo lees manga o ves anime?**  
 787 - Anime veo unas 3 o 4 horas al día y manga leo una por semana o por mes  
 788 aproximadamente.  
 789 **¿De qué manera compartes y con quién, lo que lees del manga ó anime?**  
 790 - Con amigos íntimos les digo que tiene que ver esto porque está muy genial y por  
 791 face.  
 792 **¿Con qué frecuencia te reúnes con tus amigos para hablar de manga o**  
 793 **anime?**  
 794 - Es complicado ahora porque ya trabajo, pero por face.  
 795 **¿Cuánto dinero inviertes en un traje?**  
 796 - Sencillo, sencillo este viene costando 2400. Nadas más la pura maraña me  
 797 costó 2000 pesos en mandarla hacer.  
 798 **¿Cuánto dinero inviertes al mes en productos relacionados al maga?**  
 799 - Ahorita si ya es muy poco, antes gastaba más en comprar discos. Mangas;  
 800 ahorita por mucho ando gastando unos 500, 600 pesos al mes.  
 801 **¿Alguna red social para que te sigamos?**  
 802 - Me puedes seguir en Instagram o Twitter estoy como Isumi Conato.  
 803 **¿Algo más que quieras agregar amigo?**  
 804 - Si les interesa el Cosplay o quieren aprender más de esto pueden pasar aquí la  
 805 verdad se pasan momentos agradables con buenos amigos.

Entrevista 12

Nombre	Edad	Sexo	Nivel educativo	Ocupación	Religión	Lugar de residencia:	Expo TNT 33 Junio/2017
Irais	21	M	Universidad	Estudiante	Sin	Estado de México, Col. Tultitlan	

806 **¿Tú lees manga ó ves anime?**  
 807 - Normalmente acostumbro ver más anime he leído pocos mangas.  
 808 **¿Qué genero de manga ó anime te gusta? ¿Por qué?**  
 809 - Me gusta el románticom, el Gore de acción Mecas

810 - Se me hacen muy interesantes las tramas, los únicos que no me gustan son los  
811 que fanservis cuando nada más son puros garem o algo así, porque son muy  
812 predecibles.

813 **¿Qué te llama la atención para leer manga o ver anime?**

814 - Las tramas que son buenas en algunos casos, que exista acción, argumento.

815 **¿Qué encuentras en el manga que no encuentras en otras lecturas?**

816 - Pues por la variedad de temáticas, más personajes es un mundo más creativo.

817 **¿Cómo fue que te introdujiste al mundo del manga y anime?**

818 - Cuando iba en la prepa porque tenía amigas que veían anime me recomendaron  
819 algunos animes que llamaron mi atención.

820 **¿Cómo se llama tu personaje que representas y de qué serie es?**

821 - Hashe es una arquera y es de Lige of Legiens.

822 **¿Por qué te gusta representar este personaje?**

823 - Porque me gusta jugar con el personaje me acomodo muy bien con ella y me  
824 gusta el modo de ser que tiene.

825 **¿Qué significa para ti representar este personaje?**

826 - Pues es todo un reto y me gusta porque en cuanto al vestuario era muy complejo  
827 en cuanto a la armadura tiene muchos accesorios que un poco tedio estarlos  
828 trayendo, por ejemplo el arco, las hombreras, la parte de abajo etc.

829 **¿Te sientes identificado con este personaje? ¿Por qué?**

830 - Sí, me gusta la madurez con la que toma las situaciones la precisión con la que  
831 maneja el arco, es parecida a mi personalidad.

832 **¿Cuántos años tenías cuando entraste al mundo del Cosplay?**

833 - Como 16.

834 **¿Cómo te enteraste del Cosplay?**

835 - Pues no sabía que era como tal, sino empecé como la mayoría que les gusta un  
836 personaje y trataron de hacer como un traje y, a las posibilidades de uno, y ya  
837 después cuando te enteras que se le denomina Cosplay que hay convenciones,  
838 que hay muchos accesorios, por ejemplo pelucas los pupilentes es cuando uno va  
839 mejorando y entonces es cuando ya vas haciendo vas variedad de personajes.

840 **¿Cómo ingrésate al mundo del Cosplay?**

841 - Pues me invitaron a una TNT y lleva va un traje de Micuru y pues nada más  
842 llevaba el traje porque no conocía más y ahí fue cuando vi agente que tenía  
843 distintos disfraces, fue como mi apertura.

844 **¿Qué significa para ti hacer Cosplay?**

845 - Pues me gusta mucho representar los personajes, por ejemplo las pelucas  
846 realizar los accesorios o lo trajes.

847 **¿Qué te llamo la atención para hacer Cosplay?**

848 - El poder parecerse a un personaje de un anime y poder sentirte como él, actuar  
849 como él, las fotos todo ello.

850 **¿Cómo te sientes al representar tu personaje?**

851 - Pues es una experiencia agradable, porque te puedes como meter en el  
852 personaje, prácticas las poses y entonces eres otro sujeto.

853 **¿Cada cuánto tiempo lees manga o ves anime?**

854 - Manga no muy seguido y anime veo algo seguido. A la semana.

855 **¿De qué manera compartes y con quién, lo que lees del manga ó anime?**

856 - Con mis amigos.

- 857 **¿Con qué frecuencia te reúnes con tus amigos para hablar de manga o anime?**  
 858  
 859 - Pues muy seguido con los compañeros de la escuela.  
 860 **¿Cuánto dinero inviertes en un traje?**  
 861 - Depende de la complejidad del traje, hay trajes desde 300, 400 pesos a trajes que te llevan mil pesos, como el traje que traigo.  
 862 **¿Cuánto dinero inviertes al mes en productos relacionados al maga?**  
 863 - Unos 500 o 400 pesos al mes.  
 864 **¿Alguna red social para que te sigamos?**  
 865 - Mi face es Jerais Sahori.  
 866 **¿Algo más que quieras agregar amiga?**  
 867 - Nada.  
 868

Entrevista 13

Nombre	Edad	Sexo	Nivel educativo	Ocupación	Religión	Lugar de residencia:	Expo TNT`33 Junio/2017
Isela	17	M	Preparatoria	Estudiante	Católica	CDMX. Del. GAM	

- 869 **¿Tú lees manga ó ves anime?**  
 870 - Ambas.  
 871 **¿Qué genero de manga ó anime te gusta? ¿Por qué?**  
 872 - De todo un poco menos Ecchi, de los demás porque me gusta variar y porque son muy buenas las tramas y en Ecchi son muy bacías las historias, las tramas.  
 873 **¿Qué te llama la atención para leer manga o ver anime?**  
 874 - Que la historia es más profunda entretenida y dramática.  
 875 **¿Qué encuentras en el manga que no encuentras en otras lecturas?**  
 876 - Pues el estilo de dibujo y que cada autor tiene su particularidad y variedad.  
 877 **¿Cómo fue que te introdujiste al mundo del manga y anime?**  
 878 - Cuando era niña veía la serie Sailor Moon.  
 879 **¿Cómo se llama tu personaje que representas y de qué serie es?**  
 880 - Mirake Tochito de Token Rainbow.  
 881 **¿Por qué te gusta representar este personaje?**  
 882 - Me gusto el diseño y es muy lindo en el anime.  
 883 **¿Qué significa para ti representar este personaje?**  
 884 - Pues es un hobby como me gusta confeccionar ropa, pues es muy entretenido para mí.  
 885 **¿Te sientes identificado con este personaje? ¿Por qué?**  
 886 - No del todo, pero me gusta mucho su estética. Porque está muy bien diseñado y el estilo de militar es lindo.  
 887 **¿Cuántos años tenías cuando entraste al mundo del Cosplay?**  
 888 - 15 años.  
 889 **¿Cómo te enteraste del Cosplay?**  
 890 - Por mis amigos y Face.  
 891 **¿Cómo ingrésate al mundo del Cosplay?**  
 892 - Pues!! Me nació la idea de hacerlo, a razón de un amigo.  
 893 **¿Qué significa para ti hacer Cosplay?**  
 894  
 895  
 896

- 897 - Pues es más que nada un hobby y donde puedo aprender hacer los diseños y  
 898 trajes y a venir a convivir un rato en las convenciones.  
 899 **¿Qué te llamo la atención para hacer Cosplay?**  
 900 - Pues todo lo que haces el estilizado de pelucas, hacer las armas, el traje,  
 901 maquillarte todo eso me atrae me llama mucho la atención.  
 902 **¿Cómo te sientes al representar tu personaje?**  
 903 - Bien me hace sentir bonita, plena y me hace sentir orgullosa que yo hago todos  
 904 los accesorios y las cosas que uso.  
 905 **¿Cada cuánto tiempo lees manga o ves anime?**  
 906 - Veo anime por temporada unos 16 por temporada o sea diario y manga en  
 907 tiempos libres.  
 908 **¿De qué manera compartes y con quién, lo que lees del manga ó anime?**  
 909 - Puess! Con mis amigos de la comunidad, con mi novio o con cualquiera que le  
 910 interese aunque no sean del medio.  
 911 **¿Con qué frecuencia te reúnes con tus amigos para hablar de manga o anime?**  
 912 **anime?**  
 913 - Cada sábado.  
 914 **¿Cuánto dinero inviertes en un traje?**  
 915 - En el traje que traigo invertí nada más como unos \$500 pesos porque ya tenía la  
 916 peluca.  
 917 **¿Cuánto dinero inviertes al mes en productos relacionados al manga?**  
 918 - No compro mucho pero hago castos entre \$200 y \$500 pesos.  
 919 **¿Alguna red social para que te sigamos?**  
 920 - No tengo.  
 921 **¿Algo más que quieras agregar amiga?**  
 922 - No, así está bien.

Entrevista 14

Nombre	Edad	Sexo	Nivel educativo	Ocupación	Religión	Lugar de residencia:	
Luis Antonio	22	H	Licenciatura	Trabajo en INFONAVIT	No	Iztapalapa, Col. Lomas de san Lorenzo	Expo TNT`33 Junio/2017

- 923 **¿Tú lees manga ó ves anime?**  
 924 - Ambas cosas me gustan.  
 925 **¿Qué genero de manga ó anime te gusta? ¿Por qué?**  
 926 - Me gusta el Shojo, principalmente por la temática y la animación que presentan y  
 927 la comedia eso me gusta mucho.  
 928 **¿Qué te llama la atención para leer manga o ver anime?**  
 929 - Principalmente la historia que este muy interesante realmente.  
 930 **¿Qué encuentras en el manga que no encuentras en otras lecturas?**  
 931 - Pues los dibujos la creatividad de las historias.  
 932 **¿Cómo fue que te introdujiste al mundo del manga y anime?**

933 - Con un tío que tengo que le gustan mucho los video juegos de ahí me enseñó  
934 todo lo relacionada al manga y ya después me puso series y me comenzó a  
935 gustar.

936 **¿Cómo se llama tu personaje que representas y de qué serie es?**

937 - Portgas D. Ace de One Piece.

938 **¿Por qué te gusta representar este personaje?**

939 - Pues porque es un personaje que me gusta su actitud, además es muy fresco,  
940 tiene un actitud muy propia de mi hace lo que quiere siempre y además es muy  
941 aventado a hacer las cosas.

942 **¿Qué significa para ti representar este personaje?**

943 - Me identifico tiene actitud parecida a mí a la que tengo en la vida real y la libertad  
944 que tiene el personaje muy parecida a la mía.

945 **¿Te sientes identificado con este personaje? ¿Por qué?**

946 - Sí, realmente sí por ser su actitud muy parecida a la mía.

947 **¿Cuántos años tenías cuando entraste al mundo del Cosplay?**

948 - 20 años.

949 **¿Cómo te enteraste del Cosplay?**

950 - Pues por un familiar una prima ya hace tiempo, realmente lo seguía mucho pero  
951 nunca lo hacía hasta hace poco.

952 **¿Cómo ingrésate al mundo del Cosplay?**

953 - Pues, tenía muchos amigos que hacían cosplay pues decidí intentarlo y me  
954 animaron a hacerlo.

955 **¿Qué significa para ti hacer Cosplay?**

956 - Pues es una forma de divertirme una forma de expresarme libremente, pues creo  
957 que es muy sano si se sabe llevar.

958 **¿Qué te llamo la atención para hacer Cosplay?**

959 - Pues que puedes representar a otro personaje, puedes convivir con amigos  
960 hablar sobre ello incluso no nada más representarlo sino en lo que lo vas haciendo  
961 vas tomando actitud conociendo más gente.

962 **¿Cómo te sientes al representar tu personaje?**

963 - Me gusta mucho me siento muy feliz por eso.

964 **¿Cada cuánto tiempo lees manga o ves anime?**

965 - Leer manga en línea por lo regular a la semana le dedico unas ocho horas más o  
966 menos y de ver anime como unas cinco horas a la semana le dedico.

967 **¿De qué manera compartes y con quién, lo que lees del manga ó anime?**

968 - Con amigos.

969 **¿Con qué frecuencia te reúnes con tus amigos para hablar de manga o  
970 anime?**

971 - Es poco realmente unas cuatro veces al mes.

972 **¿Cuánto dinero inviertes en un traje?**

973 - Pues, si varía mucho tengo diferentes, en promedio como unos \$1500 pesos.

974 **¿Cuánto dinero inviertes al mes en productos relacionados al maga?**

975 - Realmente es poco unos \$200 peso al mes, aparte lo del cosplay, en manga es  
976 muy poco lo que gasto.

977 **¿Alguna red social para que te sigamos?**

978 - No tengo.

979 **¿Algo más que quieras agregar amigo?**  
 980 - Nada, que si les interesa el cosplay pues que lo intenten, es algo sano algo que  
 981 puedes hacer en familia incluso con amigos. Atrévete.

Entrevista 15

Nombre	Edad	Sexo	Nivel educativo	Ocupación	Religión	Lugar de residencia:	Expo TNT`33 Junio/2017
Sesí	21	M	Universidad	Odontóloga y Cosplayer	Cristiana	Monterrey Nuevo León	

982 **¿Tú lees manga ó ves anime?**

983 - Ambas cosas.

984 **¿Qué genero de manga ó anime te gusta? ¿Por qué?**

985 - Me gustan muchos géneros el Yaoi, Yuri, Shoujo, Majo y Gore de todos, me  
 986 gustan por sus tramas las historias, como quieren hacer nosotros como  
 987 televidentes veamos cómo se realiza como es la vida en Japón, como es la cultura  
 988 y la trama de las series. También veo la forma que mandan un mensaje a la  
 989 humanidad realmente que tienes que ser una buena persona y te saldrán las  
 990 cosas bien.

991 **¿Qué te llama la atención para leer manga o ver anime?**

992 - Ok! realmente lo que me llamo la atención por primera vez fueron los dibujos fue  
 993 lo primero que dije esos dibujos me encantan.

994 **¿Qué encuentras en el manga que no encuentras en otras lecturas?**

995 - Pues simplemente te ponen muchas situaciones como valores situaciones tanto  
 996 fantasiosas como de la vida real o simplemente las dos juntas un mundo  
 997 totalmente paralelo.

998 **¿Cómo fue que te introdujiste al mundo del manga y anime?**

999 - Mi primera vez, pues fíjate que fue por mi papá si cuando era chiquita pues mi  
 1000 papá veía animes como Goku, Masenger Z, Candi Candi, esos animes de antaño  
 1001 a mí me gustaban mucho esos dibujitos su elaboración, dije me encantan y de ahí  
 1002 empecé a investigar más y me encanto todo.

1003 **¿Cómo se llama tu personaje que representas y de qué serie es?**

1004 - Sakura de la serie Sakura Kar Kaptor y me encanta.

1005 **¿Por qué te gusta representar este personaje?**

1006 - Porque es un personaje que a pesar de que es muy pequeña de edad de hecho  
 1007 va en la primaria, se vuelve la protectora de unas cartas y se va a la misión de  
 1008 juntar todas, pues es una personaje muy noble lucha muy fuerte por su objetivo es  
 1009 un personaje muy lindo la verdad.

1010 **¿Qué significa para ti representar este personaje?**

1011 - Pues fíjate que lo saque junto con mi novio los dos nos encanta este hobby, nos  
 1012 encantó Sakura Kar Kaptor porque lo vimos en nuestra infancia entonces dijimos  
 1013 no esto es para ahorita ya hacerlo nos encanta la serie es algo que compartimos y  
 1014 pues salió.

1015 **¿Te sientes identificado con este personaje? ¿Por qué?**

1016 - Pues si me siento un poco identificada, porque cuestiones de familia, pero mi  
 1017 mamá trabaja mucho entonces yo crecí en Monterrey junto con mi papá y mi

1018 hermano mi mamá realmente no estuvo conmigo entonces es así me identifico con  
1019 el personaje.

1020 **¿Cuántos años tenías cuando entraste al mundo del Cosplay?**

1021 - En el mundo del Cosplay llevo 8 años.

1022 **¿Cómo te enteraste del Cosplay?**

1023 - Me entere por mi papá porque me dijo oye hay una convención de anime y yo  
1024 dije hay que ir y fuimos y yo no sabía que existían pelucas, pupilentes y nada de  
1025 eso entonces llegue y dije wawo! Por qué todos están disfrazados? Entonces  
1026 investigue que era cosplay y me encanto y dije quiero hacer eso yo también.

1027 **¿Cómo ingresas al mundo del Cosplay?**

1028 - Pues ingrese con mis propios ingresos. Hace como ocho años hice un coplay a  
1029 mano me pinte mi cabello no use pupilentes ni maquillaje fue un cosplay de  
1030 principiantes realmente, fue en aquellas épocas donde ni siquiera sabía que  
1031 existían las pelucas realmente.

1032 **¿Qué significa para ti hacer Cosplay?**

1033 - Fíjate que es un hobby en mi caso yo a veces me estreso mucho, es un  
1034 desestresón, además que aprendes muchas cosas sino sabes hacer un báculo  
1035 pues te la ingenias con cualquier material y lo haces es toda una trayectoria de  
1036 sacar de la fantasía a la realidad me encanta también lo amo.

1037 **¿Qué te llamo la atención para hacer Cosplay?**

1038 - Pues la elaboración de los trajes y lo que representa cada personaje en cada  
1039 historia.

1040 **¿Cómo te sientes al representar tu personaje?**

1041 - Pues me siento muy bien me encanta que las personas también digan o mira es  
1042 Sakura y vengan y se tomen fotos contigo es como que lo hice bien le encanta a la  
1043 gente. (Reconocimiento)

1044 **¿Cada cuánto tiempo lees manga o ves anime?**

1045 - Pues fíjate que un aproximado a la semana seria yo creo seria como unas 12  
1046 horas, no sé cómo lo hago de verdad.

1047 **¿De qué manera compartes y con quién, lo que lees del manga ó anime?**

1048 - Lo comparto con mis amigos, también me lo comparten porque yo a veces no  
1049 veo series porque no sé qué hay de series vienen mis amigos y me dicen ve esta  
1050 serie o mi novio.

1051 **¿Con qué frecuencia te reúnes con tus amigos para hablar de manga o anime?**

1052 - Normalmente los fines de semana porque todos trabajan, hacemos fiestas de  
1053 karaoke o vamos todos a comprar tela para nuestros trajes o también en  
1054 vacaciones.

1056 **¿Cuánto dinero inviertes en un traje?**

1057 - En este que tengo le invertí unos \$850 más o menos porque yo los hago, es la  
1058 tela, la peluca, los pupilentes.

1059 **¿Cuánto dinero inviertes al mes en productos relacionados al maga?**

1060 - Al mes son muchos un aproximado creo que más de unos \$5000 mil pesos,  
1061 porque también es un poco caro.

1062 **¿Alguna red social para que te sigamos?**

1063 - Claro que si esta mi red de twitter que es @cecirov y mi cuenta de face que es  
1064 cecirov igual.

1065 **¿Algo más que quieras agregar amiga?**

1066 - Invito a la gente que no ha venido a las convenciones que venga que se de una  
1067 vuelta se desmientan de que eso es feo, puro ñoño y nos tiene catalogados como  
1068 raros frikis y realmente es un mundo donde hay personas muy chidas la verdad  
1069 donde ves trabajos muy geniales y dices wawo! Como hizo eso te asombra,  
1070 entonces yo doy una invitación a todas las personas para que vengan aquí un rato  
1071 a darse la vuelta.

### Cuadro de codificación de entrevistas semiestructuradas realizadas en la Convención de la TNT'33

El criterio usado para ordenar y codificar las entrevistas semiestructuradas fue el siguiente, primeramente se ordenaron de manera cronológica cada entrevista y posteriormente agrupadas por temas, estos temas desarrollados en los instrumentos de esta investigación.

No. de Línea	Tema	Unidad de Análisis	Frecuente
11-13	Acercamiento con el manga y el anime	- Pues yo creo que la diferencia entre el manga y el anime es, que el manga tiene muchas más historias, hay mucho más contenido que el anime y sabes que es mucho más difícil llevar un (anime) un manga a animar	Variedad de contenido
22-24	Identificación con el personaje	- Pues tiene una forma de pensar que me agrada bastante, yo creo que el trato con sus amigos este tiene sus ideales este de cómo decirlo, muy bien plantados, se guía mucho por el bien	Identificación con el personaje
26-27	Identificación con el personaje	- Este... pues que sacrifica mucho por sus amigos, representa la lealtad hacia la amistad.	Apropiación de valores
29	Identificación con el personaje	Sí, por supuesto.	Identificación con el personaje
37-38	Significado del Cosplay	Hacer un disfraz a parte que le hacía un homenaje a un personaje que me gustaba en ese entonces.	Homenaje hacia personaje
42-43	Significado del Cosplay	quiero hacerlo, algo que sea un reto una armadura, o un algo que sea muy diferente	Motivación y superación (satisfacción personal)
44-45	Significado del Cosplay	Cambio a veces veo algún personaje que en donde yo me sienta identificado y digo bueno me gustaría hacer ese personaje porque de	Identificación con el personaje

		cierta manera me veo, me siento como reflejado en el.	
47-48	Significado del Cosplay	Pues creo que es como un poquito adueñarte del personaje, es prestarle, darle vida por algunos momentos, este ser un poquito como él	Apropiación del personaje
48-49	Significado del Cosplay	No sé tomar este algo de él y hacerlo tuyo.	Apropiación de personaje y valores
51	Significado del Cosplay	- Me siento ahorita contento	Produce emociones (satisfacción personal)
57-59	Consumo	Con mis amigos cercanos siempre que se lleve alguna trama me gusta algún personaje me llama la atención le digo oye mira esta serie y ya si podemos hacer cosplay los dos pues que mejor.	Trasmitir códigos
66-67	Consumo	depende mucho no de los materiales pero yo creo que de \$1500 pus para arriba no.	Inversión de dinero /Consumo
70-75	Consumo	Compró figuras de pvc de personajes de anime no entonces de repente que sacan alguna figura que me encanta digo tiene que ser mía y entonces me da tiempo de ahorrar unos meses y ya por ejemplo ahorita van a sacar una en septiembre y hay que ahorrar unos \$2500 pero de repente sacan muchas figuras y ahorita hay como tres o cuatro para antes de que se acabe el año así que imagínate como estoy.	Consumo cultural por moda
85-86	Acercamiento con el manga y el anime	- Aaaa... pues de muchos yo creo que mass de Shoyu.  - Se me hace más atractiva la idea	Originalidad
90-92	Acercamiento con el manga y el anime	El manga pues no sé te permite más este imaginarte más cosas más este no sé cómo que en el anime te lo ponen más fácil no y en el manga como te da chance de imaginar más la historia.	Genera imaginarios
102	Identificación con el personaje	- No sé me identifique mucho con ella (risas) mucho (risas)	Identificación con el personaje
104-105	Identificación con el personaje	El personaje, no sé, se me hace muy gentil y muy carismático, igual a mi personalidad.	Identificación con el Personaje/ apropiación de valores

107-108	Identificación con el personaje	- Sí, creo que en la personalidad, como un poco tímida y un poco exagerada en sus ataques	Apropiación de valores
117-118	Significado del Cosplay	... pues no sé me distraigo un poquito de la vida cotidiana, es muy divertido, es un hobby muy bonito	Pasatiempo
120-121	Significado del Cosplay	la caracterización como que es muy entretenido caracterizarse de un personaje que te gusta mucho y te identificas con él	Entretenimiento/ identificación con el personaje
123	Significado del Cosplay	- Pues bien se siente muy divertido, realmente es muy alegre (risas)	Produce emociones (satisfacción personal)
129-130	Consumo	ahora sí que los amigos que tengo es porque compartimos gustos así en juegos o en anime	Transmitir códigos, gustos
135-136	Consumo	... que buena pregunta, si es mucho (risas) mucho, mucho como unos \$800 o \$1000 más o menos.	Inversión de dinero/Consumo
138	Consumo	Como unos \$200 a la semana yo creo.	Inversión de dinero/Consumo
152	Acercamiento con el manga y el anime	- Pues su estilo de escritura y forma de leer.	Estilo de escritura y lectura
154-157	Acercamiento con el manga y el anime	- Pues el manga en sí es como una novela gráfica no, o sea básicamente se combina lo que es la imagen, el estilo, la ilustración junto con el texto, que a pesar de que es muy poco pues si se complementan ambas cosas y pues vuelven algo muy concreto no	Estilo original
159-162	Acercamiento con el manga y el anime	en realidad yo nada más antes solo veía anime y ya después me empezó a llamar más la atención lo que era el manga y eso pues por una serie que me encanta que de hecho vengo vestida de ese, de ese anime que se llama Kuroshitsuji	Atracción por el personaje
162-165	Acercamiento con el manga y el anime	Pues descubrí que el manga está mucho más nutrido que el anime y pues ahorita la historia como que me tiene muy atrapada y a partir de ese me empecé a meter en otro tipo de mangas de otras series que me llamaron la Atención.	Contenidos nutridos
169-172	Identificación con el personaje	- ¡Ay! Es que esta igual de fumado que yo es bastante, me identifico porque es muy excéntrico, es muy risueño, está demasiado loquito, pues es el rarito del grupo de la serie el incomprendido y anda con una cómo podría	Identificación con el personaje

		decirlo pues su estética es demasiado extraño trae los ojos tapados, cabello largo, uñas largas	
177-179	Identificación con el personaje	¡Ay! Pues significa mucho, tiene un valor tanto sentimental así como por gusto, o sea lo vi y me enamore inmediatamente del personaje y pues tiene un valor sentimental	Valores y sentimientos
179-180	Identificación con el personaje	porque pues con este personaje he conocido mucha gente así del medio	Socializar - interacción
180	Identificación con el personaje	y pues me han aceptado muy bien y yo trato de mejorarlo cada vez más	Aceptación del grupo
182	Identificación con el personaje	- Sí, es parecida a mí.	Identificación con el personaje
195-197	Significado del Cosplay	La actuación un poco aunque ahorita no vengo actuando no presento ni nada pero trato de darle un poquito de esencia a mi personaje.	Actuación
199-200	Significado del Cosplay	- Mmm... pues ingrese más que nada como te comentaba por curiosidad no, intentarlo, mi primer cosplay fue de esta misma serie	Curiosidad
208	Significado del Cosplay	- Hacer cosplay ¡uy! pues más que un disfraz es este entretenimiento, diversión	Diversión
209	Significado del Cosplay	es compartir tiempo con los amigos con la gente que conoces aquí	Socializar/ grupo de identidad
210-214	Significado del Cosplay	Pues como sea uno trata de meterle no sé, no solo es una inversión cara sino que hay que meterle pues realmente como que tu alma porque te apasionas mucho haciendo esto, fabricando tus personajes o por ejemplo cuando llegas y te presentas en algún evento le metes lo más posible así de tu corazón para que salga todo muy especial.	Pasión
224-225	Significado del Cosplay	-¡Uy! Pues feliz, uno que otro sentimiento, felicidad, locura, pasión y muchas cosas más	Satisfacción personal/sentimientos
232-234	Significado del Cosplay	- Más que nada con los amigos porque todos somos parte de la fanaticada y estamos aquí al tanto de todo lo que pasa en este mundo extraño del manga y el anime.	Fanaticada
<b>No. de Línea</b>	<b>Tema</b>	<b>Unidad de Análisis</b>	<b>Frecuente</b>
240-243	Consumo	- Como \$2000 pesos, entre tanto la peluca, bueno es que este yo lo conseguí por internet y tuve que hacerle algunas modificaciones porque	Inversión de dinero/Consumo

		por ejemplo no trabajo todavía pero si ahorro y tuve que hacerle algunas modificaciones para ya tener pues lo que tengo ahorita pero si fue un alrededor de \$2000 pesos más o menos.	
245-246	Consumo	máximo \$400 pesos porque si todo lo que consumo es digital	Inversión de dinero/Consumo
256	Acercamiento con el manga y el anime	Yo creo el tipo de historias	Variedad de contenido
258	Acercamiento con el manga y el anime	-Mmm... no sé yo creo que el contenido es mucho mejor.	Variedad de contenido
260-261	Acercamiento con el manga y el anime	- Por mi mamá, mi mamá es muy Otaku en eso y siempre me metió mucho en esa onda	Imitación-identidad
265	Identificación con el personaje	- Porque se me hace una chica muy misteriosa.	Misterio
269-270	Identificación con el personaje	Sí, un poco Porque soy una persona muy misteriosa	Identificación con el personaje
277	Significado del Cosplay	- Yo creo que es como un estilo de vida ya.	Estilo de vida
279	Significado del Cosplay	- Sus pelucas, su ropa, todo.	Moda
281	Significado del Cosplay	- Pues bien, chévere.	Satisfacción personal
290	Consumo	- Como \$2000 pesos	Inversión de dinero/Consumo
292	Consumo	-Como \$200 pesos al mes.	Inversión de dinero/Consumo
301-302	Acercamiento con el manga y el anime	Shojo dicen es un poco más para mujeres, pero me agrada mucho la sensibilidad que maneja el anime para las personas en ese genero	Sentimientos-sensibilidad
304-305	Acercamiento con el manga y el anime	- Me llama la atención primero porque es otra cultura para empezar nos comparten de otra cultura por medio de anime y manga	Aprendizaje de otra cultura
305-307	Acercamiento con el manga y el anime	Lo otro es hay muchas más historias libres en el manga que en el anime fomenta un poco más leer, fomenta el anime y el manga y la cultura japonesa aquí en México.	Fomenta cultura y aprendizaje
309-311	Acercamiento con el manga y el anime	Simplemente las ilustraciones los personajes más que nada es lo que jala un poquito más en el manga, el comic es también un poco ilustrativo pero no tanto como el manga es muy distinto.	Variedad de contenido
321-322	Identificación con el personaje	- Me gusta el personaje como tal es un poco complicado pero me gusta por que es acido no trata de complacer a nadie es un vadas	Gusto por el personaje

324-325	Identificación con el personaje	Eso precisamente es un poquito más libre no tienes que ser agradable ni ser Kawaii como dicen por ahí tienes que ser un inche mala onda y caerle mal a todos.	Fácil de representar personaje
329-330	Identificación con el personaje	- Un poquito en la parte de gruñón que es Vegeta y de orgulloso me siento identificado	identificación con el personaje
343	Significado del Cosplay	- Es una forma de no solo un ratito de ser tú y tú personaje favorito	Jugar a ser otro
344-345	Significado del Cosplay	darle un gusto a la gente que lo quiere ver, porque la gente muchas veces quiere ver un personaje pues lo más parecido posible y que lo interpretes	Dar satisfacción
345-346	Significado del Cosplay	Eso es el cosplay jugar un ratito con el personaje.	Juego de identidad
348-349	Significado del Cosplay	uno te comento primero caracterizarte y tratar de no ser tú sino ser tú personaje favorito	Cambio de identidad
349-350	Significado del Cosplay	otra es la creatividad que necesitas para hacer un poquito los props, e las armaduras, los guantes todo el atuendo	Creatividad
350-351	Significado del Cosplay	adaptarte un poquito al personaje, también tantita actuación	Adaptación al personaje
353	Significado del Cosplay	- Muy bien es muy cómodo	Satisfacción personal
353-355	Significado del Cosplay	puedes jugar bastante con Vegeta y convivir con todos los demás y a todos les gusta de hecho los ofendes les dices insecto o las frases de vegeta y ellos encantados es como una especie de escorpión dorado	Juego de identidad
362-363	Consumo	- Tengo bastantes amigos en el trabajo, ya somos bastantes tengo amigos Frikis mi novia es Friki y en la casa	Grupo de identidad
368-369	Consumo	- \$2000 pesos posiblemente entre pinturas, material, tiempo e si es bastante inversión	Inversión de dinero/Consumo
371-374	Consumo	- Hijoles!! Mínimo al mes me gasto como unos \$100 pesos, paso me compro una revista, algún coleccionable o un llavero lo que sea. Pero podría llegar a gastar hasta \$3000 pesos depende lo que sea llega a salir algún coleccionable de algún anime que me guste lo compro.	Inversión de dinero/Consumo

388-390	Acercamiento con el manga y el anime	lo que encuentro principalmente a diferencia de lecturas como los comics es que son más entretenidos para la comunidad juvenil, por los dibujos, por las situaciones historias que se dan en los mangas	Entretenimiento/ Variedad de contenido
397	Identificación con el personaje	Bueno primero porque es uno de mis personajes estéticamente favoritos,	Estética del personaje
401-402	Identificación con el personaje	- Significa mucho porque es el primer cosplay que realizo tan detalladamente este para mi es mi primer gran paso hacia el mundo del cosplay profesional	Satisfacción personal/significado
404-406	Identificación con el personaje	- Sí, primero que nada porque soy como el que luego a veces hace cosas malas y ya tiempo después de arrepiente como cualquier persona tengo el corazón muy débil con unas personas y con otras muy fuerte.	identificación con el personaje
412-413	Significado del Cosplay	- Es gracioso porque mi primer cosplay lo hice como pasa tiempo, de un personaje que me gustaba mucho	Pasa tiempo
413-414	Significado del Cosplay	De ahí me gustaba como me tomaban fotos y se sentía muy bien.	Reconocimiento/ satisfacción personal
416-417	Significado del Cosplay	- Significa una forma de expresión muy bonita por una persona realiza lo que le gusta y esta conviviendo con las personas que les gusta su trabajo	Forma de expresión
417-418	Significado del Cosplay	Cuando alguien admira tu trabajo es una satisfacción como no tienes una idea.	Reconocimiento/ satisfacción personal
420-422	Significado del Cosplay	- Los vestuarios de los personajes, el diseño japonés de dibujo es muy variado en comparación a los americanos o los mexicanos, por sus vestimentas llamativas armas todo eso me llamo demasiado la atención.	Variedad de contenido
424-425	Significado del Cosplay	- UHH!! Excelente, porque es uno de mis personajes favoritos en toda la historia del anime y del manga,	Satisfacción personal
425-426	Significado del Cosplay	Y aparte me gusta su historia me siento identificado con el.	Identificación con el personaje
428-430	Consumo	- Anime veo todos los días veo las series que salen, pero por lo regular cada temporada de	Consumo cultural

		anime veo unas siete u ocho series por cada temporada manga casi no.	
432-434	Consumo	Tengo amigos de mi trabajo que les enseño fotos de mis cosplay y me dicen están muy chingón.	Reconocimiento
440-442	Consumo	- El más barato que me ha salido fue uno de Pocaloy que me salió tan solo en \$850 pesos con todo y peluca, el más caro que es el que traigo puesto me salió costando aproximadamente \$1500 entre materiales.	Inversión de dinero/Consumo
444	Consumo	- De \$1000 a \$1200 más o menos.	Inversión de dinero/Consumo
458-462	Acercamiento con el manga y el anime	- Porque me gusta mucho sobre todo la creatividad que tienen en cuestiones de sacrificios en cuestiones de la magia como se les ocurre sacar hechizos o los poderes de donde sea y en cuestión de la sangre he visto animes muy bien elaborados con muertes muy elaboradas dramáticas épicas, así que por eso me gustan mucho.	Creatividad
464-465	Acercamiento con el manga y el anime	- Él anime principalmente, he pues porque a mi me gusta mucho ese tema de la magia, así que sino es un libro es un anime es un manga, así que lo busco mucho.	Fantasía
470-471	Acercamiento con el manga y el anime	mi mamá es gran fan de los Thundercats, de Remy, de Heidi de todas esas cosas, también mi mamá es fanática de los video juegos, así que fue la que nos inculco a mi hermana y a mi a este mundo.	Imitación-identidad
475-477	Identificación con el personaje	- Es mi personaje favorito porque a pesar de que no me parezco nada en ella me gustaría ser como ella con un carácter muy fuerte, intrépida, enérgica, así que me gustaría ser así.	Identificación con el personaje
479	Identificación con el personaje	- Es una manera de mostrar mi gusto por el personaje	Satisfacción personal
<b>No. de Línea</b>	<b>Tema</b>	<b>Unidad de Análisis</b>	<b>Frecuente</b>
479-480	Identificación con el personaje	Pues ponerme un poco en sus zapatos a ver que se siente ser ella.	Cambio de identidad

480-481	Identificación con el personaje	Y por que no esto me ha dejado muchos buenos momentos, así que, que mejor.	Satisfacción personal
483-488	Identificación con el personaje	- Eso, darle su mención honorifica en mi vida que me ha marcado de alguna manera. - Así más que nada es aprender algo del personaje, porque quiero hacer algo que el personaje es, porque son cosas que me gustaría hacerlas en mi vida tener más confianza poder ser más enérgica pasional todo ese tipo de cosas como el personaje.	Apropiación del personaje
504-505	Significado del Cosplay	- Es un hobby caro, pero que me entretiene mucho sobre todo por mi carrera, que te llegas a estresar,	Entretenimiento
505-507	Significado del Cosplay	Así que para mi el agarrar una brocha agarrar la maquina de cocer para pintar o lo que sea me relaja mucho, así que el proceso me gusta es algo que siento terapéutico para mi.	Creatividad
509-510	Significado del Cosplay	- Ver esas hermosas fotos de las personas que parecen que revivieron a la persona en vida.	Satisfacción personal
512-513	Significado del Cosplay	- Me siento muy feliz, sobre todo en ese momento me toco y creo que fue la parte que me enamoro del cosplay	Satisfacción personal
513-518	Significado del Cosplay	Con el primero cosplay que hice que fue el de Micku e inmediatamente deje de llamarme Romina y Micku, Micku! Por todos, te reconocían te decían cosas muy personales del personaje es muy bonito esa interacción porque así como yo también siento o quisiera sacar el personaje de la tele, te sientes feliz y las personas sienten lo mismo porque están viendo el personaje que les gusta o que reconocen así que eso es muy bonito.	Reconocimiento
520-521	consumo	- Anime una hora al día tal vez le dedico y manga no soy tan fan pero si un manga me apasiona pues si me lo he llegado a chutar en una sentada.	Consumo cultural
523-524	Consumo	- Con mi familia fue mi primer enlace que son mi mamá y mi hermana posteriormente pues con mis amigos mi novio	Trasmitir códigos

524-526	Consumo	pues gracias a este medio conocí a muchas personas muy lindas que ahorita tengo el placer de decir que son mis amigos y que también con ese tipo de personas lo comparto	Socializar/Grupo de identidad
529-530	Consumo	- Pues últimamente ha sido seguido como una vez al mes así que pues es bonito, rompemos la monotonía del día a día.	Pasatiempo
532-535	Consumo	- Podría irme desde lo más básico que la peluca que te podría andar costando entre \$400 a \$450 pesos y ahí agrégale el material, tal vez exagerando mi traje más caro me costo \$1200, en todo, pero tienes que comprar la tela el material, comprar pintura, así que...	Inversión de dinero/Consumo
537-539	Consumo	El cosplay que me llevo a gastar al mes \$500 pesos, del manga y el anime o alguna figurilla como unos \$ 300 al mes. Como \$800 al mes es un hobby caro pero que vale la pena	Inversión de dinero/Consumo
549-552	Acercamiento con el manga y el anime	Pues los romances porque uno es mujer y como que quiere identificarse con ellos pero el misterio me gusta mucho porque me atrapa y el hecho de que me atrape mucho la historia es increíble y que al rato volteen las cosas pues no sé a mí me gusta mucho eso.	identificación con la historia
557-559	Acercamiento con el manga y el anime	me gusta mucho el tipo de dibujo que tienen, las historias son más profundas, o sea sé que podría tener esas historias en una serie pero el hecho de que sean monitos Kawaii es genial	Variedad de contenido, estética
561-563	Acercamiento con el manga y el anime	Desde niña vi Sailor Moon me encanto, después me entere que fue, que es un estilo de animación y fue como me enamore de él.	Gusto personal
567-568	Identificación con el personaje	- Es muy lindo y es muy kawaii se parece mucho a la Sailor Moon y es como mi sueño frustrado de ser Sailor Moon.	Satisfacción personal
570-572	Identificación con el personaje	- Pues representa que puedo ser algo más que solo armaduras porque antes solo hacia, pues si cosas más duras y ahora con la tela me costó mucho trabajo hacerlo pero me gustó mucho como salió.	Satisfacción personal

574	Identificación con el personaje	- Sí, es muy linda, yo siento que soy muy linda en mi estilo particular.	Identificación con el personaje
584	Significado del Cosplay	- Pues es una forma de expresarme	Forma de expresión
584-585	Significado del Cosplay	Ser otra persona y, no sé me gusta mucho el hecho de representar a un personaje que me gusta.	Cambio de identidad
587-589	Significado del Cosplay	- Eeehhh... pues sobre todo los personajes o sea el hecho de vestirme o parecerme lo más posible a los personajes o parecerme mucho a ellos, me gusta mucho.	Satisfacción personal
591	Significado del Cosplay	- Me siento feliz y nerviosa porque siempre que hago cosplay me da nervios.	Satisfacción personal/emociones
595-596	Consumo	- Pues con mis amigos, mis amigos son los que me recomiendan anime y luego es súper interesante hablar con ellos.	Trasmitir códigos
601	Consumo	- Como \$1500 más o menos o tal vez más por la peluca, si como \$2000 o \$2500.	Inversión de dinero/Consumo
603-604	Consumo	-En el cosplay es en lo que más gasto y pago Netflix para ver el anime, digamos que si no hago Cosplay, como unos \$150 al mes.	Inversión de dinero/Consumo
615-616	Acercamiento con el manga y el anime	- Las historias y más bien las historias que uno se identifica por cada personaje es lo que me llama más la atención.	Identificación con historias
628-630	Identificación con el personaje	Es un personaje que realmente me identifique por su carácter, porque es una persona que no le gusta rendirse es bastante fuerte y nunca acepta sus errores igual que yo, y elegí esta versión porque es la más complicada de todas.	Identificación con el personaje
632-634	Identificación con el personaje	- Pues fue un gran reto porque ya logre hacer todos los personajes del 1 al 10 y este fue un gran reto que me tarde alrededor de unos ocho meses haciéndolo y fue una gran experiencia.	Superar retos
636-638	Identificación con el personaje	- Me siento muy identificado. - Porque, por la pasión del personaje, como se identifica, como es su actitud en toda la serie y su actitud es igual a la mía. En carácter me identifico	Identificación con el personaje
653	Significado del Cosplay	- Diversión y mucha atracción pero sobre todo hay que disfrutarlo	Diversión

655-657	Significado del Cosplay	- Me llamo más la atención sobre el tipo de creatividad que se lleva el Cosplay, yo soy más curioso en la alta costura por eso, es lo que me llama mucho la atención y el maquillaje	Creatividad
659	Significado del Cosplay	- Me siento bastante bien, bastante fuerte,	Satisfacción personal
672	Consumo	- En este traje invertí alrededor de unos 5000 mil. Aun que diría que más	Inversión de dinero/Consumo
674-675	Consumo	- Compro maquillaje, accesorios, pros, telas y ahí invierto como unos 2000 mil al mes	Inversión de dinero/Consumo
685	Acercamiento con el manga y el anime	- Las historias son muy interesantes, además tienen un arte muy bonito.	Variedad de contenido
695-696	Identificación con el personaje	- Es mi personaje favorito y además me parece que su personalidad atrae porque es muy raro encontrar personas así en la vida real.	Identificación con el personaje
698-699	Identificación con el personaje	- Significa por un momento meterme en el papel del personaje y sentir como es interpretarlo.	Interpretar un personaje
701-703	Identificación con el personaje	- En algunos aspectos sí. - Me gusta la filosofía del personaje de vida que todos somos uno mismo y que tenemos que ayudarnos	Identificación con el personaje/por actitud
713	Significado del Cosplay	- Diversión.	Diversión.
715	Significado del Cosplay	- Es mi único pasa tiempo.	Pasa tiempo.
717	Significado del Cosplay	- Me gusta representar a los personajes	Representación de personaje
717-718	Significado del Cosplay	que más se parecen a mi y me causa emoción desde el proceso de hacer el Cosplay	Identificación con el personaje
718-719	Significado del Cosplay	Hasta cuando lo finalizas sientes satisfacción.	Satisfacción personal
728-729	Consumo	- Desde los más sencillos puede ser hasta 600 pesos con peluca y maquillaje y todo lo que implica, hasta costosos de 4000 mil pesos	Inversión de dinero/Consumo
731	Consumo	- Aproximadamente unos 300 pesos.	Inversión de dinero/Consumo
735		- Diviértanse y, no, nos juzguen ni nos vean raro es solo diversión sana.	Ser juzgados
739-740	Acercamiento con el manga y el anime	- Lo que veo más es tipo romántico y mágico. - Porque se me hace muy entretenido.	Entrenamiento
745-746	Acercamiento con el manga y el anime	- Siento que la cultura japonesa trata de enviar aparte del entretenimiento te manda un mensaje personal de superación para cada persona.	Aprendizaje cultural
<b>No. de Línea</b>	<b>Tema</b>	<b>Unidad de Análisis</b>	<b>Frecuente</b>

758-759	Identificación con el personaje	- Más que nada es un gusto un cariño por el personaje que le vas agarrando en la serie.	Gusto por el personaje
761-764	Identificación con el personaje	- No tanto en la locura pero si en su forma de ser tímida y que busca siempre un punto de amistad. Porque me identifico en su forma de ser, como en la timidez del personaje y la búsqueda de amigos.	Identificación con el personaje
774-775	Significado del Cosplay	- Es un hobby una forma de divertirse con personas que tienen el mismo gusto que tú.	Pasatiempo
777-779	Significado del Cosplay	- Pues la verdad me inspiraron muchas personas de antes, me gustaba mucho como se veían en los trajes, como podían caracterizar a ciertos personajes en especial y que les quedaban muy bien	Motivación por otros
781-783	Significado del Cosplay	- Cuando queda muy bien se siente padre ver que trabajaste tanto tiempo para darle una personificación a un personaje y que las personas te digan oye me puedo tomar una foto o que padre te quedo. Se siente muy bien la verdad.	Satisfacción personal/reconocimiento
786-787	Consumo	- Anime veo unas 3 o 4 horas al día y manga leo una por semana o por mes aproximadamente.	Consumo cultural
795-796	Consumo	Sencillo este viene costando 2400. Nadas más la pura maraña me costo 2000 pesos en mandarla hacer.	Inversión de dinero/Consumo
799	Consumo	Ahorita por mucho ando gastando unos 500, 600 pesos al mes.	Inversión de dinero/Consumo
809	Acercamiento con el manga y el anime	- Se me hacen muy interesantes las tramas	Variedad de contenido
813	Acercamiento con el manga y el anime	- Las tramas que son buenas en algunos casos, que exista acción, argumento	Variedad de contenido
815	Acercamiento con el manga y el anime	- Pues por la variedad de temáticas, más personajes es un mundo más creativo.	Variedad de contenido
822	Identificación con el personaje	- Porque me gusta jugar con el personaje me acomodo muy bien con ella	Juego de identidad
823	Identificación con el personaje	Me gusta el modo de ser que tiene.	Satisfacción personal
825-827	Identificación con el personaje	- Pues es todo un reto y me gusta porque en cuanto al vestuario era muy complejo en cuanto a la armadura tiene muchos accesorios que un	Superar retos

		poco tedio estarlos trayendo, por ejemplo el arco, las hombreras, la parte de abajo.	
829-830	Identificación con el personaje	- Sí, me gusta la madurez con la que toma las situaciones la precisión con la que maneja el arco, es parecida a mi personalidad.	Identificación con el personaje
	Significado del Cosplay	- Pues no sabia que era como tal, sino empecé como la mayoría que les gusta un personaje y trataron de hacer como un traje y, a las posibilidades de uno, y ya después cuando te enteras que se le denomina Cosplay que hay convenciones, que hay muchos accesorios, por ejemplo pelucas los pupilentes es cuando uno va mejorando y entonces es cuando ya vas haciendo vas variedad de personajes.	Iniciación del cosplay
840-842	Significado del Cosplay	- Pues me invitaron a una TNT y lleva va un traje de Micuru y pues nada más llevaba el traje porque no conocía más y ahí fue cuando vi agente que tenia distintos disfraces, fue como mi apertura.	Apertura al cosplay
844-845	Significado del Cosplay	- Pues me gusta mucho representar los personajes, por ejemplo las pelucas realizar los accesorios o lo trajes.	Gusto por la representación estética
847-848	Significado del Cosplay	- El poder parecerte a un personaje de un anime y poder sentirte como él, actuar como él, las fotos todo ello.	Representación /actuación
850-851	Significado del Cosplay	- Pues es una experiencia agradable, porque te puedes como meter en el personaje, prácticas las poses y entonces eres otro sujeto.	Prácticas a ser otro
860-861	Consumo	- Depende de la complejidad del traje, hay trajes desde 300, 400 pesos a trajes que te llevan mil pesos, como el traje que traigo.	Inversión de dinero/Consumo
874	Acercamiento con el manga y el anime	- Que la historia es más profunda entretenida y dramática.	Contenido profundo
876	Acercamiento con el manga y el anime	- Pues el estilo de dibujo y que cada autor tiene su particularidad y variedad.	Variedad e imagen contenido
882	Identificación con el personaje	- Me gusto el diseño y es muy lindo en el anime.	Gusto estético
884-885	Identificación con el personaje	- Pues es un hobby como me gusta confeccionar ropa, pues es muy entretenido para mi.	Pasatiempo
887-888	Identificación con el personaje	Pero me gusta mucho su estética. Porque esta muy bien diseñado y el estilo de militar es lindo.	Gusto estético

894	Significado del Cosplay	- Pues!! Me nació la idea de hacerlo, a razón de un amigo.	Influencia amistad
896-897	Significado del Cosplay	- Pues es más que nada un hobby y donde puedo aprender hacer los diseños y trajes	Pasatiempo
897	Significado del Cosplay	y a venir a convivir un rato en las convenciones.	Socializar
899-900	Significado del Cosplay	- Pues todo lo que haces el estilizado de pelucas, hacer las armas, el traje, maquillarte todo eso me atrae me llama mucho la atención.	Creatividad
902-903	Significado del Cosplay	- Bien me hace sentir bonita, plena y me hace sentir orgullosa que yo hago todos los accesorios y las cosas que uso.	Satisfacción personal
905-906	Consumo	- Veo anime por temporada unos 16 por temporada o sea diario y manga en tiempos libres.	Consumo cultural
914-915	Consumo	- En el traje que traigo invertí nada más como unos \$500 pesos porque ya tenía la peluca.	Inversión de dinero/Consumo
917	Consumo	- No compro mucho pero hago castos entre \$200 y \$500 pesos.	Inversión de dinero/Consumo
925-926	Acercamiento con el manga y el anime	- Me gusta el Shojo, principalmente por la temática y la animación que presentan y la comedia eso me gusta mucho.	Variedad de contenido
928	Acercamiento con el manga y el anime	- Principalmente la historia que este muy interesante realmente.	Variedad de contenido
930	Acercamiento con el manga y el anime	- Pues los dibujos la creatividad de las historias.	Variedad de contenido
932	Acercamiento con el manga y el anime	- Con un tío que tengo que le gustan mucho los video juegos de ahí me enseñó todo lo relacionada al manga y ya después me puso series y me comenzó a gustar.	Códigos transmitidos/aprendidos
938-940	Identificación con el personaje	- Pues porque es un personaje que me gusta su actitud, además es muy fresco, tiene un actitud muy propia de mi hace lo que quiere siempre y además es muy aventado a hacer las cosas.	Identificación con el Personaje/actitudes
942-943	Identificación con el personaje	- Me identifico tiene actitud parecida a mi a la que tengo en la vida real y la libertad que tiene el personaje muy parecida a la mía.	Identificación con el Personaje
945	Identificación con el personaje	Sí por ser su actitud muy parecida a la mía.	Identificación con el Personaje
955-956	Significado del Cosplay	- Pues es una forma de divertirme una forma de expresarme libremente, pues creo que es muy sano si se sabe llevar.	Forma de expresión

958	Significado del Cosplay	- Pues que puedes representar a otro personaje	Representación
958-960	Significado del Cosplay	Puedes convivir con amigos hablar sobre ello incluso no nada más representarlo sino en lo que lo vas haciendo vas tomando actitud conociendo más gente.	Socializar
962	Significado del Cosplay	- Me gusta mucho me siento muy feliz por eso.	Satisfacción personal
964-965	Consumo	- Leer manga en línea por lo regular a la semana le dedico unas ocho horas más o menos y de ver anime como unas cinco horas a la semana le dedico.	Consumo cultural
972	Consumo	- Pues, si varía mucho tengo diferentes, en promedio como unos \$1500 pesos.	Inversión de dinero/Consumo
974-975	Consumo	- Realmente es poco unos \$200 peso al mes, aparte lo del cosplay, en manga es muy poco lo que gasto.	Inversión de dinero/Consumo
984-985	Acercamiento con el manga y el anime	- Me gustan muchos géneros el Yaoi, Yuri, Shoujo, Majo y Gore de todos, me gustan por sus tramas las historias,	Variedad de Contenido
985-987	Acercamiento con el manga y el anime	Como quieren hacer nosotros como televidentes veamos como se realiza como es la vida en Japón, como es la cultura y la trama de las series.	Aprendizaje de otra cultura
987-989	Acercamiento con el manga y el anime	También veo la forma que mandan un mensaje a la humanidad realmente que tienes que ser una buena persona y te saldrán las cosas bien.	Trasmiten valores
991-992	Acercamiento con el manga y el anime	- Ok! realmente lo que me llamo la atención por primera vez fueron los dibujos fue lo primero que dije esos dibujos me encantan.	Variedad de contenido
994-996	Acercamiento con el manga y el anime	- Pues simplemente te ponen muchas situaciones como valores situaciones tanto fantasiosas como de la vida real o simplemente las dos juntas un mundo totalmente paralelo.	Valores y fantasía
998-1001	Acercamiento con el manga y el anime	- Mi primera vez, pues fíjate que fue por mi papá si cuando era chiquita pues mi papá veía animes como Goku, Masenger Z, Candi Candi, esos animes de antaño a mi me gustaban mucho esos dibujitos su elaboración, dije me encantan y de ahí empecé a investigar más y me encanto todo.	Imitación-identidad

1005-1008	Identificación con el personaje	- Porque es un personaje que a pesar de que es muy pequeña de edad de hecho va en la primaria, se vuelve la protectora de unas cartas y se va a la misión de juntar todas, pues es una personaje muy noble lucha muy fuerte por su objetivo es un personaje muy lindo la verdad.	Identificación con el Personaje
1010-1013	Identificación con el personaje	- Pues fíjate que lo saque junto con mi novio los dos nos encanta este hobby, nos encantó Sakura Kar Kaptor porque lo vimos en nuestra infancia entonces dijimos no esto es para ahorita ya hacerlo nos encanta la serie es algo que compartimos y pues salíó.	Satisfacción personal
1015-1018	Identificación con el personaje	- Pues si me siento un poco identificada, porque cuestiones de familia, pero mi mamá trabaja mucho entonces yo crecí en Monterrey junto con mi papá y mi hermano mi mamá realmente no estuvo conmigo entonces es así me identifico con el personaje.	Identificación con el Personaje y vida personal
1032-1033	Significado del Cosplay	- Fíjate que es un hobby en mi caso yo a veces me estreso mucho, es un desestresón	pasatiempo
1033-1035	Significado del Cosplay	Además que aprendes muchas cosas sino sabes hacer un báculo pues te la ingenias con cualquier material y lo haces es toda una trayectoria de sacar de la fantasía a la realidad me encanta también lo amo.	Aprendizaje
1037	Significado del Cosplay	- Pues la elaboración de los trajes	Creatividad
1037-1038	Significado del Cosplay	y lo que representa cada personaje en cada historia.	Representación
1040-1042	Significado del Cosplay	- Pues me siento muy bien me encanta que las personas también digan o mira es Sakura y vengán y se tomen fotos contigo es como que lo hice bien le encanta a la gente.	Reconocimiento
1044-1045	Consumo	- Pues fíjate que un aproximado a la semana sería yo creo sería como unas 12 horas, no se como lo hago de verdad.	Consumo cultural
1056-1057	Consumo	- En este que tengo le invertí unos \$850 más o menos porque yo los hago, es la tela, la peluca, los pupilentes.	Inversión de dinero/Consumo

1059-1060	Consumo	- Al mes son muchos un aproximado creo que más de unos \$5000 mil pesos, porque también es un poco caro	Inversión de dinero/Consumo
-----------	---------	---	-----------------------------

**Cuadro de codificación de entrevistas semiestructuradas ordenadas por temas**

No. de Línea	Tema	Unidad de Análisis	Frecuente
11-13	Acercamiento con el manga y el anime	- Pues yo creo que la diferencia entre el manga y el anime es, que el manga tiene muchas más historias, hay mucho más contenido que el anime y sabes que es mucho más difícil llevar un (anime) un manga a animar	Variedad de contenido
85-86	Acercamiento con el manga y el anime	- Aaaa... pues de muchos yo creo que más de Shoyu.  - Se me hace más atractiva la idea	Originalidad
90-92	Acercamiento con el manga y el anime	El manga pues no sé te permite más este imaginarte más cosas más este no sé cómo que en el anime te lo ponen más fácil no y en el manga como te da chance de imaginar más la historia.	Genera imaginarios/Imaginación
152	Acercamiento con el manga y el anime	- Pues su estilo de escritura y forma de leer.	Estilo de escritura y lectura
154-157	Acercamiento con el manga y el anime	- Pues el manga en sí es como una novela gráfica no, o sea básicamente se combina lo que es la imagen, el estilo, la ilustración junto con el texto, que a pesar de que es muy poco pues si se complementan ambas cosas y pues vuelven algo muy concreto no	Estilo original
159-162	Acercamiento con el manga y el anime	en realidad yo nada más antes solo veía anime y ya después me empezó a llamar más la atención lo que era el manga y eso pues por	Atracción por el personaje

		una serie que me encanta que de hecho vengo vestida de ese, de ese anime que se llama Kuroshitsuji	
162-165	Acercamiento con el manga y el anime	Pues descubrí que el manga está mucho más nutrido que el anime y pues ahorita la historia como que me tiene muy atrapada y a partir de ese me empecé a meter en otro tipo de mangas de otras series que me llamaron la Atención.	Contenidos nutridos
256	Acercamiento con el manga y el anime	Yo creo el tipo de historias	Variedad de contenido
258	Acercamiento con el manga y el anime	-Mmm... no sé yo creo que el contenido es mucho mejor.	Variedad de contenido
260-261	Acercamiento con el manga y el anime	- Por mi mamá, mi mamá es muy Otaku en eso y siempre me metió mucho en esa onda	Imitación-identidad
304-305	Acercamiento con el manga y el anime	- Me llama la atención primero porque es otra cultura para empezar nos comparten de otra cultura por medio de anime y manga	Aprendizaje de otra cultura
305-307	Acercamiento con el manga y el anime	Lo otro es hay muchas más historias libres en el manga que en el anime fomenta un poco más leer, fomenta el anime y el manga y la cultura japonesa aquí en México.	Fomenta cultura y aprendizaje
309-311	Acercamiento con el manga y el anime	Simplemente las ilustraciones los personajes más que nada es lo que jala un poquito más en el manga, el comic es también un poco ilustrativo pero no tanto como el manga es muy distinto.	Variedad de contenido
388-390	Acercamiento con el manga y el anime	lo que encuentro principalmente a diferencia de lecturas como los comics es que son más entretenidos para la comunidad juvenil, por los dibujos, por las situaciones historias que se dan en los mangas	Entretenimiento/ Variedad de contenido
458-462	Acercamiento con el manga y el anime	- Porque me gusta mucho sobre todo la creatividad que tienen en cuestiones de sacrificios en cuestiones de la magia como se les ocurre sacar hechizos o los poderes de donde sea y en cuestión de la sangre he visto	Creatividad

		animes muy bien elaborados con muertes muy elaboradas dramáticas épicas, así que por eso me gustan mucho.	
464-465	Acercamiento con el manga y el anime	- Él anime principalmente, he pues porque a mí me gusta mucho ese tema de la magia, así que sino es un libro es un anime es un manga, así que lo busco mucho.	Fantasia
470-471	Acercamiento con el manga y el anime	Mi mamá es gran fan de los Thundercats, de Remy, de Heidi de todas esas cosas, también mi mamá es fanática de los video juegos, así que fue la que nos inculco a mi hermana y a mí a este mundo.	Imitación-identidad
549-552	Acercamiento con el manga y el anime	Pues los romances porque uno es mujer y como que quiere identificarse con ellos pero el misterio me gusta mucho porque me atrapa y el hecho de que me atrape mucho la historia es increíble y que al rato volteen las cosas pues no sé a mí me gusta mucho eso.	identificación con la historia
557-559	Acercamiento con el manga y el anime	me gusta mucho el tipo de dibujo que tienen, las historias son más profundas, o sea sé que podría tener esas historias en una serie pero el hecho de que sean monitos Kawaii es genial	Variedad de contenido, estética
561-563	Acercamiento con el manga y el anime	Desde niña vi Sailor Moon me encanto, después me entere que fue, que es un estilo de animación y fue como me enamore de él.	Gusto personal
615-616	Acercamiento con el manga y el anime	- Las historias y más bien las historias que uno se identifica por cada personaje es lo que me llama más la atención.	Identificación con historias
685	Acercamiento con el manga y el anime	- Las historias son muy interesantes, además tienen un arte muy bonito.	Variedad de contenido
739-740	Acercamiento con el manga y el anime	- Lo que veo más es tipo romántico y mágico. - Porque se me hace muy entretenido.	Entrenamiento
745-746	Acercamiento con el manga y el anime	- Siento que la cultura japonesa trata de enviar aparte del entretenimiento te manda un mensaje personal de superación para cada persona.	Aprendizaje cultural
809	Acercamiento con el manga y el anime	- Se me hacen muy interesantes las tramas	Variedad de contenido

813	Acercamiento con el manga y el anime	- Las tramas que son buenas en algunos casos, que exista acción, argumento	Variedad de contenido
815	Acercamiento con el manga y el anime	- Pues por la variedad de temáticas, más personajes es un mundo más creativo.	Variedad de contenido
874	Acercamiento con el manga y el anime	- Que la historia es más profunda entretenida y dramática.	Contenido profundo
876	Acercamiento con el manga y el anime	- Pues el estilo de dibujo y que cada autor tiene su particularidad y variedad.	Variedad e imagen contenido
925-926	Acercamiento con el manga y el anime	- Me gusta el Shojo, principalmente por la temática y la animación que presentan y la comedia eso me gusta mucho.	Variedad de contenido
928	Acercamiento con el manga y el anime	- Principalmente la historia que este muy interesante realmente.	Variedad de contenido
930	Acercamiento con el manga y el anime	- Pues los dibujos la creatividad de las historias.	Variedad de contenido
932	Acercamiento con el manga y el anime	- Con un tío que tengo que le gustan mucho los video juegos de ahí me enseñó todo lo relacionada al manga y ya después me puso series y me comenzó a gustar.	Códigos transmitidos/aprendidos
22-24	Identificación con el personaje	- Pues tiene una forma de pensar que me agrada bastante, yo creo que el trato con sus amigos este tiene sus ideales este de cómo decirlo, muy bien plantados, se guía mucho por el bien	Identificación con el personaje
26-27	Identificación con el personaje	- Este... pues que sacrifica mucho por sus amigos, representa la lealtad hacia la amistad.	Apropiación de valores
29	Identificación con el personaje	Sí, por supuesto.	Identificación con el personaje
102	Identificación con el personaje	- No sé me identifique mucho con ella (risas) mucho (risas)	Identificación con el personaje
104-105	Identificación con el personaje	El personaje, no sé, se me hace muy gentil y muy carismático, igual a mi personalidad.	Identificación con el Personaje/ apropiación de valores
107-108	Identificación con el personaje	- Sí, creo que en la personalidad, como un poco tímida y un poco exagerada en sus ataques	Apropiación de valores

169-172	Identificación con el personaje	- ¡Ay! Es que esta igual de fumado que yo es bastante, me identifico porque es muy excéntrico, es muy risueño, está demasiado loquito, pues es el rarito del grupo de la serie el incomprendido y anda con una cómo podría decirlo pues su estética es demasiado extraño trae los ojos tapados, cabello largo, uñas largas	Identificación con el personaje
177-179	Identificación con el personaje	¡Ay! Pues significa mucho, tiene un valor tanto sentimental así como por gusto, o sea lo vi y me enamore inmediatamente del personaje y pues tiene un valor sentimental	Valores y sentimientos
179-180	Identificación con el personaje	porque pues con este personaje he conocido mucha gente así del medio	Socializar - interacción
180	Identificación con el personaje	y pues me han aceptado muy bien y yo trato de mejorarlo cada vez más	Aceptación del grupo
182	Identificación con el personaje	- Sí, es parecida a mí.	Identificación con el personaje
265	Identificación con el personaje	- Porque se me hace una chica muy misteriosa.	Misterio
269-270	Identificación con el personaje	Sí, un poco  Porque soy una persona muy misteriosa	Identificación con el personaje
321-322	Identificación con el personaje	- Me gusta el personaje como tal es un poco complicado pero me gusta porque es acido no trata de complacer a nadie es un vadas	Gusto por el personaje
324-325	Identificación con el personaje	Eso precisamente es un poquito más libre no tienes que ser agradable ni ser Kawaii como dicen por ahí tienes que ser un inche mala onda y caerle mal a todos.	Fácil de representar personaje
329-330	Identificación con el personaje	- Un poquito en la parte de gruñón que es Vegeta y de orgulloso me siento identificado	identificación con el personaje
397	Identificación con el personaje	Bueno primero porque es uno de mis personajes estéticamente favoritos,	Estética del personaje
401-402	Identificación con el personaje	- Significa mucho porque es el primer cosplay que realizo tan detalladamente este para mi es mi primer gran paso hacia el mundo del cosplay profesional	Satisfacción personal/significado
404-406	Identificación con el personaje	- Sí, primero que nada porque soy como el que luego a veces hace cosas malas y ya tiempo después de arrepiente como cualquier persona	identificación con el personaje

		tengo el corazón muy débil con unas personas y con otras muy fuerte.	
475-477	Identificación con el personaje	- Es mi personaje favorito porque a pesar de que no me parezco nada en ella me gustaría ser como ella con un carácter muy fuerte, intrépida, enérgica, así que me gustaría ser así.	Identificación con el personaje
479	Identificación con el personaje	- Es una manera de mostrar mi gusto por el personaje	Satisfacción personal
479-480	Identificación con el personaje	Pues ponerme un poco en sus zapatos a ver que se siente ser ella.	Cambio de identidad
480-481	Identificación con el personaje	Y por que no esto me ha dejado muchos buenos momentos, así que, que mejor.	Satisfacción personal
483-488	Identificación con el personaje	- Eso, darle su mención honorifica en mi vida que me ha marcado de alguna manera.  - Así más que nada es aprender algo del personaje, porque quiero hacer algo que el personaje es, porque son cosas que me gustaría hacerlas en mi vida tener más confianza poder ser más enérgica pasional todo ese tipo de cosas como el personaje.	Apropiación del personaje
567-568	Identificación con el personaje	- Es muy lindo y es muy kawaii se parece mucho a la Sailor Moon y es como mi sueño frustrado de ser Sailor Moon.	Satisfacción personal
570-572	Identificación con el personaje	- Pues representa que puedo ser algo más que solo armaduras porque antes solo hacia, pues si cosas más duras y ahora con la tela me costó mucho trabajo hacerlo pero me gustó mucho como salió.	Satisfacción personal
574	Identificación con el personaje	- Sí, es muy linda, yo siento que soy muy linda en mi estilo particular.	Identificación con el personaje
628-630	Identificación con el personaje	Es un personaje que realmente me identifique por su carácter, porque es una persona que no le gusta rendirse es bastante fuerte y nunca	Identificación con el personaje

		acepta sus errores igual que yo, y elegí esta versión porque es la más complicada de todas.	
632-634	Identificación con el personaje	- Pues fue un gran reto porque ya logre hacer todos los personajes del 1 al 10 y este fue un gran reto que me tarde alrededor de unos ocho meses haciéndolo y fue una gran experiencia.	Superar retos
636-638	Identificación con el personaje	- Me siento muy identificado.  - Porque, por la pasión del personaje, como se identifica, como es su actitud en toda la serie y su actitud es igual a la mía. En carácter me identifico	Identificación con el personaje
695-696	Identificación con el personaje	- Es mi personaje favorito y además me parece que su personalidad atrae porque es muy raro encontrar personas así en la vida real.	Identificación con el personaje
698-699	Identificación con el personaje	- Significa por un momento meterme en el papel del personaje y sentir como es interpretarlo.	Interpretar un personaje
701-703	Identificación con el personaje	- En algunos aspectos sí.  - Me gusta la filosofía del personaje de vida que todos somos uno mismo y que tenemos que ayudarnos	Identificación con el personaje/por actitud
758-759	Identificación con el personaje	- Más que nada es un gusto un cariño por el personaje que le vas agarrando en la serie.	Gusto por el personaje
761-764	Identificación con el personaje	- No tanto en la locura pero si en su forma de ser tímida y que busca siempre un punto de amistad.  Porque me identifico en su forma de ser, como en la timidez del personaje y la búsqueda de amigos.	Identificación con el personaje
822	Identificación con el personaje	- Porque me gusta jugar con el personaje me acomodo muy bien con ella	Juego de identidad
823	Identificación con el personaje	Me gusta el modo de ser que tiene.	Satisfacción personal
825-827	Identificación con el personaje	- Pues es todo un reto y me gusta porque en cuanto al vestuario era muy complejo en cuanto a la armadura tiene muchos accesorios que un poco tedio estarlos	Superar retos

		trayendo, por ejemplo el arco, las hombreras, la parte de abajo.	
829-830	Identificación con el personaje	- Sí, me gusta la madurez con la que toma las situaciones la precisión con la que maneja el arco, es parecida a mi personalidad.	Identificación con el personaje
884-885	Identificación con el personaje	- Pues es un hobby como me gusta confeccionar ropa, pues es muy entretenido para mi.	Pasa tiempo
887-888	Identificación con el personaje	Pero me gusta mucho su estética. Porque esta muy bien diseñado y el estilo de militar es lindo.	Gusto estético
942-943	Identificación con el personaje	- Me identifico tiene actitud parecida a mi a la que tengo en la vida real y la libertad que tiene el personaje muy parecida a la mía.	Identificación con el Personaje
945	Identificación con el personaje	Sí por ser su actitud muy parecida a la mía.	Identificación con el Personaje
37-38	Significado del Cosplay	Hacer un disfraz a parte que le hacía un homenaje a un personaje que me gustaba en ese entonces.	Homenaje hacia personaje
42-43	Significado del Cosplay	quiero hacerlo, algo que sea un reto una armadura, o un algo que sea muy diferente	Motivación y superación (satisfacción personal)
44-45	Significado del Cosplay	Cambio a veces veo algún personaje que en donde yo me sienta identificado y digo bueno me gustaría hacer ese personaje porque de cierta manera me veo, me siento como reflejado en el.	Identificación con el personaje
47-48	Significado del Cosplay	Pues creo que es como un poquito adueñarte del personaje, es prestarle, darle vida por algunos momentos, este ser un poquito como él	Apropiación del personaje
48-49	Significado del Cosplay	No sé tomar este algo de él y hacerlo tuyo.	Apropiación de personaje
51	Significado del Cosplay	- Me siento ahorita contento	Produce emociones (satisfacción personal)
117-118	Significado del Cosplay	... pues no sé me distraigo un poquito de la vida cotidiana, es muy divertido, es un hobby muy bonito	Pasa tiempo
120-121	Significado del Cosplay	la caracterización como que es muy entretenido caracterizarse de un personaje que te gusta mucho y te identificas con él	Entretenimiento/ identificación con el personaje
123	Significado del Cosplay	- Pues bien se siente muy divertido, realmente es muy alegre (risas)	Produce emociones (satisfacción personal)

195-197	Significado del Cosplay	La actuación un poco aunque ahorita no vengo actuando no presento ni nada pero trato de darle un poquito de esencia a mi personaje.	Actuación
199-200	Significado del Cosplay	- Mmm... pues ingrese más que nada como te comentaba por curiosidad no, intentarlo, mi primer cosplay fue de esta misma serie	Curiosidad
208	Significado del Cosplay	- Hacer cosplay ¡uy! pues más que un disfraz es este entretenimiento, diversión	Diversión
209	Significado del Cosplay	es compartir tiempo con los amigos con la gente que conoces aquí	Socializar/ grupo de identidad
210-214	Significado del Cosplay	Pues como sea uno trata de meterle no sé, no solo es una inversión cara sino que hay que meterle pues realmente como que tu alma porque te apasionas mucho haciendo esto, fabricando tus personajes o por ejemplo cuando llegas y te presentas en algún evento le metes lo más posible así de tu corazón para que salga todo muy especial.	Pasión
224-225	Significado del Cosplay	-¡Uy! Pues feliz, uno que otro sentimiento, felicidad, locura, pasión y muchas cosas más	Satisfacción personal/sentimientos
232-234	Significado del Cosplay	- Más que nada con los amigos porque todos somos parte de la fanaticada y estamos aquí al tanto de todo lo que pasa en este mundo extraño del manga y el anime.	Fanaticada
277	Significado del Cosplay	- Yo creo que es como un estilo de vida ya.	Estilo de vida
279	Significado del Cosplay	- Sus pelucas, su ropa, todo.	Moda
281	Significado del Cosplay	- Pues bien, chévere.	Satisfacción personal
343	Significado del Cosplay	- Es una forma de no solo un ratito de ser tú y tú personaje favorito	Jugar a ser otro
344-345	Significado del Cosplay	darle un gusto a la gente que lo quiere ver, porque la gente muchas veces quiere ver un personaje pues lo más parecido posible y que lo interpretes	Dar satisfacción
345-346	Significado del Cosplay	Eso es el cosplay jugar un ratito con el personaje.	Juego de identidad
348-349	Significado del Cosplay	uno te comento primero caracterizarte y tratar de no ser tú sino ser tú personaje favorito	Cambio de identidad
349-350	Significado del Cosplay	otra es la creatividad que necesitas para hacer un poquito los props, e las armaduras, los guantes todo el atuendo	Creatividad

350-351	Significado del Cosplay	adaptarte un poquito al personaje, también tantita actuación	Adaptación al personaje
353	Significado del Cosplay	- Muy bien es muy cómodo	Satisfacción personal
353-355	Significado del Cosplay	puedes jugar bastante con Vegeta y convivir con todos los demás y a todos les gusta de hecho los ofendes les dices insecto o las frases de vegeta y ellos encantados es como una especie de escorpión dorado	Juego de identidad
412-413	Significado del Cosplay	- Es gracioso porque mi primer cosplay lo hice como pasa tiempo, de un personaje que me gustaba mucho	Pasa tiempo
413-414	Significado del Cosplay	De ahí me gustaba como me tomaban fotos y se sentía muy bien.	Reconocimiento/ satisfacción personal
416-417	Significado del Cosplay	- Significa una forma de expresión muy bonita por una persona realiza lo que le gusta y esta conviviendo con las personas que les gusta su trabajo	Forma de expresión
417-418	Significado del Cosplay	Cuando alguien admira tu trabajo es una satisfacción como no tienes una idea.	Reconocimiento/ satisfacción personal
420-422	Significado del Cosplay	- Los vestuarios de los personajes, el diseño japonés de dibujo es muy variado en comparación a los americanos o los mexicanos, por sus vestimentas llamativas armas todo eso me llamo demasiado la atención.	Variedad de contenido
424-425	Significado del Cosplay	- UHH!! Excelente, porque es uno de mis personajes favoritos en toda la historia del anime y del manga,	Satisfacción personal
425-426	Significado del Cosplay	y aparte me gusta su historia me siento identificado con el.	Identificación con el personaje
504-505	Significado del Cosplay	- Es un hobby caro, pero que me entretiene mucho sobre todo por mi carrera, que te llegas a estresar,	Entretenimiento
505-507	Significado del Cosplay	Así que para mi el agarrar una brocha agarrar la maquina de cocer para pintar o lo que sea me relaja mucho, así que el proceso me gusta es algo que siento terapéutico para mi.	Creatividad

509-510	Significado del Cosplay	- Ver esas hermosas fotos de las personas que parecen que revivieron a la persona en vida.	Satisfacción personal
512-513	Significado del Cosplay	- Me siento muy feliz, sobre todo en ese momento me toco y creo que fue la parte que me enamoro del cosplay	Satisfacción personal
513-518	Significado del Cosplay	Con el primero cosplay que hice que fue el de Micku e inmediatamente deje de llamarme Romina y Micku, Micku! Por todos, te reconocían te decían cosas muy personales del personaje es muy bonito esa interacción porque así como yo también siento o quisiera sacar el personaje de la tele, te sientes feliz y las personas sienten lo mismo porque están viendo el personaje que les gusta o que reconocen así que eso es muy bonito.	Reconocimiento
57-59	Consumo	Con mis amigos cercanos siempre que se lleve alguna trama me gusta algún personaje me llama la atención le digo oye mira esta serie y ya si podemos hacer cosplay los dos pues que mejor.	Trasmitir códigos
66-67	Consumo	depende mucho no de los materiales pero yo creo que de \$1500 pus para arriba no.	Inversión de dinero /Consumo
70-75	Consumo	Compro figuras de pvc de personajes de anime no entonces de repente que sacan alguna figura que me encanta digo tiene que ser mía y entonces me da tiempo de ahorrar unos meses y ya por ejemplo ahorita van a sacar una en septiembre y hay que ahorrar unos \$2500 pero de repente sacan muchas figuras y ahorita hay como tres o cuatro para antes de que se acabe el año así que imagínate como estoy.	Consumo cultural por moda
129-130	Consumo	ahora sí que los amigos que tengo es porque compartimos gustos así en juegos o en anime	Transmitir códigos, gustos
135-136	Consumo	... que buena pregunta, si es mucho (risas) mucho, mucho como unos \$800 o \$1000 más o menos.	Inversión de dinero/Consumo
138	Consumo	Como unos \$200 a la semana yo creo.	Inversión de dinero/Consumo

240-243	Consumo	- Como \$2000 pesos, entre tanto la peluca, bueno es que este yo lo conseguí por internet y tuve que hacerle algunas modificaciones porque por ejemplo no trabajo todavía pero si ahorro y tuve que hacerle algunas modificaciones para ya tener pues lo que tengo ahorita pero si fue un alrededor de \$2000 pesos más o menos.	Inversión de dinero/Consumo
245-246	Consumo	máximo \$400 pesos porque si todo lo que consumo es digital	Inversión de dinero/Consumo
240-243	Consumo	- Como \$2000 pesos, entre tanto la peluca, bueno es que este yo lo conseguí por internet y tuve que hacerle algunas modificaciones porque por ejemplo no trabajo todavía pero si ahorro y tuve que hacerle algunas modificaciones para ya tener pues lo que tengo ahorita pero si fue un alrededor de \$2000 pesos más o menos.	Inversión de dinero/Consumo
245-246	Consumo	máximo \$400 pesos porque si todo lo que consumo es digital	Inversión de dinero/Consumo
428-430	Consumo	- Anime veo todos los días veo las series que salen, pero por lo regular cada temporada de anime veo unas siete u ocho series por cada temporada manga casi no.	Consumo cultural
432-434	Consumo	Tengo amigos de mi trabajo que les enseñó fotos de mis cosplay y me dicen están muy chingón.	Reconocimiento
440-442	Consumo	- El más barato que me ha salido fue uno de Pocaloy que me salió tan solo en \$850 pesos con todo y peluca, el más caro que es el que traigo puesto me salió costando aproximadamente \$1500 entre materiales.	Inversión de dinero/Consumo
428-430	Consumo	- Anime veo todos los días veo las series que salen, pero por lo regular cada temporada de anime veo unas siete u ocho series por cada temporada manga casi no.	Consumo cultural
432-434	Consumo	Tengo amigos de mi trabajo que les enseñó fotos de mis cosplay y me dicen están muy chingón.	Reconocimiento

440-442	Consumo	- El más barato que me ha salido fue uno de Pocaloy que me salió tan solo en \$850 pesos con todo y peluca, el más caro que es el que traigo puesto me salió costando aproximadamente \$1500 entre materiales.	Inversión de dinero/Consumo
595-596	Consumo	- Pues con mis amigos, mis amigos son los que me recomiendan anime y luego es súper interesante hablar con ellos.	Trasmitir códigos
601	Consumo	- Como \$1500 más o menos o tal vez más por la peluca, si como \$2000 o \$2500.	Inversión de dinero/Consumo
603-604	Consumo	-En el cosplay es en lo que más gasto y pago Netflix para ver el anime, digamos que si no hago Cosplay, como unos \$150 al mes.	Inversión de dinero/Consumo
672	Consumo	- En este traje invertí alrededor de unos 5000 mil. Aun que diría que más	Inversión de dinero/Consumo
674-675	Consumo	- Compró maquillaje, accesorios, pros, telas y ahí invierto como unos 2000 mil al mes	Inversión de dinero/Consumo
728-729	Consumo	- Desde los más sencillos puede ser hasta 600 pesos con peluca y maquillaje y todo lo que implica, hasta costosos de 4000 mil pesos	Inversión de dinero/Consumo
731	Consumo	- Aproximadamente unos 300 pesos.	Inversión de dinero/Consumo
786-787	Consumo	- Anime veo unas 3 o 4 horas al día y manga leo una por semana o por mes aproximadamente.	Consumo cultural
795-796	Consumo	Sencillo este viene costando 2400. Nadas más la pura maraña me costo 2000 pesos en mandarla hacer.	Inversión de dinero/Consumo
799	Consumo	Ahorita por mucho ando gastando unos 500, 600 pesos al mes.	Inversión de dinero/Consumo
860-861	Consumo	- Depende de la complejidad del traje, hay trajes desde 300, 400 pesos a trajes que te llevan mil pesos, como el traje que traigo.	Inversión de dinero/Consumo
<b>No. de Línea</b>	<b>Tema</b>	<b>Unidad de Análisis</b>	<b>Frecuente</b>
905-906	Consumo	- Veo anime por temporada unos 16 por temporada o sea diario y manga en tiempos libres.	Consumo cultural
914-915	Consumo	- En el traje que traigo invertí nada más como unos \$500 pesos porque ya tenía la peluca.	Inversión de dinero/Consumo
917	Consumo	- No compro mucho pero hago castos entre \$200 y \$500 pesos.	Inversión de dinero/Consumo

964-965	Consumo	- Leer manga en línea por lo regular a la semana le dedico unas ocho horas más o menos y de ver anime como unas cinco horas a la semana le dedico.	Consumo cultural
972	Consumo	- Pues, si varía mucho tengo diferentes, en promedio como unos \$1500 pesos.	Inversión de dinero/Consumo
974-975	Consumo	- Realmente es poco unos \$200 peso al mes, aparte lo del cosplay, en manga es muy poco lo que gasto.	Inversión de dinero/Consumo

