UACM
Universidad Autónoma de la Ciudad de México
Nada humano me es ajeno

COLEGIO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y CULTURA

"Efectos del manga en la identidad de los jóvenes de la Ciudad de México desde la perspectiva de sus prácticas culturales, concretamente el cosplay"

TRABAJO RECEPCIONAL

PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN

COMUNICACIÓN Y CULTURA

PRESENTA:

Sonia Adriana Rodríguez Aguirre

Directora del trabajo recepcional

Mtra. María del Rosario López Guerrero

México, D.F, Noviembre, 2014.

UACM
Universidad Autónoma de la Ciudad de México
Nada humano me es ajeno

CA Coordinación Académica

SISTEMA BIBLIOTECARIO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE LA CIUDAD DE MÉXICO
COORDINACIÓN ACADÉMICA

RESTRICCIONES DE USO PARA LAS TESIS DIGITALES

DERECHOS RESERVADOS©

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 mi Sergio

Agradecimientos

A Dios, a él le agradezco todo lo que soy y lo que tengo, por bendecir mi camino y darme el privilegio de disfrutar, sentir y vivir estos momentos.

A mis padres y hermanos, les agradezco infinitamente por estar siempre conmigo, dándome su cariño y apoyo incondicional en cada etapa de mi vida.

A mi Sergio, por su amor y comprensión, por ser mi fuerza y mi mayor motivación.

A mis profesores, por su dedicación y porque cada uno de ellos dejaron huella en mi crecimiento personal y profesional.

A mis lectores: Mtro. Juan Arellano Alonso, Mtra. Maribel Reyes Calixto, Lic. Goovinda Penélope Juárez Rodríguez y la Dra. Araceli Pérez Mendoza, por haber enriquecido con sus observaciones mi trabajo.

Quiero hacer una mención especial a la profesora Rosario López, gracias por su paciencia y orientación, por entender y poner orden al mar de ideas y dudas que tenía en la cabeza.

A las personas entrevistadas, quienes formaron parte esencial de este trabajo, por compartir conmigo sus sueños, motivaciones, decepciones, experiencias y esperanzas.

A mis compañeros de generación, especialmente aquellos con los que compartí horas y horas de clase.

Y finalmente, a la UACM, tengo muchas cosas que agradecerle a esta institución, además del apoyo otorgado en la impresión y empastado de este trabajo recepcional, fue la casa de estudios que marcó una etapa muy significativa en mi vida, sobre todo, porque durante el tiempo que permanecí en ella, definitivamente; y sin el afán de exagerar, cambió mi visión del mundo.

ÍNDICE

Introducción 7

Capitulo 1. Planteamiento de la investigación 14

1.1 Pregunta de investigación 17

1.2 Objetivo General 17

1.3 Justificación 18

1.4 Supuestos de partida 21

1.5 El lugar del manga en el mundo de las historietas 22

1.5.1 Significado del manga 24

1.5.2 Historia del manga 26

1.5.3 El uso de diferentes perspectivas: géneros de la historieta japonesa 27

1.5.4 El origen del anime, producto del manga 28

1.5.5 El cosplay 30

1.5.6 El pico de participación 31

1.5.7 Convenciones, un lugar de encuentro 33

1.5.8 El "encanto" del cosplay 34

1.5.9 El origen de una tribu 35

1.6. Investigando lo investigado en un tema de culto 38

1.6.1 Tribu urbana: el proceso de una identidad otaku 39

1.6.2 Fans, historieta y su relación con otros medios 45

1.6.3 Dos perspectivas opuestas de mirar el cosplay 53

Capítulo 2. Referentes teóricos. Comunicación y cultura: entre la forma y contenido 56

2.1 La Cultura: "Una telaraña de significados" 57

2.2 El individuo en la construcción de su identidad 59

2.2.1 Elementos centrales y características de la identidad 62
2.3 Crisis de sentido en la actualidad. 68
2.4 El sentido de la formación de los grupos 72
2.4.1 Definiendo el concepto de grupalidad 75
2.4.2 La cultura de los grupos 77
2.4.3 La importancia de un entorno físico en las agrupaciones 78
2.5.3 Las máscaras sociales en los grupos. 79
2.5 Desde la óptica de la comunicación 82
2.5.1 Construyendo el concepto de comunicación 83
2.5.2 La comunicación desde el aspecto social 85
2.5.4. La influencia de los medios de comunicación 86
CAPÍTULO 3. Metodología 90
3.1 La metodología cualitativa 91
3.2 Muestra 94
3.4 Técnicas de investigación 96
3.5 Diseño de instrumentos 98
3.6 Trabajo de campo 103
3.7 Análisis 107
3.7.1 Sistematización de datos 107
3.7.2 Codificación de datos 108
Capítulo 4. Tensiones, sentidos y contrasentidos sobre las prácticas culturales de jóvenes cosplayers 121
4.1.Primera tensión: Apropiación de la industria o apropiación de prácticas identitarias en el cosplay 122
4.2 Segunda tensión: El manga como opción cultural: crisis de sentido y nuevas formas de filiación 130

4.3 Tercera tensión: El consumo y los objetos culturales dotados de sentido.....135

4.4 Cuarta tensión: Cosplay: Significación vs discriminación.....144

Conclusiones 151

Referencias bibliográficas 161

ANEXOS 168

"Desocupado lector: Sin juramento me podrás creer que quisiera que este libro, como hijo del entendimiento, fuera el más hermoso, el más gallardo y más discreto que pudiera imaginarse. Pero no he podido yo contravenir al orden de naturaleza; que en ella cada cosa engendra su semejante."

Miguel de Cervantes Saavedra

Introducción

Al principio de este estudio, mi interés por la práctica del cosplay[1], surge de la idea de suponer que en el panorama de inestabilidad económica, social, política en el que nos encontramos actualmente en la Ciudad de México, para algunas personas el mundo de su imaginación y fantasía, o bien, el mundo virtual, suele ser un lugar donde escapar cuando lo externo se vuelve muy cruel, muy exigente o sencillamente muy aburrido, es decir, tienden a evadirse o huir un tanto de la realidad buscando y utilizando estrategias que ayuden a sobrellevar la cotidianeidad y una de esas estrategias es el entretenimiento.

Por ello, los productos como las historietas, que además son un medio de comunicación, me parecieron un buen pretexto para tratar de exponer eso: que los sujetos se sumergen en sus historias con el fin de entretenerse, como una especie de "vivir" las experiencias que les acontecen a los personajes y, como resultado, surge el cosplay siendo simplemente una forma de hacer visible su gusto por el anime y el manga.

Sin embargo, esa sólo fue la idea inicial, ya que en el transcurso de la investigación fui descubriendo que son otras cosas las que están en juego y no sólo una simple búsqueda de diversión o una estrategia de escape de la realidad por parte de los jóvenes. Hallé muchos otros factores que intervienen en la

[1] El término cosplay se origina de un contracción de costume (disfraz) y play (jugar), donde los participantes usan disfraces, accesorios y trajes que representan un sujeto específico o una idea. Se le denomina cosplayer a una persona que practica el cosplay

práctica de interpretar un personaje, o sea, el cosplay, algunos como la cultura, la identidad, la industria cultural, etc., dimensiones que en el transcurso del estudio se fueron desplegando para que el lector descubra que el trabajo no se trata de un simple juego de roles.

Primeros indicios en torno al problema de la investigación

Adiós a las historietas de "Lagrimas, Risas y Amor"[2] y "El Libro Vaquero"[3], adiós a personajes como "Memín Pinguín"[4] y Fabián Roca alias "El Canalla"[5]; y bienvenida la historieta japonesa (también llamada manga) y personajes como "Naruto"[6] y "Gokū"[7]. En la actualidad, en diferentes partes del mundo, la historieta japonesa ha logrado atraer la atención de miles de niños, jóvenes y adultos, tanto mujeres como hombres, consolidándose con una gran popularidad en el mercado y desplegándose con un enorme potencial económico

Dentro del marco de la sociedad capitalista y en el umbral del nuevo milenio por el que atravesamos, surgen actores sociales que se ven impulsados a buscar nuevos símbolos, nuevos discursos, surgen nuevas prácticas y representaciones

---

[2] Lágrimas, risas y amor, fue una revista de historietas románticas mexicana publicada por Editorial Argumentos (luego Vid), probablemente la más popular de su género en Hispanoamérica y una de las más populares de todo el medio en México. Muchas de sus historietas fueron adaptadas además a cine y televisión

3 El Libro Vaquero es una historieta mexicana ubicada en el lejano Oeste de finales del siglo XIX que se publica desde 1978 en la Ciudad de México. En sus historias, siempre ha puesto a la mujer en el centro de cada libreto, convirtiendo a los fríos cowboys, en románticos vaqueros que siempre están dispuestos a morir por el honor de su dama

[4] Memín Pinguín es un personaje de historieta llamado Guillermo Pinguín, creado por Yolanda Vargas Dulché en 1943 y dibujado originalmente por Alberto Cabrera, hasta 1953 y por Sixto Valencia Burgos a partir de 1962. Los valores de amistad y familiares sobresalen en cada página y es de las pocas revistas que manejan el lenguaje "popular" mexicano en su forma más limpia.

5 "El Canalla" es un personaje de historieta llamado Fabián Roca, creado por Guillermo de la Parra que narra la historia de un hombre que desde niño es rechazado por una sociedad muy cerrada de ideas. Sin embargo, con el paso del tiempo, Fabián se ve involucrado con gente de la mafia. Más tarde se convierte en un hombre valiente, admirado y respetado por el resto del mundo.

6 Naruto es una serie de manga escrita e ilustrada por Masashi Kishimoto cuyas adaptaciones al anime son dirigidas por Hayato Date. La obra narra la historia de un ninja adolescente hiperactivo, impredecible y ruidoso llamado Naruto Uzumaki, quien aspira a convertirse afanosamente en Hokage, el máximo rango ninja, con el propósito de ser reconocido como alguien importante dentro de su aldea

7 Son Gokū es el protagonista del manga y anime "Dragon Ball" creado por Akira Toriyama. En un inicio Gokū aparece como un joven artista marcial con cola de mono y fuerza sobrehumana, más adelante en la historia se revela que es un extraterrestre de la raza ficticia Saiyajin (o Saiyano) y que su nombre originalmente era Kakarotto.

que remueven la estructura y el esquema tradicional de una sociedad líquida siempre cambiante, incierta y cada vez más imprevisible (Bauman, 2000). Algunos jóvenes se ven cautivados por la historieta japonesa, a la cual aprenden a dar nuevo significado y sentido, transformándola y haciéndola propia.

Por su parte, los medios de comunicación de masas utilizan estrategias de seducción para atraer la atención de las personas con el fin de potenciar el consumo de los productos; a esto, Marcuse (2005) le denomina falsas necesidades, un ejemplo es el manga, producto que ha enganchado a grupos de aficionados. Si bien, los jóvenes en nuestros días atraviesan por cambios trascendentales, tanto física, emocional y socialmente, en donde el papel de las industria cultural toma vital importancia en el mercado de las historietas, en el sentido de que éstas, en parte, son utilizadas como herramienta para estimular la preferencia y satisfacer ciertas expectativas del público juvenil, con el fin de atraer a miles de aficionados y fomentar todo tipo de consumo en la población.

De acuerdo con Lipovetski (1979), la seducción es el mecanismo básico por medio del cual los individuos eligen sus preferencias personales. Ya sea que se trate de necesidades de bienestar, ocio, soledad, afecto, diversión, angustia, o algún otro tipo de emoción. Así, las personas eligen con facilidad las opciones que el mercado les ofrece, y que parecen hacerles la vida más fácil, pero esto ocurre cuando las decisiones se hacen propias, sólo entonces, las opciones de consumo son las que regulan la vida social en general. Por ello, se considera que algunos jóvenes encuentran en los contenidos que ofrecen los medios de comunicación masiva opciones para lograr su identificación y algunas veces, fomentar relaciones en el grupo con el que comparten gustos y prácticas.

Dentro de esta dinámica moderna que simultáneamente incentiva una sociedad masificada, prevalece un continuo desencantamiento del mundo y surge la necesidad de nuevos discursos para una sociedad cada vez más compleja. Ello lleva a que algunos jóvenes experimenten en los objetos producidos por las

industrias, como el anime o el manga, satisfacción y una forma de distracción y de entretenimiento.

Cabe aclarar que en éste estudio se entiende como afición al manga la actividad habitual de entretenimiento que algunas personas encuentran en las historietas, es decir, el concepto como sinónimo de “hobby” o pasatiempo. De este modo, la investigación permite darse una idea cómo estos productos logran impregnarse en el imaginario social, lo cual, da como resultado una práctica como la del cosplay.

Primeras referencias acerca del manga y el cosplay

Hablar del manga o historieta japonesa como manifestación o expresión cultural es hablar, por una parte, de un medio de comunicación, y como tal se pueden examinar sus implicaciones ideológicas y efectos sociales. En este estudio se considera que la influencia que tienen los mangas en la identidad de los jóvenes, en parte, se pueden conocer por medio de las características que se manifiestan en las dinámicas de grupo, prácticas y rituales, como es el caso del cosplay. la cual, en este estudio es considerada una práctica que cobra gran popularidad en México, llama la atención por su vestimenta, pero no basta con la ropa, cuenta la actitud, estudiar al personaje, forma de diversión para jóvenes fanáticos de la historieta japonesa.

Durante las dos décadas pasadas, el manga se difundió desde ser un estilo de *comic* (historieta estadounidense) a tener un nuevo formato de libro de arte de comics. Apareció fuera de Japón a finales de los 70, pero fue a través del anime que el manga atrajo la atención del público en general. El manga se caracteriza principalmente por ser una narrativa visual con una sensibilidad “reconocible”, es decir, los personajes poseen sentimientos humanos y se reflejan diferentes aspectos y anécdotas de la vida cotidiana (Johnson, 2010)

El manga, de acuerdo con Johnson-Woods (2010), es una narración visual de entretenimiento efímero con una reconocible “sensibilidad” y un estilo realista

(Johnson-Woods, 2010) al describir la historia de personajes que tienen cuerpo y una vida común, como desempeñar el papel de hijos, estudiantes, hermanos, novios, etc. A pesar de ser un producto extranjero logra atraer sentimientos de identificación y conseguir la aceptación del público joven, quizá porque los mangas, además de resultar tremendamente entretenidos, introducen y desarrollan de forma vivida algunas de las cuestiones más importantes e interesantes a las que se enfrentan los seres humanos, tales como: la ética, la responsabilidad personal, justicia, delincuencia y el castigo, el pensamiento, las emociones, la identidad personal, el alma, la importancia de la amistad, el significado verdadero del amor, la naturaleza de una familia, el concepto de destino, fe, ciencia y naturaleza y el sentido de la vida en nuestro turbulento mundo, además de virtudes clásicas como el coraje y otros muchos temas de relevancia que los jóvenes puede que asimilen de forma natural.

De estos productos es que surge el cosplay, el cual se entiende como una práctica que consiste en disfrazarse de un personaje de ficción, generalmente de anime (series animadas japonesas) y manga. Resulta ser una de las prácticas que comúnmente se lleva a cabo en las Ferias y Convenciones de comics y manga ya sea por gusto o para participar en concursos. La realización de convenciones, es un espacio para la comunidad de aficionados al anime y manga que se dedican a disfrutar de sus intereses con otros jóvenes de la cultura visual japonesa y donde el consumo de productos culturales como ropa, comida, música, golosinas, accesorios, etc, toman vital relevancia, todos relacionados con la cultura nipona. El mundo exterior en el manga se fija a través de la imagen y el mundo impreso se ofrece como real.

En este sentido, el contexto de acción, interacción y comunicación lo conforman las convenciones, ya que representan un ambiente importante creado por y para cosplay y, a la vez proporcionan a los jóvenes un espacio que entrelaza subjetivamente la realidad con la fantasía, pues los aficionados a la historieta japonesa validan su identidad y simultáneamente, la realización de la identidad del

personaje. Cabe aclarar que una convención se considera un sitio de juego, un espacio seguro en el que la comunidad cosplay es libre de probar identidades como les plazca.

En torno a la estructura del trabajo

En esta introducción se pretende ofrecer una visión general del presente trabajo de investigación. Aunque los efectos de los medios de comunicación puede ser un tema bastante estudiado, sin embargo, este escrito se aterriza en actores sociales como los cosplayers, tratando de hacer visibles la influencia que tiene un medio de comunicación como una historieta extranjera en la identidad de los jóvenes de la Ciudad de México.

El trabajo está estructurado en cinco capítulos. En el primero, además de integrarse el problema de investigación que se plantea, la pregunta central de esta investigación y los objetivos, se brinda una serie de antecedentes con el fin de presentar las razones del auge de la historieta y el contexto en el que se ubica el estudio. Asimismo, se añade una exploración de estudios que se han hecho en torno al objeto de estudio.

En el segundo capítulo se ofrecen diversas referencias teóricas que han guiado el estudio, no se le podría denominar específicamente “marco” dado que se abordan distintas concepciones en torno a la cultura, identidad, crisis de sentido, crisis de identidad y grupos. En el tercer capítulo se describe el método que se siguió para alcanzar el objetivo de la presente investigación, la estrategia metodológica que se llevó a cabo, así como los sujetos participantes, los instrumentos utilizados y se presentan fundamentos teóricos de las tres técnicas de investigación que se emplearon: la observación no participante, la entrevista semi estructurada y la entrevista a profundidad.

Así, la parte esencial de este trabajo lo conforma la sección metodológica, ya que por medio de las técnicas aplicadas al grupo de estudio, en este caso los jóvenes cosplayers, se indagó en sus prácticas. Pese a que el cosplay es un

fenómeno global, nos enfocaremos en los jóvenes que realizan dicha práctica en la Ciudad de México, específicamente a aquellos que asistan a la convención de la TNT que se organiza cuatro veces al año, con el fin de aproximarnos a conocer otros elementos que entran en juegos como el consumo y tratar de determinar aquello que los identifica como miembros de un grupo.

En el cuarto capítulo se presenta el análisis y la interpretación de los resultados obtenidos, vinculando aspectos teóricos con lo empírico. El quinto capítulo se conforma de las conclusiones con el objetivo de no pretender llegar a verdades absolutas, al contrario, se pretende que este capítulo sirva para dar pie a nuevas inquietudes, interrogantes o rutas a seguir.

En cuanto a las delimitaciones del estudio, participaron sujetos que poseen conocimiento acerca del manga, anime, pero sobre todo, que practiquen el cosplay. A excepción de la experta, todos los sujetos deberán estar en un entorno especial para cosplay, es decir, una convención de anime y manga.

Capitulo 1. Planteamiento de la investigación

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 aquél 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 las convenciones y que consiste en asumir el hábito de un personaje a través del vestuario, los accesorios, el gesto y la actitud, es decir, no es sólo vestirse, sino apropiarse completamente del personaje física y mentalmente por medio de las actitudes y la vestimenta.

Si bien, las prácticas culturales no son estables, circulan, cambian, se enriquecen al contacto con otras formas de ser y conocer, sin obedecer fronteras nacionales, lingüísticas o económicas (Taylor, 2011). Por ejemplo: aunque en un principio, la mayoría de las caricaturas eran únicamente para niños, a partir de la exportación de las primeras series animadas japonesas a México (anime) tales como “Astroboy” (1980), “Candy Candy” (1980) o “Heidi” (1978), en México se produjo un cambio en cuanto a la concepción de los dibujos animados, cuyas historias atrajeron también al público juvenil.

Al igual que el cine, la televisión, los videojuegos, los demás medios de comunicación y nuevas tecnologías, la historieta ha ido formando parte de la sociedad de modo cotidiano y; de acuerdo con Umberto Eco (1964), representa un género literario original que construye un mensaje que se dirige simultáneamente a la inteligencia, la imaginación y al gusto de los propios lectores (Eco, 1964).

Según datos de la Encuesta Nacional de Lectura (2006), en México el porcentaje más alto de lectura de historietas se da entre los jóvenes de 12 a 17 años y va disminuyendo conforme la edad aumenta (INEGI, 2006) y con base en que la historieta es capaz de crear y modificar hábitos, costumbres, estereotipos y expectativas socioculturales (Fanyul, 2007), es por lo que se considera que una de las razones por la que los jóvenes leen y se sienten atraídos por los contenidos que ofrecen los medios de comunicación, en este caso, la historieta japonesa, se debe a que encuentran en ella opciones para lograr su identificación y fomentar relaciones con aquellos grupos que comparten los mismos gustos, códigos, intereses y prácticas, tanto culturales como de consumo (como la del cosplay), utilizadas como herramienta por parte de las industrias para estimular su preferencia y satisfacer expectativas convirtiendo las historietas en un fenómeno económico, social, cultural y de ocio.

En este caso, por un lado, las series y las historietas, como productos de entretenimiento cultural, se consideran un vehículo para expresar en sus géneros un universo de ideas y debido a la estrecha relación que guarda con otros medios de comunicación como la televisión y el internet, ha hecho que los jóvenes, situados en los márgenes de la sociedad, pese a las diferencias de clase, género, emblemas, códigos, se mantienen conectados a través de complejas redes de interacción y consumo, articulando simultáneamente microuniversos simbólicos con los procesos globales, incorporan, reinterpretan, los sentidos culturales y donde sus prácticas revelan la tensión entre su identidad y el cambio social (Dubar, 2002).

Por el otro, se podría considerar que la industria se ha apropiado de un territorio físico, mediático y simbólico convirtiendo al anime y al manga en mercancías, acompañando un proceso que fomenta el consumo de historietas y series japonesas. De acuerdo con Adorno y Horkheimer, la industria transformó los productos en mercancías, propiciando con ello la alienación del público y la producción en cadena (Adorno y Horkheimer, 1986).

En este sentido, la manera en que se considera que la industria interviene más directamente en el mundo del manga y el anime es por medio del cosplay. Tratando de definir lo que es cosplay, es un término 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. Desde esta perspectiva, al tratar de interpretar el cosplay, se considera una práctica en la que cada individuo habita una sociedad: la de sus personajes imaginarios o reales, la de los héroes que admira, la de sus amigos y enemigos, la de hermanos y padres con quienes nutre un diálogo interior permanente y con los cuales llega incluso a sostener relaciones sin saberlo (Moscovici, 1973).

Como anteriormente se mencionó, se deduce que la manera más directa, más visible en que la industria interviene en el mundo del manga es por medio del cosplay al organizar ferias y convenciones de anime y manga, que aunque parecieran ser un sitio de juego, un espacio seguro en el que los jóvenes se relacionan con otros y donde se comparten gustos e intereses, también se propicia el consumo de productos relacionados a tal afición y a la cultura oriental, como: trajes para cosplay, accesorios, playeras, mochilas, collares, diademas, y otros como comida, música, golosinas, etc.

No obstante, la cuestión que se plantea es si los jóvenes resultan ser simples entes receptivos que consumen lo que la industria les presenta e imitan lo que los medios les ofrecen, o bien, son entes activos y sólo toman aquello que les sirve, tanto de la industria como de los medios, se lo apropian y lo resignifican, lo cual se refleja en sus prácticas, los reafirma e identifica como parte de un determinado grupo quienes construyen la idea de convenciones como lugar de pertenencia. Dicho de otra manera, ¿Los medios masivos tienen poder para orientar, provocar o imponer modas? o ¿expresan fantasías, deseos e intereses ya existentes en el público?

En resumen, se pretende llevar a cabo un intento de interpretación de la influencia del manga en la identidad de los jóvenes de la Ciudad de México, partiendo del supuesto de que los jóvenes encuentran en los contenidos que ofrece la industria cultural, opciones para lograr su identificación y fomentar relaciones con aquellas personas que comparten los mismos gustos e intereses, es decir, el manga, el cual, como medio de comunicación ofrece un contenido que ha conseguido atraer a algunos jóvenes, quienes se han apropiado de ciertos elementos simbólicos generando prácticas culturales, como el cosplay, que les permiten relacionarse entre sus integrantes y configurar espacios de intercambio de valores y costumbres que los identifica como parte de un grupo.

1.1 Pregunta de investigación

¿Cuál es la influencia del manga en la identidad de los jóvenes de la Ciudad de México desde la perspectiva de sus prácticas culturales, particularmente el cosplay?

1.2 Objetivo General

Analizar teórica y empíricamente la influencia del manga en la identidad de los jóvenes de la Ciudad de México desde la perspectiva de sus prácticas culturales, particularmente desde el cosplay.

Objetivos Particulares

1) Conocer de qué formas simbólicas se han apropiado los jóvenes cosplayers en la construcción de su identidad y su relación con la industria cultural.
2) Identificar en las prácticas de los cosplayers la forma en que recrean aspectos y contenidos relacionados con el manga.
3) Interpretar la influencia del manga en los jóvenes cosplayers de la Ciudad de México a partir de los aspectos identificados en sus prácticas, apropiación simbólica y formas de consumo.

1.3 Justificación

Como en otros casos, al hablar de cosplayers nos encontramos ante un concepto cuya definición aún no está muy consensuada teóricamente. Esta falta de acumulación en cuanto al concepto, si bien puede ser positiva dado que este fenómeno se podría mirar desde una gran variedad de perspectivas, tiene una consecuencia negativa importante, imposibilita o dificulta que se difundan conceptos precisos que describan el fenómeno del cosplay.

El tema de la influencia de los medios de comunicación tal vez sea uno de los más abordados a lo largo de la historia de los estudios comunicativos y sirvió para abrir un abanico de posibilidades con las que encarar este trabajo acerca de un fenómeno que en la Ciudad de México ha ido en aumento: el cosplay. Aunque tal vez es un término no muy conocido por todos, puede servir para mostrar como los jóvenes se convierten en actores sociales aún más visibles en las expresiones culturales. Con ello, se pretende exponer como un medio de comunicación como la historieta, influye e impacta en las actitudes, comportamiento y sobre todo, en la identidad de los jóvenes y genera prácticas culturales que identifican a un grupo social.

Con respecto a investigaciones previas relacionadas con el presente tema de estudio, se han encontrado trabajos como el de Lucia Balderrama (2009) que hacen referencia a "La elaboración de ser otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno", el de Sonia Uribe (2010) donde habla de las "Representaciones Sociales en Relación al fenómeno manga - anime en jóvenes Bogotanos que manifiestan haber construido una identidad como Otaku" o el de David Parada (2012) titulado "Manga-Anime: Una expresión artística que subjetiva al Otaku", los tres estudios abordan al sujeto denominándolo "Otaku[8]" pero pocos

[8] El término otaku se emplea popularmente en Japón para referirse a una persona con aficiones obsesivas y se aplica a cualquier tema o campo, pero principalmente a los aficionados de anime y manga. Cabe mencionar que debido a que la palabra otaku goza de una connotación negativa, la investigación presente evita referirse así a los seguidores del anime y el manga.

que aborden a los cosplayers y a la historieta de la cultura oriental la cual posee un particular estilo.

Cabe mencionar que la mayoría de series (anime), originalmente fueron historias extraídas de las historietas (mangas), por ello, resulta casi imposible hablar de ambos conceptos por separado, porque lo único que los diferencia es que uno es un medio impreso y otro es animado. Aunque quizá la mayoría de sus seguidores prefieren o se inclinan más por el anime, se considera que el manga puede resultar más detallado, gozando de mayor información y así como un libro, es más didáctico al estimular la imaginación.

Una de las razones por la que este estudio considera que el cosplay tiene gran popularidad entre algunos jóvenes, quienes simpatizan o se identifican con cierto personaje o con situaciones que ven reflejadas en las series, es a que tanto el manga como el anime, además de lograr atraer sentimientos de identificación, ya que la tipicidad como criterio de lectura, nos reafirma en la opinión de que sólo cuando el personaje esta artísticamente bien logrado, podemos reconocer en él motivos y comportamientos que son también los nuestros y que apoyan nuestra visión de vida (Eco, 1965), también, dada la manera en que son creados, permiten "vivir" una historia diferente, es decir, los jóvenes se adentran tanto en las historias que los apasionan que por momentos los hace dejar atrás la cotidianidad en la que se encuentran sus vidas. Los mangas, prácticamente se han ido construyendo como un arte con ilustraciones, muy popular, que se introduce en la vida cotidiana, con una gran carga de influencia tanto simbólica como psicológica que activa todas las sensaciones de niños, jóvenes y adultos (Johnson, 2010),

Por otra parte, se considera que el manga resulta ser un material poco explorado y representa una propuesta alternativa al comic americano, con personajes más típicos y reales, con tramas más complicadas y profundas, por lo que puede ser apreciado por diferentes públicos, desde los más pequeños a los adultos, sin importar si son hombres o mujeres. El manga como historieta es un medio de comunicación y género literario creadora de sentido común y de un

universo simbólico que constituye una parte importante de la industria editorial de Japón.

Ahora bien, este estudio es viable dado que existen varios medios de comunicación que influyen en la audiencia, principalmente la televisión, pero la historieta, tal vez debido a su carácter pictórico resulta ser atrayente para los jóvenes, ya sea por la estética de los personajes o la misma historia.

Por ello, resulta interesante que esta investigación, al centrarse en un producto extranjero, implícitamente “se puede ver” como la cultura se convierte en la dimensión significante de las prácticas sociales, como es el cosplay, que tiene lazos de asignación simbólica para cada acontecimiento e interviene en la interacción con los demás y en la relación que los sujetos tienen con el mundo en el que viven. Un objeto que se puede identificar como cultural contiene particularidades innatas que sirven para otorgar sentidos a ciertas interacciones y construye caminos de producción simbólica (Martínez, 2002), desde esta perspectiva de encuadre, podemos ubicar al fenómeno del manga como una mercancía simbólica originada de un bien cultural para un conjunto de personas que definen parte de sus rasgos identitarios alrededor del mismo.

En este sentido, se considera que las convenciones son un espacio que forma parte de su identidad porque representan un ambiente importante creado por y para cosplay, si se considera que la primera función de ésta (la identidad) es marcar fronteras entre un “nosotros” y los “otros”. Su identidad recae en la pertenencia que tienen en común los cosplayer en relación con los otros, dado que no se ve de qué otra manera podrían diferenciarse de los demás si no es a través de un organismo de rasgos culturales distintivos (Dubar, 2002). Por tal motivo, el estudio se enfocan en los jóvenes cosplayer dentro de su lugar de encuentro, la convención de la TNT´25 que se organiza cuatro veces al año en el Centro de Convenciones Tlatelolco, Ciudad de México, con el fin de que haya una aproximación a la práctica del cosplay.

La relevancia del presente trabajo radica entonces, precisamente en contribuir a un tema, el cual quizá se puede abordar desde la modernidad, la globalización, la tecnología, los mass media, la industria y el consumo cultural, pero para delimitarlo, se eligió abordar un tipo concreto de historieta: el manga y centrar la interpretación de su efecto en una aspecto específico de la identidad de los jóvenes de la Ciudad de México, sus prácticas culturales, concretamente, el cosplay. En términos teóricos, se trata de documentar estudios que, si bien no se encuentran directamente relacionados con el tema, pueden ayudar a aproximarse al mismo, desde la perspectiva de la Comunicación y Cultura.

1.4 Supuestos de partida

Los jóvenes cosplayers se apropian del discurso que ofrece un medio de comunicación como la historieta japonesa y de ciertos elementos simbólicos como la vestimenta, actitudes, accesorios y el mismo léxico, aspectos que les han permitido construir parte de su identidad.

Por lo tanto el supuesto de partida para esta investigación es que: Los jóvenes que practican cosplay desarrollan una identidad en la que al identificarse con personajes del manga dicen sentirse ellos mismos, realizados y satisfechos, pero no reconocen la influencia que la industria cultural tiene en sus prácticas al mediar el consumo y un conjunto de símbolos que mantienen esta actividad.

1.5 El lugar del manga en el mundo de las historietas

Antecedentes y Contexto

Durante las últimas dos décadas, el manga se ha caracterizado de ser un peculiar estilo de los comics a ser el nuevo formato del arte del cómic. En 2007, Daniel Pink (Pink, en Casey, 2010) afirmó que el manga es la última tendencia en la publicación estadounidense puesto que fue el año en que un título del manga fue clasificado en la lista de los best-seller de hoy en Estados Unidos. El manga está bien y es verdaderamente aceptado internacionalmente, puesto que no es una sensación que surgió de la noche a la mañana, sino que primero apareció fuera de Japón en la década de 1970 y fue a través del anime que el manga llegó a la atención de la población en general.

Actualmente, las secciones de la historieta japonesa continúan expandiéndose en librerías. El manga, de acuerdo con Sabin, añade otra capa a la evolución "larga y complicada" de los cómics (Sabin, 2005). Aunque algunos podrían argumentar que no es arte, una descripción aparentemente obvia es que es un arte secuencial porque aparece en orden cronológico, de todas las formas, plagado de excepciones. La historieta japonesa es una narración visual con una reconocible "sensibilidad", el término sensibilidad, intencionadamente es muy vago para cubrir una multitud de opciones, sin embrago, en ciertos caracteres como los ojos grandes, estereotipos que se ven en su contenido, han conseguido que el estilo de Osamu Tezuka “disneyesque” sea un estilo realista del manga impreso.

Otra de las características actuales del manga, es que no todo el contenido posee el mismo aspecto, ni las mismas cuestiones filosóficas o el mismo número de lectores. Debe quedar claro que el manga no es anime (series animadas japonesas), los dos no son sinónimos, el anime evoluciona del manga, dado que la primera mujer de las cavernas rascó la historia en una pared, la humanidad tiende a utilizar lo visual para contar historias. Los jeroglíficos egipcios en las tumbas inmortalizan una vida, los Mármoles Elgin representan escenas de batalla, y el

Tapiz de Bayeux vuelve a contar la conquista normanda de Inglaterra, pintores han vuelto a crear mitologías cristianas (Capilla Sixtina de Miguel Ángel) y flaquezas humanas (William Hogarth y Thomas Rowlandson). Podría decirse que la novela gráfica es el primer dibujo animado.

A pesar de la censura y los pánicos morales a mediados del siglo XX, y el desinterés de los años 1960 y 1970, el cómic mantiene un lugar en la industria editorial. A finales de la década de 1980, la novela gráfica inyectó una nueva vida al formato y durante la década de 1990 una serie de eventos culturales vio el surgimiento de material de lectura visual: el Internet, los juegos de computadora, novelas gráficas, y la globalización, fomenta la propagación de los japoneses, y su cultura popular y, en particular, la introducción de anime y manga. La absorción de la novela gráfica y la popularidad del manga recordó a académicos y expertos en la cultura popular que los cómics son dignos de mayor investigación.

El primer libro de ficción para introducir el manga al no japonés y sigue siendo un texto seminal para la investigación del manga es el titulado: “Manga! El mundo del cómic japonés” de Frederik Schodt publicado en 1983. Desde entonces, muchos han escrito libros y han promovido el estudio del manga en sus artículos académicos.

El Manga, en varios aspectos sobresalientes posee un estilo propio, muy diferente al estilo occidental, Eijiro Shimada de Kodansha afirma que la principal diferencia entre manga y el cómic es que el manga se centra en un personaje principal, sigue los pasos de ese personaje y lo ve todo a través de los ojos del personaje (Johnson, 2010). La función visual más evidente es que el manga trata de imitar una orientación de lectura asiática; es decir, los mangas se leen de frente de derecha a izquierda, pero la diferencia más evidente es que la mayoría son impresos en blanco y negro y carecen de color. En el interior, los cuadros no siempre son rectángulos ordenados, sino que pueden aparecer en desorden, ya sea uno, dos o hasta siete rectángulos en una sola página. La estética del manga abarca una gran variedad de gráficos, técnicas de los estilos disneyescos de

Tezuka, como la precisión de los mechas, (se les llama así, a los manga donde aparecen personajes que son Robot) o la suavidad del shōjo (manga para niñas).

Desde esta perspectiva, se considera que una de las razones por las que el manga goza de gran popularidad entre los jóvenes, recae en que en la historieta se crean personajes típicos, imperfectos, que sufren cotidianidades de la vida diaria, sienten miedo, tienen problemas relacionados con su edad y desarrollo como adolescentes, etc.. Según Johnson (2010), el manga es una narración visual de entretenimiento efímero con una reconocible “sensibilidad” y un estilo realista al describir la historia de personajes que tienen cuerpo y una vida común, como desempeñar el papel de hijos, estudiantes, hermanos, novios, etc (Johnson, 2010).

Frecuentemente, la elaboración y las técnicas se mezclan en la misma página, por lo que el mismo carácter puede representar una persona angular de tamaño completo o un pequeño gordito. El manga se basa más en el aspecto visual y adopta técnicas cinematográficas, como primeros planos y marcos de congelación, también añade textura a la historia. Para el lector occidental, la primera vez que lee un manga puede que resulte un desafío visual, textual e intelectual, ya que el seguimiento de la narración no es a través de un sistema de lectura familiar. Sin embargo, una vez conquistada la habilidad de la lectura del manga, será una grata experiencia.

1.5.1 Significado del manga

Manga es la palabra japonesa con que se conoce en el contexto occidental a las historietas, cómics o tiras cómicas hechas en Japón. Este término se le atribuye a Hokusai Katsuhika, quien combinó las palabras de los kanji[9], informal (man) y dibujo (ga). Se traduce literalmente como "Bosquejos hechos por diversión

[9] El kanji es un sinograma y una de las tres formas de escritura de la lengua japonesa, la cual generalmente es utilizada para expresar conceptos. Exiten kanji que resultan de combinaciones y no necesariamente corresponden a su significado original, solamente se toman por su valor fonético.

o de una inspiración repentina"; y quienes lo dibujan y crean reciben el nombre de mangaka.

Durante la era Taisho (1912-1926), el manga ya era reconocido como un género criticable en el análisis académico, además, en ese tiempo, a raíz de la rápida industrialización, el movimiento obrero y la izquierda política se reforzaron, pero hoy en día, el manga se sigue utilizando como una herramienta para la expresión política. A su vez, el manga se desarrolló como entretenimiento de masas, revistas para los más jóvenes y a veces de doscientas páginas o más, Textos literarios publicados, informes y series manga, de los cuales, los más populares fueron publicados posteriormente en forma de libro de bolsillo. El más grande, Kodansha, lanzó la revista de manga para los adolescentes, Shônen, Kurabu, en 1914, le siguió Shôjo Kurabu (1923) para las adolescentes y más tarde YônenKurabu para los niños más jóvenes (1926).

En efecto, los principales editores japoneses convirtieron al manga en una industria masiva. Después de la Segunda Guerra Mundial, este apoyo de la industria sería clave para la rentabilidad y en todo el mundo la expansión del manga y sus subproductos. El éxito del manga pronto se transformó en películas y series de radio; y numerosos elementos de marketing fueron hechos de personajes populares.

Antes de la segunda guerra mundial, Japón se apropió del arte importado de cómics y, fusionado con la diversificación de tradición de una cultura propia de la narración gráfica, surgió el nuevo fenómeno del manga, medio utilizado tanto para un debate político y social, como para un mercado de masas de entretenimiento adolescente organizado por los principales editores. Sin embargo, antes de la guerra, los cómics japoneses estaban muy lejos de la materia que fue dado a conocer en todo el mundo como manga y que ahora es el mercado mundial de universos imaginarios.

Lo que actualmente se conoce en el mundo como manga y que los japoneses conocen como kindai manga (manga moderno), primero apareció en abril de 1947, con la publicación de Shin takarajima (The New Treasure Island), por Osamu Tezuka (1921-1989), que al parecer vendió 400.000 copias en pocos meses. Apodado "el Dios del Manga", Tezuka fue posteriormente acreditado con las principales innovaciones que han hecho del manga contemporáneo lo que es, en particular, las técnicas gráficas en imitación de cine y "manga story" con líneas largas y complejas trama..

El Manga maduró junto a un boom de audiencia bebé que tanto desarrollado una vida dedicada al formato. Como los "boomers[10]" se acercan a la jubilación hoy en día, continúan patrocinando el manga de su juventud y esperan el advenimiento del "manga de plata" para alegrar a la tercera edad.

1.5.2 Historia del manga

El cómic japonés durante mucho tiempo ha ido creciendo como una tradición, ya desde del siglo XII, cuando un sacerdote budista llamado Toba, creó una sátira de dibujos de animales disfrazados de clérigos llamados Chojugiga o "Animal Rollos" (Schodt, 1983). Continuó su crecimiento en el vigésimo siglo, con un enfoque en la sátira, política, y los acontecimientos actuales. Después de la Segunda Guerra Mundial, con el manga para niños, Japón entró en una etapa de estabilidad social y económica.

Un libro blanco del gobierno económico japonés lanzado en 1956 pronunciaba a Japón oficialmente libre de la etapa de la posguerra. La noticia impulsó un período de crecimiento económico y cultural. El Manga de Tezuka se convirtió en un conducto de influencia durante este tiempo. Tratando de crear narrativas fuertes, pioneras en el uso de técnicas cinemáticas inspiradas por Walt Disney y Max Fleischer para producir mucho "manga historia" en el que el manga

[10] Boomer es un término usado para describir a las personas que nacieron durante el baby boom, que sucedió en algunos países anglosajones, fue un período momentáneo que se caracterizó por un inusual repunte en las tasas de natalidad, posterior a la Segunda Guerra Mundial, entre los años 1943 y 1964.

cubre toda una línea de la historia en lugar de que consta sólo de piezas humorísticas cortas (Schodt, 1997:63).

La influencia de Tezuka se extendió por todo el mundo manga. El manga dramático con serios argumentos y representaciones realistas hizo un llamado a niños mayores y adultos jóvenes. Con temas de manga sobre muchachos se desarrolló también el deseo de correr riesgos con formas de expresión tabú. Por ejemplo, en 1968 Shonen Jump comenzó a permitir la desnudez y la vulgaridad, para gran consternación de los padres y maestros (Ito, 2005), pero sólo creció en popularidad, privilegiando los conceptos de amistad, la perseverancia y el éxito en las historias que serializar (Schodt, 1996). De esos pasos atrevidos comenzaron los manga de los niños con humor o manga gag. Muy pronto, la venta del manga para los niños fue similar a la tarifa común en los cómics americanos, pero en la década de 1960 comedias en shonen manga comenzaron a romper tabúes, añadiendo humor escatológico, situaciones sexuales y violencia gráfica (Schodt, 1997). Mientras que los artistas cómics americanos estaban luchando contra la industria de autocensura del Comics Code Authority, que les impedía incluir cualquier cosa que pudiera herir la sensibilidad del lector, los mangakas japoneses se dirigieron en la dirección opuesta.

1.5.3 El uso de diferentes perspectivas: géneros de la historieta japonesa

El Manga se desprenden diferentes géneros, para todos los gustos, grupos de edad e interés, es decir, se clasifica en una variedad de géneros de acuerdo a la temática y al público al que va dirigido: Sin embargo, con el fin de imponer alguna clasificación en los miles de títulos y géneros, son muy útiles, aunque no siempre exactas, las etiquetas.

Los géneros del manga japonés se clasifican en: *Shounen* (dirigido a una audiencia masculina y con dosis de violencia), *Shoujo* (dirigido usualmente a un público femenino adolescente, con historias de fantasía, magia, amor y aventuras y personajes masculinos feminizados en su apariencia), *Kodomo* (dirigido a niños, historias sencillas, sin carga sexual y generalmente tratan de mascotas y niños

pequeños), *Mechas* (historias protagonizadas por enormes robots y tecnología avanzada. Se destaca el diseño de estas máquinas), *Harem* (las protagonistas son un grupo de féminas con un chico como co-protagonista), *Sentai* (las acciones se reparten entre cuatro a cinco protagonistas que trabajan en grupo), *Jidaimono* (ambientado en el Japón feudal); *Ecchi* (de corte humorístico con toques eróticos), *Hentai* (dirigido a un público adulto de ambos sexos, historias heterosexuales sexualmente explícitas y de alto contenido erótico. Las protagonistas suelen ser adolescentes casi niñas "Lolitas[11]". Se incluyen escenas con monstruos octopus, que poseen tentáculos), *Yaoi* (romance entre hombres, pueden ser o no sexualmente explícitas), *Yuri* (romance entre mujeres, pueden ser o no sexualmente explícitas), entre otras.

Aparte de la confusa gama de géneros manga, las categorías más tradicionales son algunas como: el romance, fantasía y ciencia ficción, las cuales pueden ser y son utilizados para clasificar a los manga. La historieta japonesa, posee un sentido de amplia brecha edad / sexo, ya que encapsulan las "sensibilidades".

1.5.4 El origen del anime, producto del manga

Resulta sencillo para los jóvenes hablar del manga y el anime, ver y oír las diferentes producciones cada vez más elaboradas, de forma masiva y planetaria, poco a poco este género ha ido ganando terreno en la preferencia de las audiencias mundiales, lo que empezó siendo una mezcla de dibujos y textos del pintor japonés "Hokusai en el siglo XVIII" permitió el nacimiento del manga que posteriormente dará pie al anime, la animación para cine y televisión.

Los antecedentes del manga se hallan en la tradición del dibujo monócromo japonés, que desarrolla temas relacionados con un mundo fantástico, motivos

[11] Lolita es una subcultura de origen japonés que se pudo originar a finales de los años 70 y principio de los 80 en Japón. Surge como movimiento social, cultural, ideológico y estético, en la respuesta de la juventud femenina que no quería formar parte de la sociedad conservadora japonesa, huyen de los convencionalismos dictados y se originan diferentes movimientos estéticos alternativos

eróticos, humorísticos y violentos o sencillamente ironiza lo cotidiano, es decir, podía plasmar un mundo religioso y milenario con la vida cotidiana e incorpora historias de diversas índoles, desde cuentos infantiles, historias para adolescentes. El manga, es un medio de expresión estrechamente vinculado con la escritura ideogramática

Debido a que el manga resultaba ser muy caro en cuanto a producto importado, las primeras producciones animadas tuvieron sus inicios en Estados Unidos en 1914. Para ello, emplearon un sistema llamada *cut out* el cual consistía en dibujar los personajes sobre cartulinas, para posteriormente ser recortados y fotografiados, esta técnica permitió ofrecer las primeras producciones a las nuevas audiencias.

La Segunda Guerra Mundial trajo consigo no sólo tragedia y destrucción, fue el acontecimiento que permitió la apertura de las primeras producciones laboriosas de dibujos animados que mostraban el acontecer de la época, sin embargo fue Kenso Masaoka, quien dio un giro significativo a la temática que se venía manejando por la mayoría de los cineastas al introducir temas que olvidaran los acontecimientos del periodo, las grandes inversiones para mejorar la calidad de sus filmes, sus propuestas innovadoras, etc. le permitieron ser nombrado como "el padre de la animación japonesa" pues fue el primero en introducir dibujos animados y producir la primera película de animación sonora.

En 1947, la copia del estilo de Disney por Tezuka Osamu para la creación del manga que actualmente conocemos, provocó la creación de cinco nuevas series, una de ellas y la más famosa Astro Boy, anime diseñado para la televisión en 1962, es el comienzo de este género de animación japonesa.

Para los años 80 el anime tiene una gran aceptación y empieza a ser popularizado mundialmente, los rasgos occidentales: los ojos grandes y las facciones de los personajes, son más marcados. Por su parte, el formato de Animación Original para Video (OVA) aumenta la calidad de las imágenes y

desarrolla de manera más rápida la historia, ésta ya es más corta en cuanto a tiempo, pero conserva la importancia de su contenido. En México, las compañías de televisión abierta son las que inician la transmisión del anime en el país.

1.5.5 El cosplay

El cosplay, es un término que proviene del inglés 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 (García, 2008). Asimismo, es una interpretación de personajes, practicado principalmente por jóvenes fanáticos de alguna serie, manga, o anime. Aunque originalmente surge como una práctica donde los sujetos se caracterizan de un personaje de dos temas: el anime y manga, actualmente, el costume play consiste en disfrazarse de algún personaje (real o inspirado) de un manga, anime, película, libro, comic, videojuego e intentar interpretarlo en la medida de lo posible tanto en comportamiento como en lenguaje.

Aunque se desconoce quién le acuñó el nombre de cosplay, éste fenómeno surgió en los años 70 en uno de los eventos de comics organizados en Tokio, donde grupos de japoneses se vestían de sus personajes favoritos de mangas, animes, comics y videojuegos. Actualmente, el fenómeno del cosplay se ha extendido a diversos países y aunque se originó en Japón, ahora ya es común en países occidentales, con sus propias características, similitudes y diferencias con el país oriental.

Aquellos que lo practican son conocidos como cosplayers, pero los auténticos cosplay se denominan así mismos como “reiya”, quienes resultan ser aquellos que crean su propio vestuario, maquillaje y accesorios, analizan la constitución y gestos del personaje con el fin de parecerse lo más posible, siendo para ellos una de sus principales aficiones. También se les suele considerar cosplay a aquellos fanáticos de personajes de comics estadounidenses como Batman, Superman, Linterna Verde o personajes de series de ciencia ficción como Star Wars o Star Trek, así como películas basadas en personajes del mismo

género o del género de terror pertenecientes al mercado de la cultura estadounidense.

1.5.6 El pico de participación

A partir del año 2009, un movimiento en marcha en las comunidades globales de seguidores de anime y manga es el cosplay. Actualmente, en las convenciones de todo el mundo, un número creciente de aficionados se reúnen para llevar trajes meticulosamente diseñados al modelo de sus personajes favoritos. Los jóvenes a los que se les puede denominar como cosplayers, pasan y gastan grandes cantidades de tiempo y dinero en la construcción o la compra de trajes.

De acuerdo con el Diccionario Inglés de Oxford (2008), cosplay es la acción o pasatiempo de vestirse con traje, especialmente como un personaje de anime, manga o videojuegos; actuaciones que involucran a personas vestidas de esta manera. Sus orígenes no son muy claros y son pocas las fuentes que hablan de la historia del cosplay. Como resultado, los orígenes de cosplay son objeto de debates entre los miembros del grupo de seguidores, pero la mayoría están de acuerdo en que el término se le debe al escritor Nobuyuki Takahashi-Nov, de animado editorial Studio Duro, quien en 1984, al ver cosplayers de Star Wars, animó a sus lectores japoneses a incorporar en las convenciones, trajes de anime y manga. De este modo, Takahashi acuñó el nuevo término y la subcultura floreciente tenía un nombre por sí mismo.

El cosplay es una gran actividad social que se produce en espacios específicos, que van desde convenciones de anime y manga, hasta reuniones de clubs de karaoke. Estos eventos son los sitios de juego definido socialmente para el cosplayer, donde los jóvenes comparten intereses similares, participan en una variedad de oportunidades de performance y posan para las fotografías. Por lo general, hay representaciones de obras de teatro preparadas por grupos de cosplay de anime, manga, o juego de personajes que llevan a cabo ya sea una parodia, una escena real o ficticia. Es a través de eventos como estos que el

cosplayer valida su identidad y simultáneamente, la realización de la identidad del personaje.

Una diferencia evidente entre cosplayers americanos y japoneses, es el escenario en el que usan sus trajes. Los cosplayers estadounidenses, portan su vestimenta en casi cualquier lugar, a menudo fuera del recinto de convenciones, para viajar en transporte público o en establecimientos. Muchos cosplayers y convenciones japonesas desaprueban que las personas vistan con sus trajes en áreas no designadas para cosplayers. El cosplay fuera de los espacios se considera tabú por el participante japonés, mientras que el participante occidental tiene menos reservas sobre continuar el performance[12] fuera de los límites predefinidos, por ello, es que se puede ver a la vez tanto como la liberación y la limitación, ya que la mayoría los espacios por y para cosplayers son los lugares principales para el performance, ya que se consideran seguros, espacios de apoyo en la que el cosplayer es libre de experimentar.

En el Cosplay intervienen todas las modificaciones y suplementos del cuerpo, como el cabello, el maquillaje, disfraces y accesorios, incluyendo las varitas, bastones y espadas. El vestuario debe ser una réplica casi exacta, que puede ser complicada por la naturaleza fantástica de muchos personajes de anime. Muchos gastan enormes cantidades de tiempo y dinero, tomando medidas extremas para transformar sus cuerpos que van desde el uso de lentes de contacto especiales que cambian el color de ojos, el teñir el cabello, usar zapatos que desafían la gravedad y más allá con el fin de comunicar y transformarse en su personaje elegido. Aunque no necesariamente cada detalle y dedicación es esencial para comunicar al personaje, muestra la necesidad que algunos aficionados sienten de ir con el fin de asumir la identidad de su personaje.

[12] Una performance o acción artística es una muestra escénica, muchas veces con un importante factor de improvisación, en la que la provocación o el asombro, así como el sentido de la estética, juegan un papel principal.

Aunque la mayoría de los trajes cosplay son creación propia, algunos artículos se compran, pero cuando se combina con otros artículos de ropa, se proyecta la identidad del cosplayer. Artículos como pelucas, cosméticos y joyas, a menudo se compran, puesto que son difíciles de construir por uno mismo y pueden ser menos caros si se compran pre-hechos. Otros artículos, como los zapatos, son comprados en la tienda, pero luego modificados por el cosplayer para satisfacer las necesidades de los personajes. Sin importar el nivel de detalle, estas prendas actúan como una especie de segunda piel para el cosplayer, lo que permite que él o ella se muevan con fluidez de su verdadera identidad a la de su personaje elegido.

Tendencias del cosplay

Crossplay es un término que se refiere a la persona que hace cosplay de un personaje ficticio del género opuesto. Ejemplo: Una mujer que se caracteriza de "Naruto[13]", personaje masculino.

Furry es un término popular que se refiere a un tipo de cosplay en el que las personas se caracterizan de animales antropomórficos[14]

1.5.7 Convenciones, un lugar de encuentro

Son eventos o reuniones de fanáticos que se realizan para celebrar y promocionar historietas antiguas y actuales de cómics, el arte cómic, el anime, manga y la cultura japonesa, usadas principalmente como un vehículo para la industria, en la que los estudios, distribuidores y editores auspician los lanzamientos de sus productos relacionados con las aficiones de los asistentes. A través de los años, se ha incluido shows de TV, películas, video juegos y otros elementos popularizados o asociados a los géneros de ficción y fantasía. Se puede encontrar paneles de discusión interactivos, shows especiales y talleres de

[13] "Naruto" es la serie de un manga, adaptada a anime. Escrita e ilustrada por Masashi Kishimoto, que narra la historia de un joven ninja de nombre Naruto Uzumaki quien aspira a ser Hokage, máximo nivel ninja.
[14] Antropomorfismo es la atribución de características y cualidades humanas que se les da a algunos animales de distintas series de manga y anime.

trabajo; además, proponer a los fans que se vistan con el disfraz de su personaje favorito.

Comúnmente, las convenciones son eventos de varios días realizados en centros de convenciones, hoteles o campus universitarios. Se distinguen una gran variedad de actividades, tales como: proyecciones audiovisuales, talleres, desfiles, concursos, competencias, exposiciones de arte, artistas invitados, y pàneles.

1.5.8 El "encanto" del cosplay

De acuerdo con el historiador holandés Johan Huizinga (Huizinga en Casey, 2010), "vestirse" es la expresión más viva del secreto lúdico, entretejiendo terrores infantiles, puro placer, místico, fantasía, y temor sagrado. En el acto de vestirse, se asume la esencia de otro ser, sin embargo, como señala Laurence Senelick (Senelick en Casey, 2010), vestirse, como en el caso del cosplay, requiere una audiencia para un sentido de gratificación, por lo que la mayoría de cosplay se lleva a cabo en una convención, hacerlo en privado puede ser gratificante, pero sólo hasta cierto punto, ya que el cosplay es una actividad inherentemente social y por lo tanto requiere una audiencia para lograr su plena proyección. Así, el espacio se convierte en un sitio de juego, un espacio seguro en el que los miembros son libres de probar y desvestir identidades como les plazca.

No obstante, algunos sugieren que apropiarse de la identidad de un personaje, no es más que el reflejo de la falta de identidad fija y como resultado, surge una verdadera comunidad y el culto de deseo se ha desarrollado en torno a la voluntad y el anhelo de transformarse en estos personajes culturales populares.

Según Sharon Kinsella (Kinsella en Casey, 2010), representan la negativa a crecer y asumir al adulto en papeles, relaciones sociales, los cosplayers no tienen identidades fijas, y el cosplay se convierte para ellos en un instrumento a través del cual pueden definir y atribuirse a sí mismos las identidades en un entorno de libre flotación. El atractivo de cosplay se encuentra dentro de su universalidad y su accesibilidad a un grupo y permite a aquellos que se sienten marginados o fuera

de la norma redefinirse en un ámbito cultural de apoyo, dándose el dominio sobre sus acciones y la existencia.

Así pues, dicha práctica siempre ha estado muy relacionada con estos productos, pero, con el paso de los años el número de seguidores del cosplay ha ido siempre en aumento, hasta cruzar las fronteras del país oriental. Cada vez es más común ver a cosplayers en cualquier convención, y no es raro, hoy día, ver que en los estrenos de las grandes producciones de cine, algunos grupos se reúnan ataviados con sus mejores galas en las salas de los cines, tal es el caso como los fans de la saga de Harry Potter o el Señor de los Anillos.

1.5.9 El origen de una tribu

El manga y el anime han ido cobrando una fuerza significativa a lo largo de tres décadas, han dejado de ser un simple acto de observar y de escuchar y hoy por hoy se ha vuelto una herramienta de encuentro, creatividad, libertad, unión, placer, intercambio (local y global) y sobre todo aprendizaje que incluye a mujeres y hombres, jóvenes y adultos, etc. Como lo explica el sociólogo Michel Maffesolli (2000), quien con el concepto de tribus urbanas hace referencia a grupos que denotan hacia una concepción de la cultura, el compartir. Compartir en el sentido de que se concentran lazos afectuales de modo que estos grupos no trascienden más allá del estar juntos. Simultáneamente se produce un aislamiento, una socialidad, es decir, concentrándose en vivir en el presente inmediato, la ausencia de metas, el disfrute del presente. El estar juntos se convierte en la razón en un ambiente donde predomina la socialidad (Maffesolli, 2000).

Por lo tanto, aunque en de las tribus urbanas no es un tema en el cual se quiera profundizar en los antecedentes de la presente investigación, no está de más detenerse a analizar el estilo en las tribus urbanas, adecuando a los cosplayers como una agrupación, con el fin de interpretar que la identidad también forma parte de los estilos juveniles; por tal motivo, éste grupo también podría identificarse como una tribu urbana. Las tribus urbanas son modos de organización basados en el disfrute del presente, una socialidad que parte del

principio “estar juntos”, contrario a organizaciones formales modernas basadas en el contrato y en el logro de metas concretas. En este sentido, entra en juego una paradoja, la cultura también es capaz de separar lo de adentro y lo de afuera, de distinguir una cultura de la otra, pero también el de igualar hacia adentro, en el caso de las tribus urbanas se forja un sistema de significados compartidos son otro motivo más que el estar juntos, de acuerdo con los escritos de Maffesolli (2000).

Cabe señalar que en algunas ocasiones se refiere a estos grupos juveniles como tribus urbanas y en otras hace referencia al tribalismo como fenómeno cultural, ya que el tribalismo le otorga cierto significado al grupo, a las relaciones establecidas, debido a la búsqueda de superar los acontecimientos de la vida moderna por medio de la capitalizaciones de emociones colectivas. Así, Maffesolli (2000) contempla la sustitución de un social racionalizado por una sociabilidad de dominio empático al plantear a las comunidades afectivas en cuanto se oponen a formaciones institucionales concretas, donde hasta las experiencias son especificas. Ya no se trata de identidades previamente definidas que cumplen con diversos roles en la sociedad sino de personas que desempeñan papeles dentro de tribus afectuales.

El sociólogo concibe a las tribus urbanas como grupos juveniles, sin tomar en cuenta específicamente el rango de edad, más bien concibe a las tribus como una cultura que glorifica lo juvenil, asimismo, maneja el termino tribalismo como un fenómeno de naturaleza juvenil ya que contempla que la permanencia de los individuos en este tipo de agrupaciones sólo es por cierto tiempo. De esta manera, el autor reconoce que hay una temporalidad en las tribus urbanas e identifica “un sentimiento de necesidad del desorden” (Maffesolli, 2000:20), es decir, las tribus hacen del desorden un deseo contante, cuestión que genera inestabilidad.

De esta manera, las tribus urbanas se ubican en el presente y en la juventud (por ubicar un rango específico de edad), el deseo de desorden constante y la inestabilidad determina la temporalidad de su existencia. De ahí, es

que el autor relaciona a las tribus urbanas con el habito de consumo, dado que las primeras adoptan un objeto cultural que se adopta como máscara que otorga visibilidad al grupo, grupo en el que sus miembros saben que no se permanecerá para siempre, ya que forma parte de un proceso transitorio en el que se encuentra la juventud.

El tribalismo constituye una fuente de creatividad en el sentido cultural, nuevas prácticas, creencias y costumbres superpuestos o expuestos a la cultura dominante. Así, en el sentido más general, las tribus urbanas "son redes de amistades cuyo único objetivo es el de reunirse sin ningún objeto ni proyecto concreto y que cuadriculan cada vez más la vida cotidiana de los grandes conjuntos" (Maffesolli, 2000:76).

La manera de materializar ese estar juntos es cuando las tribus urbanas escogen objetos culturales a su disposición en las ciudades modernas donde hay un predominio del consumo, de moda, del espectáculo, etc, en un ambiente cada vez más tecnologizado e informatizado. Asimismo, los lazos culturalmente creados son los que permiten a la tribu que configure sus propias maneras de estar juntos y que se le otorgue significado al espacio que consumen.

1.6. Investigando lo investigado en un tema de culto

Estado del arte

Para el estado de la cuestión, la propuesta es realizar un abordaje al estudio del cosplay, que permita construir una particular historia desde distintos modos de producción de la historieta, un abordaje le considere los datos sin convertirse en una historia enumerativa de los mismos, la historieta, en este caso el manga como el objeto de estudio en esta investigación, desde hace años se ha abordado desde diferentes perspectivas, desde el punto de vista del Colonialismo, la Comunicación de masas y la Pedagogía, en esta última disciplina, generalmente se destacan las cualidades didácticas, especialmente para niños en la etapa escolar.

A los grupos de seguidores del manga y anime y de todas las expresiones afines a la cultura japonesa, se les denomina “Otakus”. En Japón se utiliza la palabra Otaku para designar a los fanáticos de algo en particular; videojuegos, anime, manga, revistas, pero el término se ha asociado con mayor fuerza a los fans del anime y el manga, “teniendo este término un carácter despectivo y patológico que ubica al Otaku como obsesivo o fetichista” (Hashimoto, 2007). La integración de los seguidores de anime y manga de todas las edades, en a la vida cotidiana que en torno al gusto por el anime y el manga han formado grupos, adoptando una forma parecida a la de las conocidas “Tribus” Urbanas”.

Por ello, dado que los sujetos de estudio son los jóvenes, quienes generalmente conforman grupos o subgrupos en diferentes puntos de la Ciudad de México, se les va a considerar como parte de una tribu urbana, ya que de acuerdo con Carles Feixa (1993), se desarrollan como un grupo social y autónomo que se apropian de un territorio con un sentido homogenizado de la cultura y de la realidad (Feixa, 1993).

Más adelante, para conocer más acerca del contenido tanto del comic como del manga, se recopilaron diversos estudios que han abordado dichas historietas desde diferentes perspectivas.

1.6.1 Tribu urbana: el proceso de una identidad otaku

Chaparro (2004) en su tesis “Tribus Urbanas en los Colegios de Áreas Metropolitanas” realiza un estudio con énfasis en la etnografía para analizar a grupos de jóvenes que pertenecen a alguna de las denominadas tribus urbanas dentro del contexto educativo y su relación con otros grupos, sus conflictos, ideales y triunfos. El autor considera que actualmente el término “tribus urbanas” para la sociedad es un sinónimo de vandalismo, riesgo y peligro propias de la juventud. Chaparro menciona que el problema no está en los jóvenes sino en la sociedad, la cual se encuentra sumergida dentro de una miopía e hipocresía que cada vez se hace más visible.

Considera que la modernidad ha causado una mutación cultural, una ruptura en las comunidades y en las relaciones primarias, ello ligado a una crisis de identidad, adaptación e integración por parte de los jóvenes y a un desapego de valores, normas, deseos y pasiones. Por tal motivo, las nuevas generaciones están construyendo nuevas formas, significados y valores de acuerdo a su percepción, se crea una variedad cultural dentro de los espacios que por lo general son las urbes, las cuales se encuentran sumergidas dentro de la modernidad, contraponiéndose a la cultura dominante, originándose micro sociedades o micro culturas (tribus urbanas).

Así, el autor define que paradójicamente el espacio moderno, sirve de producción y reconstrucción de identidades llenas de significados y simbolismos. Estos “saberes sometidos” son una forma de resistencia dentro de instituciones educativas regidas por la hegemonía que domina los distintos aspectos del contexto de los sujetos (Chaparro, 2004).

Zebadúa (2008) en su tesis titulada “Culturas juveniles en contextos globales, estudio sobre la construcción de los procesos identitarios de las juventudes contemporáneas” realiza un análisis de las culturas juveniles del siglo veinte y de sus habilidades que promueven su reconocimiento e inclusión social y cultural como grupo como ciudadanos y como personas que transforman la realidad basándose en sus propias historias e identidades. En ese aspecto, el autor considera que las culturas juveniles y sus prácticas se redefinen de acuerdo a sus propias necesidades e intereses.

Así mismo, el investigador coloca a las culturas juveniles como generaciones contemporáneas constructoras de nuevos formatos de identidad. Cuestiona el papel de las Ciencias Sociales y las estrategias culturales para definir la inclusión o exclusión a algún sector institucional de cualquier espacio político, social y cultural de acuerdo a las discursivas impuestas por las hegemonías. Dentro de este panorama, Zebadúa plantea que actualmente las expresiones culturales se globalizan formando parte de los contextos de exclusión.

Evidencia a la globalización como un proceso actual que define vidas y que obedece tanto al capitalismo como a discursos hegemónicos en todos los aspectos y sumerge en una dinámica de progreso, el cual puede incluir o excluir a los sujetos dentro de las instituciones y los procesos sociales, culturales y políticos que forman parte de su entorno. Afirma que cada día se complica más el traspasar toda clase de fronteras y los jóvenes son quienes están más propensos a dichos cambios. Por lo tanto de acuerdo con el autor, es indispensable que tanto las Ciencias Sociales como las Humanidades redefinan el concepto de interculturalidad y transdisciplinariedad ya que en el nuevo contexto donde se desarrolla metafóricamente la juventud no responde a las necesidades de estos sino a intereses de Occidente que mediante los medios de comunicación globalizan expresiones culturales causando una hibridación cultural.

Por su parte, Tripaldi (2003/2004) en su estudio “Identidades Juveniles, Tatuaje y Piercing en Cuenca” establece que la sociedad construye una barrera

hacia la juventud por un carácter ideológico relacionado con una visión tradicional, donde se considera que esta etapa es transitoria y sin identidad. Sin embargo, la autora expone que los jóvenes viven dentro de una etapa de múltiples trasformaciones donde les es complicado hallar un lugar, por lo tanto, construyen su identidad dentro de las tribus urbanas pero no solamente en el comportamiento o el lenguajes, sino en el cuerpo. De acuerdo con Tripaldi, la imagen corporal es una de las múltiples formas de exclusión, ya que los estereotipos en la modernidad determinan quien está dentro y quien fuera. Por ello, los jóvenes de una tribu urbana contraponiéndose a la hegemonía del cuerpo, construyen una identidad y una pertenencia al grupo mediante un tatuaje o un piercing.

Según la investigadora, aunque algunos utilicen un tatuaje o un piercing como estética o moda, las tribus juveniles las retoman como una practica ritualistica que están determinando el inicio de otra etapa en la historia cultural juvenil, ya que se está poniendo en evidencia lo que "se está pudriendo en la sociedad" y el cuerpo humano de uno mismo se considera un espacio, con sus fronteras y centros vitales, jerarquías donde se mira como un lugar de culto. Por lo tanto, más que estigmatizar a estos actores sociales, se deben conocer sus historias, sensibilidades y la manera en que estos han encontrado en su propio cuerpo como construir su identidad.

Desde otra opinión, en una investigación publicada en la Revista Electrónica Científica de Psicología en su artículo "Factores que influyen en la construcción de la identidad en adolescentes" Contreras Romero expone que la identidad es algo que se va conformando a través del tiempo, las experiencias propias, de las relaciones con los demás, las percepciones y el ambiente. El sentimiento de identidad no depende sólo del mundo interno del individuo sino que interviene un sistema de factores sociales y económicos que pueden facilitarla u obstaculizarla, tal es el caso de la familia, quien guía e impone lo que está bien y lo que está mal, e influye más que el propio grupo de amigos.

Para lograr su identidad, los adolescentes deben organizar sus capacidades, necesidades, gustos, intereses para una formación de contextos personales, sociales y familiares. Entre estos jóvenes, existe una serie de elementos como la clase social, edad, vestimenta, sexo, religión, preferencias sexuales, que también determinan la identidad y algunas son abandonadas cuando los jóvenes optan por formas de vida distintas de identidad. En el transcurso de esta etapa, de acuerdo con Contreras, no se define ni la identidad ni la personalidad ya que aparecen cambios tanto físicos como intelectuales y sociales, además de que emergen cuestiones como la depresión, la autoestima y la imagen corporal, ya que la imagen es muy importante para que los jóvenes configuren su identidad.

Gallego Andrade y Jesús de la Gándara Martin (2010) en su artículo titulado "Cosplay y otras tribus urbanas", realizan un estudio sobre los usos y abusos de 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 histórica y sociológica, 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).

Los investigadores dan cuenta de las clasificaciones del cosplay, a esta práctica la deducen como la necesidad de tener ídolos y héroes a quiénes seguir,

solo 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 estos 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.

Más que 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.

Ahora bien, Tania Lucia Cobos, en un artículo de la revista Razón y Palabra titulado “Animación Japonesa y Globalización: La Latinización y la Subcultura otaku en América Latina” explica que dentro de los marcos de la globalización u “occidentalización”, productos culturales de Japón como el anime y el manga, han sufrido una desterritorialización, reterritorialización e hibridación, generando con ello nuevas dinámicas como la latinización de ambos productos culturales y el surgimiento de la subcultura otaku.

La autora expone que en América Latina, debido a la dinámica globalizadora, hay una notable orientalizacion con la llegada del anime y el manga, las industrias se han encargado de llevar a distintos territorios nuevos productos culturales con el fin de cubrir la oferta de occidente. Cobos escribe la historia del anime y del manga y expone el contexto en el que se encuentran, llegando a la conclusión de que la dinámica de desterritorializacion y reterritorialización lleva a la identificación y la apropiación local de las propias industrias.

Balderrama y Pérez (2009) 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.

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.

Así mismo, explican 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 ayuda a conformar su identidad tanto para otros otakus como para quienes no lo son.

Uribe y Parada (2010) elaboran la tesis “Representaciones sociales en torno al fenómeno manga-anime en jóvenes Bogotanos que manifiestan haber construido una identidad como Otaku” ambos concuerdan con Balderrama y Pérez en que las industrias y los medios han globalizado esta cultura y la práctica del cosplay ha permitido su personalización y establecen que el ser otaku aparece como una expresión de un individuo social. Los autores, hacen un recuento de cómo surgieron los Otakus en países de Latinoamérica, pero enfocándose en Colombia, describiendo la influencia de Japón como una “inmigración japonesa”.

Los investigadores realizan un análisis de algunas tribus urbanas como metaleros, punketos, emos, rastas, con el fin de relacionar su origen, ideología e indumentaria con el de los otakus y finalmente comprender el proceso de construcción de identidad del Otaku, quienes demuestran un especial interés por conocer la cultura japonesa a través de estos productos culturales y mediante la representación social japonesa y la del contexto actual (Uribe, Parada, 2010)

Asimismo, la tesis explica una relación entre sujeto-objeto, por lo tanto, de acuerdo a esta correlación, los otakus utilizan el consumo, el anime y el manga se convierten en objeto social con el fin de construir nuevas formas de relacionarse y transformar aspectos de su propio contexto. Uribe y Parada (2010) explican que el gusto por el objeto tiene valor para la representación social y cuando la persona está interesada en consumirlo, se convierte en algo propio de su identidad.

Por su parte, Perillan (2009) en su texto “Otakus en Chile”, realiza un análisis de contenido de mangas deduciendo que el dibujo y la traducción del lenguaje simple son cosas que atraen la atención de los jóvenes, así como la estética de los personajes, el sentimentalismo y las emociones que se plasman en las páginas y series. Afirma que el ser Otaku no solamente se basa en el consumo, sino que tiene que haber un capital cultural, un conocimiento extenso de mangas y animes y de objetos que la misma industria promueve. Así mismo, considera que un Otaku generalmente se construye dentro de un grupo que comparte la misma afición con el fin de interactuar con ellos tanto en los espacios físicos como virtuales. La competencia entre un grupo de Otakus se basa en el nivel de conocimiento que poseen tanto de los objetos como en el idioma. Además, menciona que un Otaku está consciente en no mezclar la realidad con la fantasía ya que los mismos miembros de su grupo lo aislarían.

1.6.2 Fans, historieta y su relación con otros medios

Debido a que el anime se consolida como parte de la cultura y la economía Japonesa, surgen estudios de animación encargados de sacar este producto a

partir del manga, motivo por el cual, se han incluido investigaciones del anime, ya que tiene una estrecha relación con la historieta japonesa, con el propósito de identificar los hallazgos y conclusiones a las que llegaron los otros autores respecto al tema del anime.

Uno de los autores que habla de los seguidores, admiradores o mejor conocidos como “fans” es Henry Jenkins (2009) en su obra titulada “Fans, blogueros y videojuegos”, en la cual, muestra que los fans son 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, explica.

Jenkins (2009), en su estudio, expone una serie de problemas a los que los fans han tenido que enfrentarse, uno de ellos es el acceso a los medio digitales, pues pocos fans tenían acceso a este medio y carecían de conocimiento sobre su uso; las mujeres principalmente no tenían la oportunidad. Para la realización de su marco teórico retoma el concepto de *cosmopedia* de Pierre-Lévy para referirse a la conciencia que los sujetos adquieren sobre su nuevo entorno mediático, y algunos otros como el editor de revistas de ciencia ficción Hugo Gernsbeck, John Tulloch para mostrar la importancia de las elites de fans, Nancy Baym y el conocimiento de los fans a través de las telenovelas, Matt Hill, Andre MacDonal, entre otros.

A lo largo de su investigación, Jenkins (2009) muestra que los fans, al usar los medios digitales, abren una posibilidad más para compartir y al mismo tiempo, aprender sobre los otros.

López Moraga (2011) en “Los Fans de la animación japonesa en el gran Santiago”, ofrece un panorama general de lo que es la juventud en la actualidad y los retos a que éstos se deben enfrentar en la cotidianidad, en este contexto es como emergen subculturas, entre ellas, los fans de la animación japonesa. Según

la investigadora, las ciencias sociales no se han encargado de estudiar esta nueva agrupación ni de los espacios urbanos que ocupan. Considera que algunos medios son los que se han ocupado de tener un acercamiento pero sólo han provocado una generalización y estigmatización de los fans del anime.

Por lo tanto, López (2011) en su estudio analiza las características particulares de los jóvenes de la animación japonesa a quienes señala como una cultura juvenil. Asimismo, da cuenta del contexto actual en el que se desenvuelven los jóvenes. Realiza una serie de entrevistas entre quienes consumen el anime donde señala la importancia del internet como fuente de información. De esta manera afirma que los miembros que conforman dicha agrupación no producen lazos afectivos, ni tampoco elementos estéticos o visuales compartidos.

La autora concluye que las características que poseen quienes pertenecen a este grupo, depende más de la persona que de la agrupación y sólo comparten dos aspectos, el consumo de series japonesas y el uso del internet. Dentro de los fanáticos se pueden hallar diferencias desde la forma de actuar respecto a su afición, edad, pero en realidad, son pocas las características que tienen en común los fans de la animación japonesa.

Arciniegas y Mora (2010) en “Fuck Yeah Anime! Estudio de diseño de anime japonés como generador de prácticas placenteras” realiza un análisis enfocado hacia el placer y la práctica, explica en el contenido del anime, el poder de lo visual con respecto a lo moral, lo ideológico y estético y sostiene que el placer es un sostenimiento a otras actividades.

Su estudio mostró que el anime y sus placeres de satisfacción son capaces de excitar, estimular y animar a los espectadores a continuar con sus prácticas, ya que el anime tiene una característica especial que modifica el comportamiento en sus seguidores. El autor, llega a la conclusión de que las imágenes de anime, a través de la producción de varios tipos (ideales, físicos, psicológicos y sociales)

permiten la transgresión y el placer como una forma de resistencia a los paradigmas reglamentarios y a la normativa personal y social.

De esta forma, el anime permite un desprendimiento de significantes, vacios, sentidos corporales, temas tabúes y prohibidos, ocasionando que se vaya en contra de las propias disciplinas del cuerpo en sus espectadores.

Daniel Chávez, en su estudio llamado “La alta modernidad visual y la intermedialidad de la historieta en México”, plantea que a pesar de los estudios que señalan que la historieta es una extensión del consumismo y la dominación ideológica, al igual que el cine y la pintura mural, estableció en México la alta modernidad visual. La intermedialidad la define como la posibilidad de que los medios visuales se apropien y reconfiguren imágenes de diversos orígenes. Según Chávez, en los estudios recientes sobre la historia de los comics en América hispanohablante se marca el papel modernizador y simultáneamente marginal que impacta de forma masificadora y depredadora.

Sin embargo, en su investigación, Chávez propone reubicar el lugar que ocuparon los comics en el desarrollo de una alta modernidad visual en las sociedades contemporáneas, especialmente en los países de economía periférica dentro de la esfera del capitalismo tardío. El autor explica que las artes visuales dieron un lugar en México a la alta esfera de la modernidad, en este caso, la época dorada de la historieta en México se manifestó a través de historias contadas en espacios urbanos.

Daniel Chávez argumenta que los comics o historietas se convierten en un ejemplo paradigmático de la portabilidad y consumo individual y masivo de narrativas visuales que no había sido posible en la pintura o fotografía. En este aspecto, la intermedialidad representa la apropiación y configuración de los medios visuales de imagines de diversos orígenes. El investigador aporta ejemplos de la época de oro del cine y de la historieta en México para ilustrar el despliegue de las prácticas y modos de producción de la Alta Modernidad Visual.

En otro aspecto, Jiménez Varea (2006) en “El contexto de la historieta: Confrontación, Industria y Relación con otros medios”, destaca aspectos geográficos e históricos, su formato editorial y su ubicación en el ecosistema mediático. En el estudio, se propone un marco donde se discute el origen y la conformación del medio, las características de los principales mercados y principales productores nacionales de historietas. Jiménez Varea clasifica los formatos de publicación en que cada uno determina sus contenidos, desde los formatos editoriales, formatos de inserción en prensa, el formato de los nuevos comic book, el formato revista, el formato novel gráfica hasta los formatos de reciclaje.

En su análisis, Jiménez (2006) atiende a las relaciones de la historieta con otros medios, centrándose tanto en las interacciones competitivas como en las cooperativas. Estudia al comic como un medio de expresión literario, artístico y tecnológico. Analiza el storyboard[15], que denomina como la técnica indispensable de las producciones audiovisuales cinematografías, televisivas y teatrales.

Asimismo, describe la relación que los comics tienen con los medios de comunicación, tanto audiovisuales como impresos. La revolución digital se hace evidente en distintas facetas del medio, el consumo de las historietas online, así como en la proliferación de páginas web y foros dedicados a la reflexión teórica. Jiménez concluye que el desarrollo de comics en el aspecto digital implica una integración de la historieta en producciones multimedia hasta en interesantes elementos formales y de aplicación expresiva al adaptar el sistema del comic al lienzo virtualmente ilimitado.

Joninka Baudet Guerra (2001) en “La Historieta como medio para la enseñanza”, realiza una investigación en cuanto al problema del sistema educativo venezolano, lo considera plagado de mediocridad y de bajos recursos, donde el

15 Un storyboard o guión gráfico es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse.

proceso de enseñanza-aprendizaje se ven obstaculizados. Baudet considera que la educación que reciben los niños y jóvenes no es la adecuada ni en sus contenidos ni en sus propias necesidades.

Baudet Guerra (2001), dentro de su estudio, da cuenta de la historia de Venezuela y la incursión de los medios en el ámbito educativo. Señala que el proceso enseñanza-aprendizaje está sometido a la carencia de estrategias adecuadas que llevan consigo apatía, frustración y falta de interés de los estudiantes. En este aspecto, los medios de comunicación se convierten en una herramienta atractiva para ser utilizada por el maestro en el aula. Baudet propone incluir a las historietas en el proceso de aprendizaje, los considera como nuevas herramientas para cambiar el paradigma de la educación, favoreciendo un aprendizaje lúdico, agradable, atractivo y novedoso.

Sin embargo, Joninka Baudet (2001) explica la perspectiva negativa que trae consigo las historietas ya que menciona que son consideradas como enemigas de la cultura y la educación, debido al pobre contenido que ofrecen y la enajenación que producen. Utiliza una metodología descriptiva donde da a conocer los beneficios y las utilidades, asimismo, las características del comic con el fin de motivar a los niños a conocer la Historia de Venezuela.

Oscar Massota (1982) en su libro “La historieta en el mundo moderno”, considera que la historieta es moderna porque se halla con el nacimiento y evolución de los grandes periódicos masivos, las técnicas de impresión, formas graficas y el entrecruzamiento y la influencia múltiple y reciproca de los modernos medios de comunicación. De acuerdo con Massota, en la historieta siempre hay una historia concreta y una significación terminada, donde todo significa o todo es social y moral.

Massota (1982), realiza una recapitulación de los comics y el papel que éstos desempeñaban en diferentes contextos, tanto en América como en Europa, en manos de las compañías. Documenta fechas y el nombre original y traducido

de algunos de los comics más populares, algunas editoriales y la estructura y características que estas imprimían en sus historietas. Para el autor, las historietas no son inofensivas ya que argumenta que están integradas a la sociedad que las originó y mezcladas estrechamente con las instituciones interesadas en dicha integración. En su estudio, Massota analiza la evolución de la historieta relacionada con las formas gráficas que se fueron perfeccionando, asimismo considera el poder económico que representan la industria de la historieta y las editoriales.

Para Massota, las compañías y editoriales de comics emplean superhéroes con el fin de que el lector se identifique con dicha figura y sus acciones o bien, aprenda el sentido de la sumisión. En algunos casos, muestra como ciertas historietas juegan con las creencias y tientan los prejuicios del lector.

Por su parte, Ludovico Silva (1977) en el ensayo "Los comics y su ideología, vistos al revés", explica que en los inicios de los comics, por los años treinta, su época dorada, se manejaba un sutil modo de gravitación ideológica de los Estados Unidos sobre los países latinoamericanos. Con una serie de ejemplos, explica cómo mediante un mensaje oculto que se encuentra en los comics, se estereotipa a los malos, los cuales regularmente son presentados como chinos o negros y los buenos son los estadounidenses. Tiempo después, eso cambió y los mensajes se hicieron más abiertos en cuestión de que anteriormente se les obligaba a los dibujantes a tocar directamente problemas sociales y a suministrar soluciones acordes con la estabilidad del sistema.

Para Silva, los comics son un medio de diversión en apariencia y un medio de comunicación ideológica en su estructura, por ello, afirma que la ideología antes oculta, en los comics más actuales es más evidente, haciendo ver que la raza blanca es la mejor sobre todas las culturas. Por ello, analiza el contexto en el que se desarrollan algunos de los comics más populares y el tipo de superhéroe que se maneja, así como sus características y moral. De esta manera, el ensayo

de Ludovico Silva representa una crítica a los comics y al tipo de sistema que se plasma en ellos.

Arango Johnson, Gómez Salazar y Gómez Hernández (2009) en su estudio llamado “El comic es cosa seria: el comic como mediación para la enseñanza en la educación superior”, suponen que el comic puede ser didáctico pero que ha sido poco utilizado para enseñar, su uso es poco frecuente y se dirige a públicos que suele tener un bajo nivel de escolaridad. Por lo tanto, las instituciones de educación superior deben propiciar su uso e investigar para validar ese potencial.

Los autores explican que el comic como mediación resulta didáctico ya que permite instruir, enseñar, aprender y formar y con los componentes de su lenguaje verbo-icónico es posible lograr que las imágenes dialoguen en un espacio y en un tiempo que define el lector. El dialogo expresado en viñetas e interpretado por el lector es lo que lo hace didáctico. A través de un método etnográfico, los investigadores, mediante entrevistas a productores, conocedores y lectores de comic, concluyen que el comic es un medio de comunicación de masas que puede utilizarse como mediación didáctica.

El comic, como todo medio de comunicación didáctica, ha llegado a un gran público compuesto que se ha apropiado de su lenguaje. Además, presenta limitaciones en función de la población interesada, de la temática a desarrollar y de su nivel de complejidad pero es apto para enseñar si se aprovecha dentro de sus posibilidades. De esta manera, el comic se puede orientar a un aprendizaje significativo, ya que representa una entrada al conocimiento, invita a compartir y puede generar relaciones de cooperación y de colaboración entre sus lectores.

Arango, Gómez Salazar y Gómez Hernández (2009) proponen que los productores de comics deben desarrollar temas, personajes y escenarios para que el público al que va dirigido se identifique con ellos con el fin de presentar una entrada no lineal a la información.

1.6.3 Dos perspectivas opuestas de mirar el cosplay

Enseguida, se describen dos documentales realizados en torno al cosplay y a los otakus. Se creyó oportuno anotarlos ya que sirve de ejemplo de cómo se vive el cosplay desde adentro y como se percibe el cosplay desde afuera y sobre todo, resulta interesante plantear las dos posturas.

En “Entretelas: Cosplay en Argentina”, un documental independiente dirigido y producido por Gastón P. Gisbert, se expone la vida de 10 jóvenes relacionados con el cosplay, de diferentes edades y distintas profesiones, cerca de su afición. En el video, se relata el desarrollo de una “tribu urbana animada” que empezó en Argentina por los 90, cuando los jóvenes sólo se disfrazaban para entrar gratis a los eventos, más adelante, esto fue en aumento hasta que las compañías se interesaron en estos temas. Actualmente hay distintas empresas que realizan eventos de anime, manga y cosplay, uno de ellos es la Megacomics que inició en 2004, con el fin de promover las convenciones de cosplay para cubrir “la necesidad que había en el ambiente de comics”.

Principalmente, el documental captura las emociones, apreciaciones, motivaciones, opiniones y experiencias de los cosplayers, desde lo que el cosplay significa para ellos, cuál fue su primer traje, sus primeros dibujos relacionados con el manga y el anime y la ilusión que les genera participar en un concurso “cada cosplay es como un hijo para mí, me siento orgullosa”. En el video, los jóvenes hablan de lo que han aprendido de las series, los mensajes con los que se quedan, explican que el cosplay les ha ayudado a perder la timidez, el miedo, incluso al ridículo. También, platican que gracias al anime y al manga, han conocido personas en su entorno y en la red, sin olvidar mencionar el apoyo que han recibido de su familia.

Asimismo, se muestra la creciente evolución que ha tenido en Argentina en la última década; todo relatado por las personas conocedoras del mundo anime y

manga, desde organizadores de eventos, cosplayers, cosmakers (persona que realiza o confecciona trajes), fotógrafos del medio, etc.

En contraparte, en el documental de National Geographic titulado “Tabú Latinoamérica: Tribus Urbanas, Los Otakus” (2010), se expone que mientras otras tribus urbanas se preocupan por temas políticos y sociales, existen los Otakus, aquella tribu en que los jóvenes se identifican con personajes que solo existen en la ficción. En el desarrollo del documental, se exponen entrevistas, una de ellas, a un otaku que afirma:

> “Para mi ser otaku es ser una persona que disfruta con bastante pasión lo que es el anime y el manga japonés […]. El cosplay es la máxima expresión de frikismo, porque es el momento en que la persona deja de ver al personaje y empieza a interpretarlo”

Asimismo, cuestionan el porque los jóvenes se inventan otra identidad, si acaso buscan conseguir popularidad entre chicos de su edad al parecerse a un personaje famoso, el porque conviven en un mundo de ficción y si tienen miedo de socializar en un mundo real y necesitan parecerse a un personaje famoso para tener notoriedad. Y por otra parte, qué piensan los padres de estos jóvenes quienes pasan su tiempo libre frente a la computadora, buscando series de anime y que en ocasiones sólo socializan con otros otakus

El documental de Nat Geo, se centra en Bogotá, Colombia, mostrando a un cosplayer que prepara su traje para asistir a una convención. De acuerdo con el video, las convenciones son espacios donde los otakus recrean mundos imaginarios, afición que llega a convertirse en el centro de sus vidas y donde “sus críticos aseguran que estos jóvenes buscan alejarse de la realidad, al parecerse a un personaje ficticio del manga”

Se concluye con la opinión de un sujeto, quien expone que el tema de las tribus es tabú porque a la sociedad le cuesta asumir realidades que no son idénticas a sí misma y lo que suele hacer es ridiculizar y hacer grotescos a los

sujetos disfrazados como todos pero al mismo tiempo con un disfraz diferente y original, “hay tabú en el cosplay porque la gente no se da la oportunidad de conocer, porque al fin de cuentas, es un juego muy sano.

Capítulo 2. Referentes teóricos. Comunicación y cultura: entre la forma y contenido

En este apartado se despliegan referentes teóricos con la intención de enmarcar el tema de estudio. Se muestran algunas aportaciones acerca del tema de la cultura, con el fin de que más adelante las teorías sirvan para tratar de entender el lo simbolico que hay alrededor de una práctica como el cosplay y muy brevemente explicar su estrecha relación con la dimensión principal de este capítulo; la identidad; las funciones que cumplen estas formas de identificación-diferenciación en los procesos de construcción de los actores sociales. Por último, se cita la propuesta de que el origen de las agrupaciones surge por la crisis de sentido.

Así, los siguientes referentes teóricos que se anotan a continuación son con intención de tratar de interpretar la realidad en la que se desarrolla la agrupación que se aborda en esta investigación.

Al hablar de identidad no se puede dejar de lado el concepto de cultura, puesto que son inseparables, aunque no son la misma cosa, existe una relación cercana y estrecha entre ambas nociones, 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 (Giménez, 2007). Por lo tanto, debido a la relación entre cultura e identidad y dado que una no se puede comprender sin la otra, se consideró pertinente citar algunos aportes que tratan ambas nociones. Por lo tanto, se intentará explicar qué es cultura con la finalidad de ver de qué manera los significados y símbolos intervienen en los jóvenes cosplayers que conforman una identidad alrededor del manga y anime.

2.1 La Cultura: “Una telaraña de significados”

La cultura se entiende como un conjunto de formas simbólicas a los cuales los individuos atribuyen significados subjetivos. Desde este punto de vista, se trata de un sistema de significados comunicados a través de procesos de simbolización y que constituye un aspecto subjetivado, interiorizado, dotador de sentido, de significado, mismo que permite que los objetos, artefactos, rituales y tradiciones, posean sentido que sólo vale en un contexto dado. “Las formas objetivadas de la cultura sólo tienen sentido si éste es otorgado por las personas” (Giménez, 2009:21). En otras palabras, son las personas quienes constituyen los sentidos y significados de sus entornos, y quienes confieren sentido a su existencia.

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). Sin embargo, no todos los repertorios de significados pueden llamarse culturales, sino sólo aquellos que son compartidos y relativamente duraderos.

Por su parte, 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 forma 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).

Por su parte, Ralph Linton (1992) propone que la cultura es la suma total de los patrones de conducta, actitudes y valores compartidos y transmitidos por los miembros de una sociedad dada, es decir, la cultura se compone de los patrones aprendidos y organizados de conducta característicos de una sociedad particular y resulta el más penetrante de los contextos sociales y es el rasgo más significativo de una sociedad. Pero es imposible estar plenamente consciente de la cultura como una fuerza que moldea, puesto que los sujetos, quienes desarrollan patrones culturales, están inmersos en su propia cultura por lo que es difícil darse cuenta que esta es sólo un conjunto de disposiciones hechas por el hombre para regular la vida social.

Según Ruth Benedict (1934), un patrón cultural es un conjunto de maneras, ampliamente compartidas de conducirse en una sociedad y las creencias que acompañan dicha conducta. Se puede decir que un patrón es un conjunto de valores, es lo común que diferencia a una cultura de otra, ya que ésta delimita las características básicas de la personalidad de los miembros de una sociedad.

2.2 El individuo en la construcción de su identidad

Ahora bien, adentrándose a la dimensión de identidad. Jorge Larraín (2003), la Identidad personal y social, son básicamente conceptos que se relacionan para dar cuenta de la interacción entre el individuo y el grupo social, así, los individuos se definen por sus relaciones sociales y a su vez la sociedad se reproduce y cambia a través de acciones individuales (Larraín, 2003).

En un intento por definir la identidad, se puede decir que es como un proyecto simbólico o un discurso o narrativa sobre sí mismo, es decir, la capacidad de considerarse a uno mismo como objeto, que sólo puede construirse en la interacción con los otros mediante un patrón de significados culturales (Larrain, 2003). El individuo construye su identidad[16], siendo posible esto, solo en la interacción con los otros, con el grupo; relación a través de la cual construye una imagen y una narrativa sobre sí mismo, que a su vez es devuelta al grupo social.

Así pues, la identidad se entenderá como el conjunto de rasgos específicos de un individuo o grupo que se construye en la interacción con los otros y le permite diferenciarse de estos.

Ahora bien, mientras que la identidad individual normalmente tiene un solo relato identitario más o menos integrado, la identidad colectiva, normalmente posee varios discursos identitarios (Larraín, 2003), es decir, la identidad social[17]

[16] Ahora bien, aunque George Mead (1934) no propone de manera explícita el termino de identidad ni es desarrollado como tal, sino más bien él presenta la noción de "*self*" (sí mismo), se acudió a los aportes de éste autor con el objetivo de intentar explicar desde distintos planteamientos el concepto de identidad. Cuando se habla de identidad, se hace referencia a una especie de alma o esencia con la que se nace y no a un conjunto de disposiciones internas que permanecen fundamentalmente iguales durante toda la vida, independientemente del medio social donde la persona se encuentre sino que a un proceso de construcción en la que los individuos se van definiendo a sí mismos en estrecha relación simbólica con otras personas. A través de su habilidad para internalizar las actitudes y expectativas de los otros, independientemente del medio social en que se encuentren. De acuerdo con Mead, el *self* (sí mismo), se puede considerar como la capacidad de considerarse a uno mismo como objeto y sujeto e ir construyendo una narrativa sobre sí mismo, no obstante, esta capacidad sólo se adquiere en un proceso de relaciones sociales mediadas por los símbolos y significantes, es decir, como un proyecto simbólico que el individuo va construyendo con materiales adquiridos en la interacción con otros y también por el sí mismo.

[17] Desde hace varias décadas ha estado presente el interés por definir la identidad, considerándola en una dimensión social; por consiguiente, Mead (1934), afirmó que el sí mismo no preexiste a las relaciones

señala la construcción de categorías culturales en las que son inscritos sujetos que comparten ciertas características. Como indica Iñiguez (2001), esta identidad remite a la experiencia de lo grupal y a aquello que se construye como categoría general, que por tanto no es atribuido a un sujeto particular, sino que pasa a identificar a varios sujetos que comparten ciertos atributos o intereses (Iñiguez, 2001).

Claude Dubar (2000) afirma que la identidad es una noción paradójica, porque por una parte es lo que hace existir al sujeto como ser único pero al mismo tiempo se relaciona con la pertenencia a un grupo que comparte valores y características comunes, de este modo hay una similitud y una diferencia de "los otros". De acuerdo con el autor, la identidad recae en el vinculo que los sujetos tienen con el entorno, relación que permite al sujeto tomar conciencia de sí mismo y definir su identidad.

La razón por la que Dubar (2000) habla acerca de identidades se debe a que considera que el sujeto no es una sola entidad, es decir, la cuestión de "¿Quién soy?" va acompañada de otras dos que se refieren a cuáles son las relaciones con los otros y su lugar en el mundo, las tres cuestiones remiten a identitarios diferentes, la primera a una identidad personal y las otras dos a identidades sociales que conllevan a la pertenencia a grupos. Por ello, aunque se habla en general de la identidad de una persona, realmente es una identidad plural, tanto identidad personal[18] como identidades sociales que engloban a la identidad cultural.

---

sociales sino que es contingente a ellas, surge en el transcurso de las mismas. De este modo, las respuestas que las otras personas ofrecen al comportamiento de las personas, así como al propio comportamiento hacia sí y hacia los demás, son los procesos constitutivos de la identidad.

[18] Para Mead (1934), la persona siempre se inscribe en una relación interactiva con otro, es un reflejo del sujeto con los otros y los otros con el sujeto. Motivo por el cual la construcción del *self* es un proceso complejo debido a la multiplicidad de las interacciones de los elementos, las personas y los entornos (Mead, 1934).

Con esto en mente, se puede decir que tanto en la niñez como en la edad adulta del individuo, el entorno familiar representa un aspecto importante en la vida y el proceso de construcción de la identidad ya que las relaciones favorecen o no la formación de ésta. De este modo, se dice que la construcción de la identidad es un proceso, debido a que se inscribe y evoluciona en el tiempo por etapas y por crisis. “La identidad humana no se consagra de una vez y para siempre, al nacer, se construye en la infancia y en lo sucesivo debe reconstruirse a lo largo de la vida” (Dubar, 2000:15).

El entorno familiar es el lugar de las primeras identificaciones, ya que es el lugar de transmisión de las normas y de los modelos adoptados por la familia. En los primeros años de vida, con la mirada de la madre como espejo es que la imagen de uno mismo empieza a constituirse, se elaborará una percepción del propio cuerpo. La exploración del cuerpo da consciencia de los límites y enseña a separar lo interno de lo externo, de esta manera, tanto las interpretaciones, proyecciones y actitudes son factores que influirán relativamente en la construcción de la identidad del niño (Dubar, 2000).

Más tarde, en la etapa en que el niño se convierte en joven, la interacción con amigos, maestros, conocidos, enriquecen toda clase de identificaciones posibles donde hay un reajuste de las conductas o una adaptación de la identidad que permiten que el joven se percate de las diferencias y capte nuevos modelos de identificación que lo llevan a la pertenencia a diferentes grupos. Así, la identidad siempre es plural por el hecho que implica actores siempre diferentes del contexto social (Dubar, 2000).

Así, las identidades colectivas pueden entenderse como entidades relacionales, las cuales se presentan como totalidades de los individuos que las componen, tales entidades están constituidas por individuos vinculados entre sí por un común sentimiento de pertenencia, lo que implica compartir un núcleo de símbolos y representaciones sociales y una orientación común a la acción (Giménez, 2009).

De acuerdo con Giménez (2009), los elementos centrales de la identidad también pueden aplicarse al sujeto-grupo o sujeto-actor colectivo. En general, la identidad colectiva puede considerarse como una dimensión de la identidad personal, concibiendo a ésta por las relaciones de pertenencia a múltiples colectivos dotados de identidad propia en virtud de un núcleo distinto de representaciones sociales (Giménez, 2009).

A continuación se enlistan algunas proposiciones axiomáticas en relación con las identidades colectivas:

- Sus condiciones sociales de posibilidad son las mismas que las que condicionan la formación de todo grupo social, la proximidad de los agentes individuales en el espacio social.

- La formación de las identidades colectivas no implica en absoluto que estas se hallen vinculadas a la existencia de un grupo organizado.

- La identidad colectiva no es lo mismo que actor social, ya que las primeras sólo constituyen la dimensión subjetiva de los últimos.

En un contexto más amplio, las identidades sociales requieren, en cuanto a construcción interactiva o realidad intersubjetiva, la posibilidad de contextos de interacción estables en formas de mundos familiares de la vida ordinaria. En este contexto, mantener entre sí relaciones interpersonales es lo que permite al sujeto administrar su identidad y sus diferencias, ser él mismo en sus palabras y actos.

2.2.1 Elementos centrales y características de la identidad

Entrando de lleno en lo que se refiere al tema de identidad, Jorge Larraín (2000) considera que ésta es un proceso cultural, material y sociocultural. Cultural porque los individuos se definen a sí mismos en términos de ciertas identidades culturales o colectivas que contribuyen a especificar al sujeto y su sentido de identidad., tales como: la religión, género, clase, profesión, etnia, sexualidad, nacionalidad. Material porque los individuos, a través del cuerpo y otras

posesiones, simbólicamente proyectan al sujeto elementos vitales de auto-reconocimiento. Por último, social, porque la identidad implica una internalización de la opinión de los otros, convirtiendo sus expectativas en expectativas propias y por otro lado se busca diferenciarse de otros.

Paralela a la propuesta de Larraín, Velazco (2002), señala tres cualidades, propias de la identidad, primero, es compuesta ya que representa la síntesis que cada uno hace de los valores y de los indicadores de comportamientos transmitidos por los diferentes medios a los que se pertenece. En segunda instancia, es dinámica, porque los comportamientos, las ideas y los sentimientos cambian según las transformaciones del contexto familiar, institucional y social en el cual vivimos. Es constante a la vez que cambiante en el transcurso de la vida; y en tercera, es dialéctica, debido a que la construcción de identidad no es un trabajo solitario e individual. Se modifica en el encuentro con el otro, cuya mirada tiene un efecto sobre ella. Se sitúa en un constante movimiento de ida y vuelta “los otros me definen y yo me defino con relación a ellos”

Ahora bien, teniendo en cuenta los diferentes elementos ya enunciados, es posible decir que las personas construyen su identidad con base en la interacción con los otros, pues a través de esa construcción de identidad le es posible al sujeto o al grupo diferenciarse de los demás; por tanto, y considerando la relación reciproca entre sujeto y sociedad, no es posible estudiar la identidad y su construcción, sin tener en cuenta el contexto histórico, cultural y social en el que el sujeto o el grupo habitan.

En este sentido, Jorge Larraín (2000) propone que la identidad se debe entender como algo que no está ya dado de manera permanente sino que a lo largo de la existencia de los sujetos va cambiando, es decir, como un proceso de construcción. Sin embargo, dicho proceso no depende exclusivamente del sujeto, sino que está muy influido por las relaciones que establece con los demás. En palabras del autor, nos vamos definiendo "en estrecha interacción simbólica con otras personas". La identidad también tiene que ver con poderse ver a uno mismo,

auto observarse, auto analizarse, esto es "considerarse a uno mismo como objeto e ir construyendo una narrativa (historia) sobre sí mismo" (Larraín, 2000).

Como proceso cultural: Se refiere a que la identidad se ve influida por la cultura en la que tocó nacer, la cual proporciona ciertas categorías compartidas (religión, género, clase, profesión, sexualidad, nacionalidad, etc.), un cierto contexto que tiende a darle sentido a la identidad.

Como proceso material: Se refiere a la forma como las posesiones afectan la identidad del sujeto, éste a través de sus posesiones materiales (empezando por el cuerpo), se proyecta o expresa sus propias cualidades, gustos o valores reflejados en las cosas o lugares que considera suyos (como una habitación o una oficina), lo mismo con la forma en que viste o adorna su cuerpo y simultáneamente, éstas posesiones se podría decir que es una extensión del sujeto "nos vemos en nuestras cosas y vemos nuestras cosas de acuerdo a nuestra propia imagen" (Larraín, 2000).

Es de destacar también la referencia que el autor hace a cómo los objetos pueden influenciar la personalidad humana, lo cual lleva a considerar el consumo como un acto cultural, llegando incluso al extremo de que el acceso a ciertos bienes materiales puede representar un medio de acceso a un grupo imaginado, lo cual da un sentido de pertenencia.

Retomando lo de identidad:

-Como proceso social. Se refiere a una autodefinición que no depende sólo del sujeto, sino que está influida por las relaciones con los "otros", particularmente "otros significativos" (familia, amigos íntimos, pareja, etc.) ya que tiende a internalizar o a hacer las opiniones de los demás sobre uno mismo como propias, lo cual lleva a ser lo que los demás esperan. Este sería el componente de "igualdad", en el que se desea igualar el ser de acuerdo a cómo ven a uno mismo los otros. Sin embargo, y paradójicamente, existe también un importante elemento de desigualdad, por medio del cual se desea diferenciarse de ellos, como dice

Larraín "la identidad es algo que presentamos a los otros, pero al mismo tiempo algo que los otros nos presentan a nosotros" (Larraín, 2000).

Por su parte, Gilberto Giménez (2009) establece la presencia de algunas características, marcas o rasgos distintivos que definen de algún modo a la identidad:

-La pertenencia social o identidad de rol. Se refiere a que la identidad del individuo se relaciona con la pluralidad de sus pertenencias sociales, lo cual, lejos de eclipsar la identidad personal, es precisamente lo que la define y constituye, es decir, implica la inclusión de la personalidad individual en una colectividad mediante la apropiación e interiorización parcial del complejo simbólico-cultural. Pertenecer a un grupo implica compartir el núcleo de representaciones sociales que los caracteriza y define.

-Las representaciones sociales son construcciones sociocognitivas propias del pensamiento ingenuo o del sentido común que también definen la identidad y la especifidad de los grupos. Se entienden como un conjunto de informaciones, creencias, opiniones y actitudes de un objeto determinado (Abric, citado en Giménez, 2009:33). De este modo, las representaciones sociales son una forma de conocimiento socialmente compartido y elaborado que contribuye a la construcción de la realidad común a un conjunto social, es decir, sirven como marco de percepción y de interpretación de la realidad, asimismo, como guías de comportamiento y prácticas de los individuos.

-Atributos Identificadores o identidad caracterológica. Se refiere al hecho de que además de las categorizaciones y círculos de pertenencia, las personas también se distinguen y son distinguidas por ciertos atributos considerados como aspectos de su identidad, tales como disposiciones, hábitos, tendencias, actitudes o capacidades, a lo que se le suma lo relativo a la imagen del propio cuerpo. Algunos de esos atributos funcionan de manera individual como rasgos de la

personalidad y sociales, los cuales describen rasgos o características de la sociedad.

Dicho de otra manera, la identidad existe por identificación con un sistema de valores y creencias que se hallan en una cultura pero que no necesariamente deben ser compartidos por todos los miembros de ésta. En este sentido, se puede definir una construcción simbólica de identificación-diferenciación.

-Narrativa Biográfica o identidad biográfica. Se refiere a la distinguibilidad de las personas, se remite a la revelación de una biografía imposible de cambiar, relatada en forma de historia de vida, también denominada identidad biográfica o intima.

Dado que el concepto de cultura se expresa como algo objetivo y subjetivo que se integra y expresa mediante un proceso de creación y transmisión social, todo elemento cultural es el resultado de una dinámica social que responde a necesidades colectivas, dinámica de la cual surgen múltiples identidades.

-Tiempo. La identidad sin importar si es personal o colectiva, aunque sea imaginariamente, una de las características indispensables es su capacidad para perdurar en el tiempo y en espacio, es decir, la identidad implica la percepción de ser idéntico a sí mismo a través del tiempo, del espacio y de la diversidad de las situaciones. Las personas esperan mantenerse estables y conforme a la imagen que se proyecta habitualmente. No obstante, hay un proceso evolutivo, las identidades se mantienen y perduran adaptándose al entorno, por ende, se trata de un proceso siempre abierto y nunca definitivo ni terminado.

-El Valor. Se refiere a que la identidad siempre se haya dotada de valor para el sujeto, positivo o negativo es la identidad ética que cada uno posee y que confiere a los demás sujetos que constituyen su contraparte en el proceso de interacción.

En sí, los actores sociales, sean individuales o colectivos –primeramente- tienden a valorar positivamente su identidad lo que lleva a valorar positivamente su autoestima, la creatividad, el orgullo de pertenencia, la solidaridad grupal, la voluntad de autonomía y la capacidad de resistencia contra la penetración excesiva de elementos exteriores. Pero por el otro lado, puede haber una representación negativa de la propia identidad ya sea porque ha dejado de proporcionar ventajas y gratificaciones requeridas para poder expresarse en un contexto social determinado, sea porque el actor social ha introyectado estereotipos y estigmas que le atribuyen los actores (individuos o grupos) que ocupan la posición dominante en la correlación de fuerzas materiales y simbólicas que se arrogan en el derecho de imponer la definición legitima de la identidad y la forma legítima de las clasificaciones sociales (Bourdieu citado en Giménez, 2009). En este sentido, la percepción negativa de la propia identidad genera frustración, desmoralización, complejo de inferioridad, insatisfacción y crisis.

Interacción- Entendiendo a la identidad no sólo como relación con los otros sino como proceso comunicativo consigo mismo, ya que la posibilidad de distinguirse de los demás también tiene que ser reconocida por los demás en contextos de interacción y comunicación

Pluralidad. Se refiere al hecho de que la identidad no se construye con un solo referente, sino que también tiene que ser entendida como la posibilidad de pertenecer a uno o varios grupos, es decir, existe una diversificación de la identidad que lleva a hablar de identidades culturales.

Todas estas características llevan a ver la identidad como algo construido y cambiante en el espacio y tiempo, que no es estática sino que está sujeta a cambios radicales que la afectan y modifican. En suma, la identidad colectiva y social seria aquella que es compartida, o sea, las distintas variantes de la formación del nosotros, mientras que la identidad individual hace referencia a la formación exclusiva de uno mismo, del yo.

2.3 Crisis de sentido en la actualidad.

Resulta interesante examinar la paradoja que representa la identidad, por una parte es unicidad cuando se trata de lo que nos distingue como seres únicos, de distinguirnos de los demás y por otra, es de pertenencia cuando se trata de compartir valores y características comunes, lo que quiere decir, el reconocimiento de unos por los otros.

En este apartado son importantes las aportaciones de Peter Berger y Thomas Luckman (1997) para tratar de contextualizar al grupo de estudio, éstos sostienen que la crisis de sentido a que están expuestos los individuos en las sociedades modernas deriva principalmente del pluralismo moderno. Entre las múltiples alternativas, los individuos se ven obligados a escoger una opción en un mundo que se ha vuelto incierto. Las diversas instituciones, como la familia, las Iglesias, las escuelas, las comunidades, etc, son "depósitos de sentido", las cuales además de desempeñar un papel orientador donde transmiten patrones de comportamiento, también se les atribuye la producción y procesamiento de sentido (Berger y Luckman, 1997).

Berger y Luckman (1997), explican el sentido como algo que se constituye en "la consciencia humana; en la consciencia del individuo que esta individualizado en un cuerpo vivo". Esa consciencia es siempre consciencia de algo, la cual se constituye por su objeto intencional y aparece en un espacio determinado, dicha consciencia se dice de modo particular respecto del sentido, definido éste como una forma compleja en la que se hace conciencia de algo o alguien para construirse así mismo, una característica básica, tener siempre un punto de referencia. Esta referencia es un hecho, un acumulado de experiencias que se articulan en la ejecución de las acciones, un hecho social. Asimismo, los autores sostienen que la constitución de sentido ha de interpretarse a partir de las aprensiones subjetivas (su fundamento) y la objetivación del sentido subjetivo en la vida social (acción social) (Berger y Luckman, 1997).

Toda institución conlleva un sentido de acción original cuya labor incluye el procesamiento social de sentido. Las más relevantes son aquellas encargadas de controlar, producir y transmitir sentido, su tarea es acumular sentido y ponerlo a disposición del individuo, logrando imponerse sobre la consciencia de los individuos. De este modo, se habla de un sentido socialmente objetivado y procesado que es mantenido en depósitos de sentido y administrado (materializadas) en instituciones sociales cuyo papel es el de regular y orientar los comportamientos humanos y convertirse en ordenadoras del mundo social, de acuerdo con Berger y Luckman (1997),

Así, el hombre, en su proceso de desarrollo, se interrelaciona no sólo con su ambiente natural, sino también con un orden cultural, social y especifico, éstos determinados en gran medida por esquemas de experiencia y acción extraídos del depósito social de sentido, durante este proceso desarrolla su identidad personal.

Por su parte, el hecho de que en la modernidad[19], ésta como un "fenómeno macrosocial" a partir de la noción de estructura social, se hace latente el fenómeno del pluralismo, fruto de la modernidad y consecuencia de la descentralización de la vida, es decir, del sentido y la acción social, el cual ha llevado a un debilitamiento de las comunidades de vida, las cuales ya no pueden impermeabilizarse y proteger a sus miembros de una crisis de integridad de sus

[19] El sociólogo Zigmund Bauman (2006), aporta elementos para entender la serie de problemáticas que ponen en crisis a las sociedades contemporáneas. El autor, remite a pensar en un mundo que está en constante cambio, para él la vida actual es líquida al igual que la modernidad, si todo cambia, también la identidad. Por ello, hace uso de la palabra liquidez como metáfora, una manera de decir que existe una fluidez en las sociedades, presas de los cambios en las condiciones sociales, donde todo se escapa de las manos cual liquido, nada es estable, nada es seguro. Llama destrucción creativa, por un lado, a aquellos desechos que bajo una lógica capitalista resultan ineficientes, no están actualizados y se quedan a su paso. Y por el otro, existen aquellos que se esfuerzan por construir su individualidad recurriendo a estrategias diseñadas por la sociedad para sus miembros que viven la incertidumbre, como el consumo, es decir, nada es fijo, ni la identidad y en este sentido, los sujetos se individualizan y se refugian en la liquidez de las alternativas que ofrece el consumo. Por individualidad, se refiere a ciertas características, como el simple hecho de que existen lugares o ciertas cosas de las que se pueden elegir pero no todos pueden acceder a ello, por ejemplo: "la prohibición de entrada en lugares que a otros seres humanos se les permite recorrer, admirar y disfrutar a su voluntad" (Bauman, 2006:37), se ofrecen estilos de vida glamurosos y sofisticados cuando todavía ni siquiera se ha podido acceder a ellos.

valores, puesto que dichas comunidades se hallan en contacto permanente con otros mundos diferentes. De este hecho, Berger y Luckman (1997), no sólo conciben el pluralismo como algo inevitable, sino que consideran que las instituciones son las que contribuyen en mayor medida a la producción y procesamiento del conjunto social de sentido.

Más allá de la coexistencia en la sociedad de distintos sistemas de valores y de sentido, este pluralismo se caracteriza por el hecho de que esos sistemas compiten abiertamente entre sí, con lo cual las interpretaciones incuestionadas de la realidad tienden a transformarse en hipótesis. Así, el individuo se ve obligado a escoger una opción, entre una multiplicidad de alternativas, en un mundo que se ha vuelto incierto y donde es imposible no admitir que las decisiones que hemos adoptado podrían haber sido diferentes.

Dicho pluralismo lleva a una diferenciación evidente de las esferas de la vida en las que se constituyen código y valores de acción o sentido, por ejemplo las comunidades de sentido que existen respecto de los otros ámbitos que hay. Dichas esferas institucionales básicas no constituyen un centro, sino un espacio más de acción y de producción de sentido en la que convergen una serie ampliada de “pequeñas” comunidades de sentido, las cuales deberían ser apoyados por el sector privado como “instituciones intermedias” para que no se radicalicen y protejan “los pequeños mundo de la vida”.

Este carácter descentrado o pluricéntrico de la vida moderna lleva a pensar en una crisis de sentido, al colapsar cierto tipo de orden omnicomprensivo y universal en donde se encuentran “huérfanos” en el mundo. Por ello, Berger y Luckman (1997) señalan la importancia de la comunicación en todos los procesos subjetivos y objetivos de producción de sentido, enfatizando la necesidad de proteger las instituciones “intermedias” con raíces locales profundas que bien podrían ser “equilibrio moderno de sentidos”.

Pese a lo anterior, no significa que las sociedades modernas experimenten crisis "generalizadas" de sentido, o que la gente no actúe conforme a valores morales que son válidos en sus comunidades de vida, más bien proponen promover el desarrollo de las "instituciones intermediarias" que sustentan las comunidades de sentido. Asimismo, sugieren una reconciliación con las consecuencias negativas del pluralismo y la diferenciación estructural a través de ese equilibrio de sentidos como mecanismo de "orientación del hombre moderno". Sin embargo, la estabilidad económica, social, física, psicológica, etc, es una de las maneras en las que se puede hacer frente a la crisis de sentido que sólo ha enseñado a cómo comportarse, pero no a cómo conducir la vida cuando el carácter falla.

Las propuesta de Berger y Luckman, sirven para intentar referir al contexto de los sujetos de estudio de esta investigación, los jóvenes cosplayers, que se significan en un mundo que bajo estos postulados teóricos es incierto, pasajero, en el cual hay una constante incertidumbre[20].

Así, la oferta de opciones es extensa, tan extensa como los vacíos mismos a los que se enfrentan las sociedades individualizadas, no hay relaciones duraderas, llegando así a la conclusión de que se está en crisis, una crisis de sentido que al mismo tiempo es subjetiva. En sí, los autores Berger y Luckman,

[20] Zigmund Bauman (2006) afirma que la identidad está sujeta a lo que la publicidad ofrece ya que se construyen necesidades, causando que aumente la insatisfacción del "yo" porque quienes no logran alcanzar el nivel de vida que exigen las sociedades modernas, son consumidores fallidos remitidos a la infra clase. Los rompecabezas identitarios nos llegan exclusivamente en forma de artículo de consumo y no puedan ser encontrados en ningún otro lugar que en los centros comerciales . Pues bien, bajo la postura de liquidez y la lógica capitalista entre más máquinas sustituyan la mano de trabajo y entre más sociedades de consumo existan, serán más exitosos los proyectos empresariales y económicos, y los desechos humanos, ésta última categoría social, que a muchos puede generar ruido de la que habla Zigmund Bauman, es para referirse a los sujetos desempleados, pues son concebidos como un excedente que se hace innecesario. Así, de acuerdo con Bauman (2006), la oferta de opciones es extensa, tan extensa como los vacíos mismos a los que se enfrentan las sociedades individualizadas, no hay relaciones duraderas, llegando así a la conclusión de que se está en crisis, una crisis de sentido que al mismo tiempo es subjetiva. Las carencias humanas, falta de visión, pérdida de valores, inestabilidad, un futuro sin metas, éstas y muchas más, son características que según Zigmund Bauman, representan vacíos y trasformaciones que han ocurrido y caracterizan la vida de las sociedades modernas liquidas, pues lo que hoy es, quizá mañana ya no será.

utilizan la palabra “crisis”, para referirse al contexto en el que se encuentran las sociedades contemporáneas. Las carencias humanas, falta de visión, cambio de valores, inestabilidad, un futuro sin metas, éstas y muchas más, son características que representan vacíos y trasformaciones que han ocurrido y caracterizan la vida de las sociedades modernas.

Si bien es cierto que la dinámica moderna trajo consigo movimientos, exporto una cultura ajena como la japonesa a México a través de un producto cultural en forma de mercancía, y aunque dichos cambien pueden ocasionar una crisis en la identidad de algunos jóvenes, también es verdad que de dicha transformación del proyecto moderno generó una nueva interacción y comunicación entre los sujetos que comparten el interés por el manga, objeto cultural que contiene imágenes, significados, símbolos y un lenguaje dotados de sentido que permiten por una parte, una comunicación al interior de los grupos y por otra, determinan su identidad.

2.4 El sentido de la formación de los grupos

Con el fin de mirar y entender la necesidad de recurrir a los grupos y llenar los vacíos característicos de las sociedades modernas y para intentar explicar la razón por la que los jóvenes se reúnen y realizan ciertas prácticas en conjunto, se ha recurrido a abordar el tema del origen de los grupos.

Como se ha visto anteriormente, la identidad no solamente es individual, los individuos también poseen una identidad social donde se refleja su pertenencia a un grupo o distintos grupos con los que se identifica, en este caso, los cosplayer son sólo un sector de la población en este estudio, se les considera como una agrupación que permite a sus miembros la satisfacción de necesidades sociales, tales como la amistad, afiliación, aprobación, diversión y reconocimiento pero sobre todo, el sentido de ser parte y sostén de un grupo, de ahí que la participación y aceptación derive en un sentido de pertenencia.

En este aspecto, se integran ciertas formas de entender el grupo social desde el enfoque interaccionista y el de la identidad social. Por supuesto que estos enfoques no deben considerarse como conjuntos cerrados, sino como un esfuerzo de clarificación para tratar de encuadrar las propuestas teóricas que aparecen en este estudio.

Según León Mann (1990) el grupo puede llegar a constituir una parte importante del sentido personal del individuo, una extensión de sí mismo y el éxito y reconocimiento produce orgullo y satisfacción. Asimismo, el grupo impone un control de sus miembros para regular la serie de conductas, actitudes para asegurar la continuidad del grupo. Como "subproducto" de la interacción los grupos desarrollan normas sociales, actitudes y valores, las cuales, son vías determinadas de mirar el mundo.

De esta manera, retomando el tema de la crisis de sentido, donde se explica que los individuos se encuentran en un panorama de inestabilidad y en el que han dejado de creer en las instituciones, formar parte de un grupo les ayuda a la necesidad de comprender su propio mundo. Encontrar sentido en una agrupación que les permite validar sus creencias debido a que éstos son una fuente de perspectivas y valores del individuo, por lo tanto a dichos grupos también se les puede denominar como grupos de identificación, dado que su formación normativa como formadores de valores depende del grado en que el individuo se identifica con ellos.

Cada sociedad posee diferentes formas de comunicarse, un lenguaje propio que forma parte del principio de la organización de toda sociedad, ya que como seres sociales nos adaptarnos a las circunstancias de satisfacer la necesidad de comunicarnos con otros, donde es posible integrar un proceso social con cualquier otro sujeto.

El desarrollo de las personas depende de la comunicación que exista entre ellas para poder construir una comunidad, por lo tanto será universal; los códigos

forman una parte importante dentro de cada sociedad y cultura, ya que adquirimos actitudes, comportamientos, costumbres y formas de vida. Asimismo, los ritos de interacción comunicativa que aprendemos y ponemos en juego en nuestra vida cotidiana son parte del desempeño del rol cuando se interactúa ante los demás en un determinado contexto espacial y temporal la parte visible y contextualizada.

Un ejemplo de ello sería el grupo de análisis en cuestión. Como parte de una sociedad, no se puede dejar a un lado que también son parte de un grupo, mismo que forma parte de un proceso de socialización en el cual el individuo se ajusta al grupo aprendiendo las conductas que llevan a la aprobación del mismo y dentro de una sociedad, las diferencias de clase social se reflejan en las practicas que realiza el individuo, las cuales influencian el desarrollo de su personalidad.

De acuerdo con José Sánchez (2002), aunque no es fácil determinar el momento en que las relaciones entre varios individuos cristalizan en lo que consideramos un grupo, en términos generales, es evidente que esa formación o constitución grupal es un proceso continuo que se desarrolla a lo largo de un periodo más o menos dilatado de tiempo, por ello, hablar de formación grupal no deja de ser una mera convención, es decir, la formación de grupos hay que contemplarla como un fenómeno continuo, “el movimiento de un conjunto de personas a lo largo de una hipotética dimensión de grupalidad antes que como un fenómeno discontinuo” (Sánchez, 2002).

En este sentido, las personas forman grupos porque estos satisfacen alguna necesidad individual, personal de afiliación. Para Shaw (1994) las fuentes de satisfacción de necesidades existentes en el grupo abarcan:

a) La atracción hacia los miembros del grupo o atracción interpersonal. Resulta de la proximidad y la interacción, la distancia física entre los individuos está relacionada con la afiliación a un grupo, es decir, la proximidad permite que los individuos entren en contacto e interactúen mutuamente y debido a esa interacción les es posible conocer ciertas

características de los otros que atraen como su aspecto físico, actitudes, personalidad, etc.

b) Las actividades de grupo. Un individuo también puede sentirse atraído por un grupo porque disfruta con lo que hacen sus miembros, aquellos interesados en las mismas actividades tienden a formar grupos.

c) La pertenencia a un grupo. Esta puede resultar gratificadora por sí misma para el individuo. Algunas investigaciones consideran que la necesidad de afiliación puede manejarse de un modo semejante a las necesidades fisiológicas. Además, un individuo se une a un grupo si percibe que este será un instrumento para la satisfacción de necesidades externas al grupo.

Por su parte, Moreland (1987) propone otra manera de explicar la formación de grupos. El autor considera que la integración social es el conjunto de vínculos ambientales, comportamentales, afectivos y cognitivos que unen a los miembros del grupo entre sí, pero no son causas de su formación, sino aspectos de dicha formación grupal, pero lógicamente inherentes a esta. Así, en cuanto más sientan, piensen y actúen los miembros del grupo, mayor será su nivel de integración social (Moreland, 1987).

2.4.1 Definiendo el concepto de grupalidad

Se dice que la interacción social tiene lugar en un entorno cultural y social. El primero porque la construcción de significados compartidos o simbólicos tienen un referente cultural y están ligados al pensamiento colectivo a través del lenguaje, de las creencias y símbolos colectivos y las ideologías que se organizan en determinados valores. El segundo porque es una constante negociación entre individuos que se encuentran en diferentes estatus y en diferentes posiciones de poder en los grupos.

José Sánchez (2002) define al grupo como un conjunto de individuos que construyen y reconstruyen en la interacción social a través de mecanismos

cognitivos como la categorización social y a través de los mecanismos afectivos como el sentimiento de pertenencia, la cohesión y la interdependencia, dado que es un sistema de significados compartidos en un contexto situacional determinado (Sánchez, 2002).

Según el autor, el elemento principal que constituye un grupo es la interacción, ya que, por una parte, lo social aparece hasta el momento en que se constituye un mundo de significados entre varias personas, mismos que permiten dotar a los objetos de propiedades que son construidas a través de la comunicación y que se sitúan en el campo de los signos y por otra, no radica en las personas sino entre las personas, por lo cual no todas las interacciones entre las personas son consideradas sociales.

El proceso de identificación, de acuerdo con Sánchez (2002) consiste en la autoidentificación de los miembros del grupo con las propiedades psicosociales que definen al grupo psicológica y socialmente. Según el autor, los grupos tienen una identidad grupal definida en términos de creencias, valores, sistema de comunicación y normas de comportamiento y al integrarse a él nuevos miembros, éstos se ven obligados a asumir como propias las características que definen la identidad grupal (Sánchez, 2002).

La concepción de grupalidad supone que se comparten determinados valores, creencias, objetivos y normas de conducta, que facilitan la identificación de los individuos con el grupo y la reducción del conflicto interpersonal. Así, Hare (1994) menciona cuatro aspectos que diferencian a un grupo que se identifica como tal de un simple agregado de individuos (Hare en Sánchez, 2002).

1. Poseen un conjunto de valores compartidos que contribuyen al mantenimiento de una pauta de actividad general.

2. Adquieren o desarrollan una serie de recursos y habilidades destinados a la realización de dichas actividades.

3. Comparten un conjunto de normas que definen los roles requeridos para llevar a cabo sus actividades, a la vez que cuentan con un nivel de moral suficiente para alcanzar un cierto grado de cohesión.

4. Poseen una o varias metas definidas que desean lograr y cuentan con el liderazgo necesario para coordinar sus recursos y roles para cumplirlas.

José Sánchez (2002) considera que las características que definen el grupo pueden situarse en la relación individuo-grupo, puesto que hay una interdependencia entre ambos. Y por otro lado, hay un sistema de significados compartidos cuya existencia y valores se mantienen como un todo en la interacción con sus partes. Los interaccionistas simbólicos sostienen que el significado socialmente compartido se desarrolla a través de la interacción entre los actores sociales y continuamente está modificándose por estas mismas interacciones, es decir, la capacidad para compartir perspectivas es lo que permite que la interacción social exista de una forma significativa.

2.4.2 La cultura de los grupos

De acuerdo con José Sánchez (2002), la cultura grupal puede definirse como un sistema general de normas que gobierna los significados en los grupos, la cual llega a ser un esquema interpretativo históricamente desarrollado y socialmente mantenido, aunque no necesariamente compartido ya que los sujetos lo utilizan para dar sentido y estructurar sus propias acciones y las de los otros. Asimismo, la cultura de un grupo viene definida por la comprensión de las personas del sistema social al que pertenecen, la cual incluye aspectos y prácticas de la vida diaria de un grupo de personas que definen y ayudan a mantener lo que ellos consideran normal y dan soporte a aquellas cosas que ellos consideran necesarias y valiosas (Sánchez, 2002).

La cultura de los grupos también se compone de las costumbres como rutinas, rituales, símbolos (los cuales son objetos materiales con un significado

que sólo los miembros del grupo pueden entender) que sirven para comunicar y validar conocimiento.

2.4.3 La importancia de un entorno físico en las agrupaciones

Según Sánchez (2002), los grupos siempre se sitúan en un determinado entorno utilizado para cubrir sus necesidades y motivos, en el cual mantienen relaciones reciprocas, de tal forma que son influidos por su ambiente, los miembros del grupo perciben su espacio físico y social, procesan la información recibida y ésta afecta a su funcionamiento personal y social, pero a la vez, éstos miembros también ejercen influencia sobre él y realizan intentos de controlarlo (Sánchez, 2002).

En este sentido, influencia social se define como la capacidad de un individuo para modificar el comportamiento de otros sin recurrir a la fuerza, así como también el cambio de comportamiento que se observa en un individuo cuando interactúa con otro o con otros o con el grupo en su totalidad. La influencia social se refiere a los procesos a través de los cuales durante las interacciones directas o simbólicas los individuos y los grupos, forman, difunden y modifican sus modos de pensamiento y acción, es decir, se refiere al proceso a través del cual las personas influyen de forma directa o indirecta, sobre los pensamientos, sentimientos y conductas de los demás

En cuanto al medio físico, de acuerdo con León Mann (1990), es un determinante primordial del medio social del individuo pues define sus oportunidades de aprendizaje y de interacción social. El autor argumenta que la posesión de un territorio satisface parcialmente la necesidad de seguridad y refuerza el sentimiento de identidad, ya que dota al individuo de un lugar que lo distingue de los demás.

Todos los grupos están incluidos en un contexto cultural determinado y las normas y valores de esa cultura pueden tener efectos profundos en el funcionamiento de los grupos. Rabbie (1996) considera que la participación en

grupos depende a gran escala del entorno externo percibido y por ciertas orientaciones psicológicas como cognitivas, emocionales, motivacionales y normativas compartidas por los miembros de un grupo. La función de los grupos es reducir la incertidumbre del entorno a un nivel tal que permita a los individuos, grupos y otros actores sociales enfrentarse de forma efectiva a él. El grado de incertidumbre del entorno está determinado por la simplicidad o complejidad del entorno tecnológico, la homogeneidad o heterogeneidad del entorno externo con el que el individuo o grupo debe tratar (Rabbie, 1996).

Los elementos del entorno son el físico y social (interno y social). El entorno físico es el lugar que facilita que surjan afinidades e intereses y que ofrece a las personas la oportunidad para desplegar habilidades o conocimientos. También determina la proximidad, la cual desemboca en la formación de amistades y pequeños grupos. El entorno social interno se refiere a los procesos de interacción social del grupo y el entorno social externo se refiere a las transacciones de los grupos u organizaciones con el mundo social. Estos componentes y orientaciones dan significado a la situación y sirven para guiar las intenciones, conductas o respuestas a la cultura de los grupos.

2.5.3 Las máscaras sociales en los grupos.

Para esta sección fueron retomadas las reflexiones e ideas de Irving Goffman, ya que su unidad de análisis fueron los grupos y no los individuos considerados de forma independiente. Los grupos, o equipos como los llamó el autor, actúan de forma cooperativa en rutinas de representación. Interactúan confiando los unos en los otros y siendo conscientes de su participación en el acto "teatral", en la situación de interacción. Estas aportaciones de Goffman se pueden enmarcar en su concepción de la interacción, mismas que han sido sus metáforas basadas en el teatro y en el juego, trasladadas a los encuentros sociales, por un lado, y su noción de ritual, por el otro.

Para Goffman (1956), cualquier persona, en una situación de interacción determinada, es un actuante que lleva a cabo una representación frente a un

público y adopta expresiones con el fin de controlar las impresiones de ese público. Las expresiones adoptadas por los actores pueden ser explícitas (lenguaje verbal) o indirectas (gestos y posturas corporales), y pueden provenir también de objetos que el individuo lleva consigo (ropa, accesorios) y del propio medio o entorno en el que tiene lugar la situación de interacción (mobiliarios, decorados). En todos los casos, dice Goffman, el objetivo del actuante es proponer una definición de la situación que presente cierta estabilidad, que no introduzca una ruptura en la interacción. Así pues, cuando una actuación es lograda, los participantes tenderán a considerar que los actuantes son válidos, como también su actividad y su público.

Para llevar a cabo la actuación, el individuo dispone de una dotación expresiva a la que Goffman llama fachada, que contribuye a fijar la definición de la situación que intenta dar. La fachada abarca fundamentalmente dos elementos: el medio, lo que está al margen de la persona; y la fachada personal, compuesta por el vestido, el sexo, la edad, el tamaño y el aspecto, el porte, las pausas del lenguaje, las expresiones faciales, los gestos corporales y otras características semejantes (Goffman, 1956: 35).

En la mayoría de los casos, el medio y la fachada personal convergen. Para llevar a cabo su actuación, los actuantes y su público ponen en escena, idealizándolos, los valores comúnmente asociados a ciertas posiciones sociales, es decir, lo que conocemos como roles. Dicho de otra forma, cuando los individuos actúan, en el marco de la vida cotidiana, cumplen el papel o rol que asignan a cada uno de los personajes que representan. Por otra parte, el público no tiene acceso a la verdad, por eso se atiene a la apariencia, y para ello es importante el control de las impresiones por parte de los actuantes. De ahí que Goffman afirme que el actuante está particularmente atento a los aspectos habitualmente menos controlables de su conducta, en particular a sus dimensiones no verbales, procurando mantener distancia respecto de su público con el fin de que éste no pueda controlar lo que ocurre.

Para el autor, el *self* (sí mismo) no es una posesión del actor, sino que más bien es el producto de la interacción dramática entre el actor y la audiencia, por lo tanto, la construcción social es el motivo por el cual puede ser destruido durante la representación. Según Goffman, en circunstancias normales a los actores se les asigna un *self* firme y estable que, en la mayoría de los casos, permite que las interacciones triunfen, sean eficaces.

De acuerdo con Irving Goffman (1956), más que un suceso extraordinario, el ritual es parte constitutiva de la vida diaria del ser humano, por lo que se puede decir que la vida cotidiana está conformada por ritualizaciones que ordenan los actos y gestos corporales. En este sentido, los rituales aparecen como cultura encarnada, interiorizada, hecha cuerpo, cuya expresión es el dominio del gesto, de la manifestación de las emociones y la capacidad para presentar actuaciones convincentes ante los otros con quienes se interactúa. Las personas muestran sus posiciones de prestigio y poder a través de una máscara expresiva, una 'cara social' que le ha sido prestada y atribuida por la sociedad (Goffman, 1956).

Del concepto de ritual, se derivaron dos aportes importantes, una es la propia relación entre los rituales y los procesos de comunicación, ya que los primeros se ubican en la categoría de actos humanos expresivos, los cuales, además de ser un código de conducta, el ritual es un complejo de símbolos, pues transmite información significativa para otros. Un segundo aporte consiste en relacionar a los rituales con los movimientos del cuerpo, es decir, la kinésica, el ámbito de la gestualidad y los movimientos corporales, y la proxémica, el uso del espacio en la interacción, en el sentido de que la ritualización actúa sobre el cuerpo produciendo la obligatoriedad y asimilación de posturas corporales específicas en cada situación de interacción cara a cara específica.

Además de la metáfora teatral, Goffman (1956) también trata la metáfora del juego, en ésta, lo esencial es el control de la información, con todos los camuflajes, simulaciones y maniobras que ello implica. En este aspecto, Goffman pone el acento en las impresiones, en las apariencias que resultan del juego de

los actuantes, y pone entre paréntesis la cuestión de la realidad de la definición de la situación dada por los mismos actuantes.

Los cuatro principios de la interacción cara a cara que emergen de la propuesta de Goffman (1956), son:

1. Los interactuantes deben saber cómo conducirse en las situaciones sociales, es decir, deben hacer lo que se espera de ellos, lo adecuado para tal situación de interacción.

2. Las personas se deben implicar de forma apropiada en las situaciones sociales de interacción en las que participan.

3. Cuando interactúan con desconocidos, las personas deben mostrar un grado apropiado de desatención cortés.

4. Los sujetos que interactúan deben ser accesibles a los demás para que la interacción se mantenga y no se rompa.

Asimismo, Irving Goffman (1956) establece los principios del análisis estructural y se centra en el estudio de las pequeñas estructuras de la vida social. En esta obra, el autor fue más allá de las situaciones cotidianas e intentó encontrar estructuras invisibles. Estas estructuras son definidas como “esquemas de interpretación que permiten al individuo localizar, percibir, identificar y etiquetar ocurrencias en su espacio vital y en el mundo en general. Al dar significado a los eventos u ocurrencias, la estructura se pone en marcha para organizar la experiencia y guiar la acción, sea individual o colectiva. Goffman pone de manifiesto que lo importante en cualquier situación de interacción es la imagen que uno proyecta hacia los demás.

2.5 Desde la óptica de la comunicación

Para tratar de enmarcar el presente trabajo no sólo en el ámbito de la cultura sino también desde la dimensión comunicativa, se parte de la concepción

de que la comunicación puede abordar objetos de estudio ubicados en cuatro dimensiones:

- La expresión: hace referencia a la forma y configuración de información.
- La interacción: hace referencia a la relación entre sistemas de comunicación, lo que suele llamarse comunicación interpersonal.
- La difusión: hace referencia a los medios de difusión masiva y sistemas de información.
- La estructuración: hace referencia a la relación entre sistemas de información y sistemas de comunicación.

Desde esta perspectiva, con el fin de abordar el objeto de estudio de nuestra investigación, sólo se tratará de desarrollar más a profundidad dos de las cuatro dimensiones, la de la interacción y la de la difusión. La primera, considerando que entre los cosplayers como grupo, existe una comunicación interpersonal cuando interactúan con otros bajo el contexto de una convención. La segunda, con base en que el manga es un medio de comunicación que ha logrado atraer a una parte de la población juvenil, estimulando su preferencia.

2.5.1 Construyendo el concepto de comunicación

La comunicación es fundamental en toda relación social, es el mecanismo que hace posible la interacción entre las personas, lo cual conlleva a la existencia de las redes de relaciones humanas y sociales que conforman lo que denominamos sociedad.

Así entonces, los seres humanos establecen relaciones con los demás por medio de interacciones que pueden calificarse como procesos sociales. Por ello, toda interacción se fundamenta en una relación de comunicación. De acuerdo con George Simmel (2002), la interacción social se da a partir de los procesos interpretativos, es decir, los actores sociales pueden comprender diferentes

acciones comunicativas, reconocer las significaciones y las estructuras subyacentes de dichas acciones, asociar las reglas normativas generales a las escenas de interacción vividas por medio del conocimiento socialmente distribuido, desglosar la interacción en secuencias por medio de la interacción con otros actores y con su entorno. En este sentido, esta perspectiva permite establecer un vínculo entre identidad, cultura y comunicación, porque la identidad es producto de los procesos de interacción social y porque la identidad, como tal, es un proceso de arreglo que conforma la construcción de la intersubjetividad y el mundo de los elementos simbólicos y significados compartidos.

Así entonces, la identidad requiere de la interacción para ser definida y negociada y en este caso, interactuar es participar en redes de acción comunicativa, en redes discursivas que hacen posible o vehiculan, la aprehensión, comprensión e incorporación del mundo. Por lo tanto, interactuar permite comprender el entorno físico y dotar de sentido y significado a nuestra experiencia en el mundo.

En otro aspecto, la interacción simbólica es el medio por el cual se realiza la socialización humana que acompaña toda la vida de los actores sociales. Los procesos individuales y sociales resultan ser como repertorios articulables de interacciones sociales cargadas gradualmente de más significados de acuerdo a la ampliación y diversificación de las experiencias. Así, través de este tipo de interacciones simbólicas, el sentido del yo y el sentido del otro, se van manteniendo y reforzando, permitiendo a los seres humanos reconocerse como tales y dotar de sentido sus experiencias.

Algunos postulados básicos del interaccionismo simbólico que convergen en el énfasis dado a la naturaleza simbólica de la vida social son:

- Los sujetos actúan o reaccionan respecto de las cosas de acuerdo a las significaciones que éstas tienen para ellos.

- La significación de las cosas surge de la interacción social que un individuo tiene con los demás actores.

- Estas significaciones se utilizan como un proceso de interpretación realizado por la persona en su relación con las cosas que encuentra, y se modifican a través de dicho proceso.

Por ello, resulta importante mirar la capacidad del actor para interpretar el mundo social y para actuar en él.

2.5.2 La comunicación desde el aspecto social

Por otra parte, abordando el concepto de comunicación, ésta puede concebirse como un proceso básico para la construcción de la vida en sociedad ya que logra socializar a los hombres en todos los sentidos porque funciona como mecanismo que permite articular y compartir los significados a través de medios personalizados o de masas, propiciando la dialogicidad, la convivencia y la creación del sentido social. Asimismo, se entiende a la comunicación como el sistema de transmisión de mensajes o informaciones que da origen a la interacción mediante la cual, gran parte de los seres vivos adaptan o acoplan sus conductas frente al entorno mediante la transmisión de mensajes, signos convenidos por el aprendizaje de códigos comunes.

Por otro lado, la comunicación contiene su dimensión interpersonal, la cual se entiende como diálogo, vínculo e interacción, por ello se plantean dos concepciones de la comunicación: lo simbólico y lo interaccional. Lo simbólico abordado desde la semiótica y la semiología, lo que permite destacar lo cognitivo de la realidad a través de la lógica de los signos y de la inteligibilidad que se le atribuye por medio de la función social de los sistemas de significación. La interacción destaca la parte articuladora y dinámica de la comunicación permitiendo compartir el significado y códigos de interpretación similares por parte de los sujetos que intervienen en ella. Esta dimensión enfatiza la vinculación y participación simbólica que se presenta en los actos y hechos sociales en los

escenarios de la vida cotidiana, dicho de otra manera, los escenarios de la comunicación.

Es importante señalar que la comunicación generalmente se asocia con el término de comunicación interpersonal porque no se reduce a la trasmisión de mensajes a través de los medios de comunicación de masas, sino que va más allá de un vínculo mediático, más allá del sector económico y político (porque también comprende la aglutinación de las industrias de la información, de la publicidad y de servicios de comunicación no publicitaria para empresas e instituciones), las personas pueden comunicarse en muchos niveles, por muchos motivos, con diferente número de personas y en diversas formas, ya sea de manera escrita, verbal, visual, a través de gestos, etc.

En este sentido, la interacción social es la base de toda comunicación, y como tal, es el principio básico, la esencia de la sociedad, las personas no tendrían nada que hacer sin comunicación. Por ello, la comunicación cumple con diferentes funciones como la de satisfacer necesidades, mantener y fortalecer el sentido de la identidad, cumplir con las obligaciones sociales, desarrollar relaciones, intercambiar información, influir en otros, entre muchas otras.

Ahora bien, el término de cultura aparece porque ésta y la sociedad deben su existencia a la comunicación. Es en la interacción comunicativa que se da entre las personas donde se manifiesta la cultura como principio organizador de la experiencia humana.

2.5.4. La influencia de los medios de comunicación

Ahora bien, siguiendo con la línea de la difusión en la comunicación, en este trabajo de investigación dado que la historieta es un medio de comunicación, se considera importante anotar estudios acerca de la influencia de los medios de comunicación con el fin de que exista un acercamiento más aproximado al papel que éstos desempeñan en los sujetos que los consumen, puesto que necesitamos

replantear las teorías de la comunicación que sólo se centraban en la televisión y la radio con el fin de comprender la nueva comunicación.

Es bien sabido que anteriormente, la mirada estaba puesta hacia los medios, en este sentido, Herbert Marcuse (1965) explica que la sociedad industrial avanzada crea falsas necesidades, las cuales integrarían al individuo en el existente sistema de producción y consumo, focalizado a través de los medios de comunicación masiva, la publicidad y el sistema industrial, donde no existe la posibilidad de crítica social u oposición a lo establecido. Por ello, el hecho de que las personas reproduzcan ciertas necesidades, es una prueba de la eficacia del control social, ya que existe un adoctrinamiento de las masas por parte del sistema industrial donde la forma más efectiva de control es mediante la implantación de necesidades.

De este modo, la intensidad, la satisfacción y hasta el carácter de las necesidades han sido siempre precondicionadas y controladas por el sistema con el fin de abolir la opinión pública y la libertad que posee cada individuo de elegir). Para Marcuse, la modernidad supone que el consumismo contribuye a una mercantilización de la cultura y a una tecnificación codificadora de la conciencia. El control funcionaría, de esta forma, como una articulación de asimilación, presión y seducción, donde el papel de la comunicación industrial sigue siendo ineludible (Marcuse, 1965).

Contrario a las propuestas de Herbert Marcuse, Jesús Martin Barbero (1987), distingue el papel de las mediaciones de la de los medios, de éstos considera que cumplen una función no sólo ideológica, sino fundamentalmente política. El autor expone que la transformación de la función de los medios y sus mediaciones tiene dos etapas, una “ideologista” la cual se dedica a descubrir y denunciar las estrategias mediante las cuales la ideología dominante penetra en el mensaje produciendo determinados efectos, dicho de otra forma, la omnipotencia que anteriormente se le atribuían a los medios paso entonces a depositarse en la ideología.

Barbero (1987), propone una distinta dimensión comunicativa del receptor, concibe el proceso de la comunicación en un paradigma en el que concibe a los dominados como sujetos de réplica de los discursos hegemónicos y considera a las mediaciones desde una nueva perspectiva, como voces que hacen ruido en los discursos de poder y otra gramática en la producción de sentido, la cual permite construir una nueva decodificación.

El autor destaca la necesidad de reconocer los usos populares de lo masivo, las estrategias de los dominados para oponerse al dominador. De esta manera, mientras el producto y el consumo, es el fin del proceso de producción, desde la perspectiva de los usos sociales, este representa un proceso silencioso, disperso y oculto. Esta interpretación definió el estudio del consumo cultural, ya que este en relación con el imaginario colectivo, constituye la base de los medios de comunicación. Según el autor las esperanzas de las masas populares son cotidianamente atrapadas y vueltas contra ellas ya que no existe complicidad sino también resistencia y replica" (Barbero,1987).

Tratando de poner énfasis en las mediaciones o bien en los jóvenes que están en constante contacto con los medios, es importante considerar que la adolescencia es cuando apenas comienza a formarse una identidad, a conocerse y en la búsqueda de esta, toman las alternativas ofrecidas por los medios de comunicación.

Por su parte Henry Jenkins (2009), considera que las nuevas audiencias no son pasivas como se creía en un principio frente a los medios de comunicación. Los nuevos consumidores son activos, migratorios, leales a las cadenas y los medios. De acuerdo con el autor, las audiencias son grupos organizados altamente informados, críticos y expertos, que se apoderan de un espacio físico y virtual en donde interactúan y comparten conocimiento, son consumidores y al mismo tiempo productores, lectores nómadas y creadores.

Lo anterior, permite mirar a los jóvenes como productores activos que están resignificando lo que ellos han hecho propio y la manera en la que el sujeto construye su identidad en la relación con un medio de comunicación.

CAPÍTULO 3. Metodología

Para conocer cuáles es la influencia del manga en la identidad de los jóvenes de la Ciudad de México desde la perspectiva de sus prácticas culturales, se utilizó una metodología cualitativa. En este aspecto, cabe señalar que el trabajo de investigación que se desarrolló fue un estudio que consistió en tres etapas:

a) La etapa Documental. Está etapa conformó el aspecto informativo y teórico que dio soporte y sustento a la investigación. Implicó detectar, consultar y obtener referencias y otros materiales que fueron útiles para los propósitos de este estudio. Se extrajo y recopiló información pertinente con la finalidad de ofrecer antecedentes, para contextualizar y enmarcar nuestro problema de investigación (Hernández, 2010)

b) La etapa Empírica. Está etapa se centra en lo que es el trabajo de campo, en los aspectos subjetivos con el fin de describir aspectos de la agrupación, como: prácticas, valores, formas de comunicación, ritos, símbolos (Hernández, 2010). De acuerdo con Hernández (2010), la parte empírica sirve para obtener datos de la realidad y observar el fenómeno tal y como se da en su contexto natural.

En este caso, las técnicas aplicadas en el trabajo de campo como la observación no participante, la entrevista semiestructurada y la entrevista en profundidad, fueron las herramientas que permitieron un mayor acercamiento en el ambiente para la obtención de información con el fin de indagar en aspectos subjetivos, familiarizarnos y profundizar en lo que creen, en lo que piensan, sienten, cómo interactúan y dan sentido y significado a sus prácticas nuestros sujetos de estudio. Para ello, nos adentramos en el contexto social y se trabajó con jóvenes cosplayers, específicamente los que asistieron a la convención de la TNT`25.

c) La etapa Analítica. La conforma la parte interpretativa desarrollando un sentido de entendimiento del problema estudiado. Después de recolectar todos los datos, posteriormente se analizan con el objetivo de captar el significado completo y profundo de las experiencias de los participantes, particularmente aquellas vinculadas con el planteamiento del problema. Para ello, se tomaron en cuenta las siguientes recomendaciones de Coleman y Unrau (citado en Hernández, 2010):

1. Evitar que nuestras creencias y opiniones afecten la claridad de las interpretaciones de los datos, cuando deben enriquecerlas.

2. Considerar importantes todos los datos, particularmente los que contradicen nuestras creencias.

3. Estar conscientes de cómo influimos en los participantes y cómo ellos nos afectan.

4. Buscar evidencia positiva y negativa por igual.

Una vez que se describió el contexto, vaciaron los datos y transcribieron las entrevistas, se procede a analizar e interpretar la información obtenida, mediante la codificación y triangulación de datos, con la intención de reducir y evitar repetir información que se recopiló.

3.1 La metodología cualitativa

El enfoque a diseñar es una metodología que sea adecuada al objeto de estudio y requiere pensar en las posibilidades reales de llevarla a cabo. Pues la elección del método de investigación debe estar determinada por los intereses de la investigación, las circunstancias del escenario o de las personas a estudiar, y por las limitaciones prácticas a las que se enfrenta. También, se deberá determinar qué técnicas de recogida de datos y análisis son las más pertinentes para finalmente construir una muestra de sujetos a los que poder entrevistar en función de los conceptos definidos.

El estudio en cuestión se ubica dentro del enfoque cualitativo, debido a que existen múltiples formas de aproximarnos a conocer la influencia del manga sobre el comportamiento de los jóvenes de la ciudad de México desde la perspectiva de sus prácticas culturales, particularmente el cosplay, el objeto de estudio consistirá a partir de la propia experiencia, perspectivas, opiniones y significados de los participantes.

La finalidad de recurrir a un método cualitativo consiste en comprender y profundizar los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con el contexto. Este enfoque busca comprender la perspectiva de los individuos o grupos de personas a los que se investigará acerca de los fenómenos que los rodean, profundizar en sus experiencias, perspectivas, opiniones y significados, es decir, la forma en que los participantes perciben subjetivamente su realidad (Hernández, 2010).

De acuerdo con Roberto Hernández y otros colegas (2010), el enfoque cualitativo se caracteriza por permitir lo imprevisto, tomando en cuenta que las técnicas se aplican a una realidad dinámica y cambiante. Asimismo, proporciona profundidad a los datos, dispersión, riqueza interpretativa, contextualización del ambiente, así como flexibilidad y cuyo fin es que haya una aproximación. Por lo tanto, el enfoque subjetivista es donde se ubica esta investigación, puesto que "se enfoca en comprender y profundizar los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con el contexto" (Hernández, 2010), es decir, permite que los sujetos estudiados reconstruyan aspectos relevantes para su identidad como cosplayer.

Los planteamientos cualitativos son una especie de plan de exploración y resultan apropiados cuando hay un interés por el significado de las experiencias y los valores humanos, el punto de vista interno e individual de las personas y el ambiente natural en que ocurre el fenómeno estudiado. Pero ante todo, la investigación cualitativa se basa en el proceso mismo de recolección y análisis.

Hernández (2010) considera que en la investigación cualitativa el investigador debe dejar a un lado sus opiniones, no elevar las expectativas de los participantes y mantenerse abierto a nuevos conceptos, palabras y relaciones que surgen en la interacción social así como escuchar las voces de los diferentes participantes. Además, dicha investigación requiere una inmersión en el ambiente y explorar el contexto, en este sentido, dado que es inductiva implica:

a) Observar los eventos que ocurren en el ambiente, desde lo más ordinario hasta cualquier suceso inusual o importante. La observación del investigador debe ser holística (como un "todo" unitario) y no sólo debe registrar hechos, sino entender a los participantes.

b) El investigador debe utilizar para establecer vínculos con los participantes y adquirir un punto de vista interno.

c) Recabar datos sobre los conceptos, lenguaje, maneras de expresión de los participantes y elaborar descripciones del ambiente, lo cual se refiere a la interpretación de casos, objetos, personas, lugares específicos, etc.

Ahora bien, debido a su propia naturaleza y la escases de conocimiento sobre la práctica del cosplay, el diseño cualitativo posee un alcance exploratorio-descriptivo, ya que se relaciona con un proceso de interacciones e interpretaciones por parte de los sujetos protagonistas, además de que no existen muchas fuentes a las cuales acceder, por lo tanto, se considera conveniente acercarse a un nivel más descriptivo.

Exploratorio porque el cosplay en la Ciudad de México es un tema poco estudiado y son pocos los estudios que lo abordan. Además, el alcance exploratorio permite familiarizarse con fenómenos desconocidos, obtener información para realizar una investigación más completa en un contexto particular. Por otra parte, es descriptivo porque se busca especificar las características de los cosplayers y tratar de aproximar a la dimensión del fenómeno del cosplay en la Ciudad de México.

3.2 Muestra

- La muestra estuvo conformada por 60 cosplayers de la Ciudad de México, que se hallaron en la convención de la Expo TNT`25 de anime y manga. Dado que la duración del evento fue de cuatro días consecutivos, se seleccionaron 15 sujetos por cada día, mismos a quienes se les aplicó la técnica de entrevista semiestructurada. La cantidad de entrevistas entuvo condicionada de acuerdo a la información que se obtuviera de los participantes, es decir, si se creía que los datos que daban los entrevistados comenzaban a ser repetitivos, se cancelaban las entrevistas faltantes quedándonos únicamente con los datos que enriquecieran la información. Sin embargo, se tomaron en cuenta las 15 entrevistas ya que la información fue variada, algunos simplemente contestaban lo que se les pedía, contrario a otros que no limitaron en detalles.

- Una persona experta en la práctica del cosplay con un amplio conocimiento del manga y el anime que no necesariamente estuviera en una convención.

En este aspecto es muy importante mencionar que de acuerdo al Consejo Nacional de Población (CONAPO, 2014) se define a la población joven en el rango de edad de 15 a 24 años por lo que abarca adolescentes y jóvenes. Cabe aclarar que al principio de este estudio se consideraba que el cosplay únicamente era practicado por personas jóvenes correspondientes a este rango de edad. Sin embargo, al sumergirnos en el trabajo de campo, una variante a la que enfrentamos fue la diversidad de edades.

No obstante, atendiendo a lo que Hernández (2010) propone acerca de las muestras, explica que “En los estudios cualitativos la muestra planteada inicialmente puede ser distinta a la muestra final. Podemos agregar casos que no habíamos contemplado o excluir otros que sí teníamos en mente” (Hernández, 2010: 395). Asimismo, la investigación cualitativa por sus características requiere de muestras más flexibles.

En este caso, los tipos de muestra que se requirieron para la presente investigación fueron:

1. Muestras diversas o de Máxima variación. Son utilizadas cuando se busca mostrar distintas perspectivas y representar la complejidad del fenómeno estudiado, o bien, documentar diversidad para localizar diferencias y coincidencias, patrones y particularidades.

2. Muestra de experto. Es utilizada en ciertos estudios cuando es necesaria la opinión de individuos expertos en un tema con la finalidad de generar hipótesis más precisas.

No obstante, es de suma importancia recalcar que se decidió mantener la categoría de "jóvenes" debido al estilo de vida y al tipo de práctica en cuestión que llevan a cabo los sujetos de estudio.

Por otro lado, parece pertinente mencionar que para autores como Reguillo (2007), Feixa (1999) y Maffesoli (2000), la juventud responde a actitudes, intercambio, desafíos, gustos, moda, apropiación, consumo, emociones; haciendo que la edad ya no sea una categoría social para ubicar a los jóvenes. Maffesoli (2000) concibe a los grupos juveniles sin tomar en cuenta específicamente el rango de edad, considera que más bien son una cultura que glorifica lo juvenil donde se concentran lazos afectuales que no trascienden más allá del estar juntos, basados en el disfrute del presente, contrario a organizaciones formales modernas, establecidas en el contrato y en el logro de metas concretas.

3.4 Técnicas de investigación

A continuación se explican las tres técnicas de investigación que se aplicaron en este estudio, las cuales son: la observación, y la entrevista semiestructucturada y la entrevista a profundidad.

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. Los propósitos esenciales de la observación investigativo, son:

a) Explorar y describir ambientes, contextos, subculturas, comunidades, las actividades que se desarrollan y las personas que las realizan y los significados de las mismas dentro de dichos entornos.

b) Comprender procesos, eventos y vinculaciones entre personas y sus situaciones o circunstancias. Patrones que se desarrollan, contextos sociales y culturales.

c) Identificar problemas

Y algunos de los elementos más específicos que se pueden observar y que son unidades de análisis que surgen de la misma inmersión y observación, son: ambiente físico (entorno), ambiente social y humano (generado en el ambiente físico), actividades (acciones), artefactos que utilizan los participantes y funciones

que cubren, hechos relevantes o eventos e historias y retratos humanos de los participantes.

La entrevista semiestructurada

Esta técnica consiste en que no todas las preguntas están predeterminadas. Se basa en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información sobre los temas deseados.

La entrevista se define como una reunión o conversación para conversar e intercambiar información entre una persona (entrevistador) y otra (entrevistado), con el fin de lograr una comunicación y la construcción conjunta de significados respecto a un tema (Janesick en Hernández, 2010).

Como técnica de investigación, la entrevista abarca diversas dimensiones: amplía y verifica el conocimiento científico; obtiene o posibilita llevar la vida diaria del ser humano al nivel del conocimiento y elaboración científica, y permite la reflexión del entrevistado acerca del tema que se trata. En la entrevista el investigador busca encontrar lo que es importante y significativo en la mente de los informantes, sus significados, perspectivas e interpretaciones, el modo en que ellos ven, clasifican y experimentan su propio mundo.

La entrevista a profundidad

La entrevista es una forma no estructurada e indirecta en una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona (entrevistador) y otra (entrevistado), con el fin de lograr una comunicación y la construcción conjunta de significados respecto a un tema (Janesick en Hernández, 2010). Para ello se requiere la habilidad de un entrevistador que provoque un ambiente de confianza con el entrevistado a fin de que hable con libertad de sus actitudes, creencias, sentimientos y emociones.

Es una entrevista en un encuentro cara a cara entre el investigador y los informantes, realizada en una atmósfera donde existe libertad para que la persona se exprese sin temor a la desaprobación, la amonestación, la discusión o el aconsejamiento, su función es ofrecer una imagen amplia y profunda de los sentimientos, creencias y motivaciones del sujeto entrevistado.

La entrevista en profundidad sirve para que un individuo transmita oralmente al entrevistador su definición personal de la situación. La entrevista comprende en cierto grado un grado de intimidad y familiaridad en el cual se requiere que este dirigida a la comprensión de las perspectivas que tienen los informantes respecto de sus vidas, experiencias o situaciones. Además resulta ser de carácter individual, holístico y no directivo y siguen el modelo de una conversación entre iguales y no de un intercambio formal de preguntas y respuestas.

La entrevista en profundidad, de acuerdo con Cassetti (2001), presenta un formato más estructurado, que el entrevistador intenta que siga el entrevistado.

Las tres técnicas se llevaron a cabo con la finalidad de adentrarse no sólo en un terreno en el que entran en juego los comportamientos de consumo del cosplayer, sino también sus ideas, pensamientos, valores o creencias para tratar de conocer la influencia de un medio de comunicación en la identidad de éstos jóvenes.

3.5 Diseño de instrumentos

El término diseño se refiere al abordaje general que habremos de utilizar en el proceso de investigación, "plan o estrategia concebida para obtener la información que se desea" (Hernández, 2010: 120). El diseño, al igual que la muestra, la recolección de los datos y el análisis, va surgiendo desde el planteamiento del problema hasta la inmersión inicial y el trabajo de campo y desde luego va sufriendo modificaciones, aún cuando es más bien una forma de enfocar el fenómeno de interés. En este aspecto, el diseño que se empleó para

está investigación pretendía analizar prácticas, ideas, significados, categorías y conceptos de una agrupación relacionados con el concepto de identidad.

Para ello, se recurrió a utilizar un guión con el propósito de que una vez inmersos en el contexto o ambiente, se lograra captar todas las actividades, rituales, prácticas, pero sin olvidar aquellos aspectos relacionados con el objeto de estudio. A continuación se enuncian los factores básicos que se debían tomar en cuenta a la hora de sumergirse en el campo.

Registro de observación

A continuación se presentan preguntas claves, un guión con la finalidad de ser utilizado como base a la hora de recopilar información y de sumergirnos en el trabajo de campo. Más adelante, también se presentan algunos tópicos que tienen la misma finalidad.

Fecha: Lugar:

¿Qué y quién había en la escena?

¿Cuántos son y cuál es su distribución en el lugar?

¿Qué hacen los individuos de la escena?

¿Cómo se relacionan e interactúan los individuos?

¿Qué lenguajes verbales y no verbales utilizan para comunicarse los individuos? (expresiones)

Cuadro 1. Registro de observación

Aspectos Generales		**Descripción/ Observación**	**Análisis**	
			Recurrente	Discrepante
Edad				
Sexo				
Prácticas de consumo relacionados con el cosplay	Objetos simbólicos			
	Recurso invertido			
	Status social			
Prácticas de cosplay	Actitud			
	Poses para fotos			
	Organización en grupos			
	Participación en concursos			
	Platica/Lenguaje			

En el siguiente cuadro se presentan preguntas claves de la entrevista semiestructurada que se aplicó a los participantes en la convención de la TNT`25. Cabe aclarar, que la cantidad de preguntas que se hicieron no fueron fijas, dependieron de la información que los sujetos aportaron.

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA

Cuadro 2. Preguntas clave para la entrevista semiestructurada

Tópicos para las entrevistas semiestructuradas a cosplayers en la Convención de la TNT`25	**Preguntas clave**
Identificación con el personaje	¿Quién es y de qué serie es el personaje que representas? ¿Cómo fuiste prefiriendo este personaje?
Acercamiento con el manga y el anime	¿Cómo fue que ingresaste al mundo del manga y el anime?
Significado del cosplay	¿Qué significa para ti representar este personaje? ¿Y cómo te sientes al estar representando este personaje?

Relación del cosplay con la vida cotidiana	¿Cómo relacionas tu práctica del cosplay con tu vida cotidiana? ¿Cuáles serian las principales razones que tienes para practicar el cosplay?
Aspectos positivos y negativos de ser cosplayer	¿Qué aspectos de tu vida consideras que beneficia el ser cosplayer? ¿Hay algún aspecto negativo o que afecte el cosplay?

ENTREVISTA A PROFUNDIDAD A EXPERTO EN COSPLAY

En esta parte se presentan preguntas clave para la realización de la entrevista a profundidad que se le hizo a la experta en cosplay, las cuales sirvieron como guión para obtener la mayor información posible relacionada al objeto de estudio, pero con la intención de darle cierta libertad a la participante en sus respuestas.

Cuadro 3. Cuadro de preguntas clave para la entrevista a profundidad.

Tópicos para la entrevista en profundidad al experto	**Preguntas clave**
Importancia del cosplay	¿Para ti qué significa el cosplay? ¿Cómo fue que ingresaste en el cosplay? ¿Qué es lo más gratificante de ser cosplayer?
Identificación con los personajes	¿De alguna manera, ves reflejada tu historia personal con alguno de los personajes? ¿De qué manera relacionas tu práctica del cosplay con tu vida cotidiana?
Consumo	¿Cuánto dinero inviertes en un traje? ¿Cada cuanto tiempo ves anime o lees manga?
Relaciones familiares y grupales	¿Cómo es tu relación con los demás cosplayer? ¿Cómo es tu relación con tu familia?

Criterios de Selección para la entrevista a profundidad

A continuación se presentan algunas características que se debían tener en cuenta a la hora de la entrevista a la experta en cosplay, cabe aclarar que se le consideró experto, no porque fuera un especialista en el tema, es decir, que escribiera, estudiara o analizara factores del o para el anime, manga, cosplay o alguna otra relación con éstos, sino más bien porque tenía experiencia en la práctica del cosplay y porque durante dos años asistió a las convenciones de anime y manga más importantes de la Ciudad de México, las cuales son “La Mole” y las que organiza la TNT. Ambas ocurren tres veces al año, lo cual equivaldría a un total de seis convenciones al año, con una duración de cuatro días.

Aunque nuestra experta confesó asistir solamente a uno de los cuatro días en los que se lleva a cabo la convención, pero siempre asistió con cosplay, algunas veces individual y otras en un grupal. Además, contaba con un amplio conocimiento y repertorio de anime y manga, especialmente el llamado Yaoi, el cual es un género donde se muestra la representación de relaciones románticas, eróticas y amorosas entre dos varones. Asimismo, conocía palabras y frases en japonés y algunos rituales que ha observado en las series y que ha puesto en práctica en su vida cotidiana.

Asimismo, asistía a la “Frikiplaza”, lugar de encuentro donde los aficionados a la historieta y series orientales consumen productos relacionados a dicha afición, sin mencionar que a lo largo de estos dos años, la experta cuenta con alrededor de 26 trajes de cosplay, que ella misma ha confeccionado.

Por lo anterior, se consideró que la informante fue la indicada para tomarse en cuenta en esta investigación.

3.6 Trabajo de campo

Descripción del trabajo campo

La Expo TNT es una convención de comics y de manga. Este evento se realiza tres veces al año en la Ciudad de México, durante cuatro días, de las 11 de la mañana a las 7 de la noche. Al llegar al Centro de Convenciones Tlatelolco, hombres y mujeres desde diez años en adelante se caracterizan de su personaje favorito. Alrededor de las calles están los voceros vendiendo boletos para entrar al dos por uno, especialmente llaman la atención los chicos que ofrecen CD's de música anime.

Al llegar a la taquilla se compran los boletos en caso de no tener, o bien si ya se compraron con anterioridad, se entregan a los vigilantes, quienes además revisan a todos por seguridad. Alrededor de las 11:00 am, al ingresar al lugar ya estaba lleno de asistentes por los diferentes pasillos, así que prácticamente, uno va caminando atrás de otro, como haciendo una fila hasta llegar al puesto de interés. La convención se hace en un edificio de dos pisos. En el primer nivel se observan los puestos establecidos que venden todo tipo de comics, disfraces, calcomanías, llaveros, colgantes, películas, música y playeras estampadas. Además abundan las personas dedicadas a hacer retratos en forma de caricaturas al estilo anime; hay también galletas de la suerte, bolsas, carteras, anillos, armas ninjas, estrellas, katanas, espadas samurai, peluches, ropa dark, almohadas y tarjetas. Hay quienes escriben nombres en japonés, pintan o peinan el cabello como algún personaje del manga.

Los precios de los productos son variados: los videos cuestan alrededor de 20 pesos, algunos posters 10, las figuras cuestan alrededor de 300 a 500 pesos, y los disfraces oscilan en promedio entre los 500 pesos y 800 pesos. Durante el recorrido, invariablemente se observan a jóvenes de ambos sexos tomándose fotos con los que van caracterizados. Otros asistentes se dedican a comprar mercancías de anime y manga. Algunos menos compran compulsivamente, mientras la mayoria comparan precios.

También, se encuentran los puestos de comida china y japonesa, entre ellos destacan los locales que venden platillos de arroz, carne, pollo, pescado, bolitas de pulpo, sopas preparadas, bebidas, pan al vapor, etc. Los precios van de 20 a 80 pesos. Los asistentes se reúnen a comer aquí, y la mayoría intenta utilizar los palillos chinos. En la segunda planta destacan los eventos, es un área grande que cuenta con un estrado localizado en el centro del escenario, diseñado en específico para el cosplay. En la entrada hay computadoras con juegos de video. El área está saturada de chicos que tienen que esperar su turno para jugar. En algunos locales fabrican todo tipo de vestuarios, desde el traje más sencillo hasta el más estrafalario. En otros se promocionan nuevos lanzamientos de manga, los actores de doblaje, las escuelas especializadas en dibujar manga, la presentación de libros y los concursos de karaoke o de cosplay.

Los grupos de música se dedican a cantar en inglés, español y japonés, la música es especialmente alusiva al manga y anime. Mientras ocurren los eventos, algunos jóvenes aprovechan para sacarse fotos con los que van caracterizados, inclusive hay personas de nacionalidad extranjera, entre ellas, la japonesa. Otros dialogan sobre su gusto por el manga.

El cosplay es muy variado, ya que hay trajes que son muy pequeños y con grandes escotes, y la mayoría de quienes portan estos vestuarios son adolescentes. Son pocas las personas mayores que acompañan a sus hijos, pues la mayoría de los asistentes son jóvenes. Asimismo, hay grupos que se especializan en ir vestidos sólo de anime o combinan su vestimenta, también se observa el permanente aumento en el número de asistentes. A la salida nuevamente te encuentras con más puestos de comics y manga.

La convención es un lugar donde se trasciende el mundo real para dar pie a la fantasía, es abrirse a otra cultura, es compartir con los amigos la afición y el consumismo, así como el gusto por todo tipo de emociones desenfrenadas que se funden en un mundo irreal.

Codificación

En el siguiente cuadro se muestran parte de la información que se recopilo de la Convención TNT´25, misma que concuerda con los tópicos que se plantearon con anterioridad. Ello, con la finalidad de rescatar lo que se consideró relevante para la presente investigación y que màs tarde ayudó en la parte analítica (el cuadro completo se encuentra en los anexos).

Cuadro 5. Información recopilada mediante la observación.

Aspectos Generales		**Descripción/Observación**	**Análisis**	
			Recurrente	**Discrepante**
Edad		La mayoría de los cosplayers eran jóvenes y adultos jóvenes. Sin embargo, en la minoría se encontraban niños y adultos mayores.	Diversidad de edad	Dentro de los asistentes, se encontraban padres de familia con cosplay.
Sexo		Tanto hombres como mujeres hicieron cosplay	Inclusión de sexos	
Prácticas de consumo relacionados con el cosplay	**Objetos simbólicos**	Varios cosplayers, traían consigo objetos que simulaban armas, tales como katanas (tipo espadas), collares, anillos, gorros, que complementaban su vestimenta y disfraz.	Apropiación de elementos simbólicos	
	Recurso invertido	A muchos jóvenes cosplayer, se les veía en los stands adquiriendo y preguntando costos por algunos accesorios. Algunos compraban el traje para otro cosplay. Los trajes reflejan a aquellos que le invierten más a su cosplay, ya que algunas vestimentas se ven de mejor calidad y material que otras, incluyendo la cantidad de accesorios que requiere el personaje.	Consumo de productos	Una joven cosplayer que asistió a la convención, tenia rasgos orientales, al preguntarle, dijo ser originaria de Japón.
	Status social	Dentro de los mismos individuos que practican el cosplay, se distinguen aquellos que representan un personaje que requiere mayor cantidad de accesorios como pelucas, capas,	Desigualdad social	La mayoría de los jóvenes que asistieron caracterizados de un cosplay completo, es decir, aquellos trajes a los que a simple vista les

		zapatos, alas, cinturones, sacos, sombreros de otros cosplay que únicamente requieren un atuendo sencillo, con pocos o ningún accesorio. Además, la calidad y el material con que están elaborados los cosplay también distinguen a los asistentes.		invirtieron mayor cantidad de accesorios, no se les vio consumir alimentos.
Prácticas de cosplay	**Actitud**	Dentro de la convención,a los jóvenes con cosplay se les observa caminar por los pasillos y adquiriendo productos en los stands muy tranquilos. Es hasta cuando se les pide tomarse una fotografía que posan como su personaje.	Practicas individuales	
	Poses para fotos	Casi todos los cosplayer, al tomárseles una fotografía, hacen una pose, ya sea de lucha o saludo, o bien, hacen un gesto característico del personaje que representan. Es normal que aquellos jóvenes que logran asemejarse lo más posible al personaje, son los más solicitados para tomarse una foto.	Actuación	En la convención de anime, algunos asistieron caracterizados de personajes de comic (historieta estadounidense), como: Batman, la Hiedra Venenosa, Spiderman, Capitán América y de otras series como Pedro Picapiedra, Mario Bros, Jack Sparrow, el capitán de la serie "Bob Esponja" y la Abuelita que aparece en "Silvestre y Piolín"
	Organización en grupos	Algunos cosplayer se organizan en grupos, escogen una serie y a cada uno le toca un personaje que aparece en el anime para caracterizarse. Varios grupos de cosplay poseen un nombre, cuyos miembros se identifican como parte de él.	Prácticas colectivas	
	Participación en concursos	Durante la convención, se realizan distintos concursos grupales donde se premia a aquellos quienes logran personificar mejor la serie.	Comunidades de participación	
	Platica/Lenguaje	En la convención los organizadores de los concursos utilizan palabras como "Otaku" o "Friki" para referirse a los participantes. En un stand el letrero de "Bodas Frikis" atrajo una larga fila de asistentes.	Nuevos códigos sociales y culturales	

3.7 Análisis

3.7.1 Sistematización de datos

El análisis de datos cualitativos, se realizó una vez que se obtuvo la información como resultado de las técnicas de investigación aplicadas como la entrevista semiestructurada y la entrevista a profundidad. Al hablar de análisis, también se hace referencia al uso de una serie de procedimientos que intentan proporcionar sentido a los datos, el dato representa una información sobre la realidad e implica una elaboración conceptual de esa información y un modo de expresarla, es decir, significa reducir notas de campo, descripciones, explicaciones, justificaciones, etc.

Los datos en forma de textos se segmentan o dividen en partes más pequeñas pero relevantes y significativas, dicho de otro modo, los datos se reducen pero sin olvidar que esto es una actividad altamente reflexiva. Los datos segmentados, producto de la lectura, son categorizados y se modificarán y refinarán hasta llegar a un nivel de ordenación, clasificación y categorización

A partir de este proceso, hacemos visibles mecanismos de unión e interconexión en los que las categorías de análisis, lo recurrente y lo discrepante, progresivamente se van entremezclando para llegar a producir categorías finales. Cabe señalar que las categorías sociales en la codificación surgen del dato empírico.

En el trabajo de campo, en un primer momento se describieron y expresaron desde mi perspectiva personal, los acontecimientos que estaban viviendo los cosplayers en la convención, el desarrollo de sus prácticas sociales y de consumo, dicho registro quedó sintetizado en un cuadro (ver anexo 3) en el que su procesamiento se realizó tratando de precisar una idea general de la información. Durante el primer momento, se ponían de manifiesto sus comportamientos, acciones y toda una gama de interrelaciones personales de los jóvenes, se releyeron las notas del trabajo de campo con el fin de contar con

elementos mínimos que permitieran contextualizar la experiencia de observación, en sí, se combinó lo referencial con lo expresivo, es decir, integraban lo que los cosplayers hicieron durante la convención con la percepción de la investigadora.

Una vez que se transcribió y se realizó la primera lectura exploratoria, fue necesario precisar una idea general de la información. Desde el primer momento se ponían de manifiesto los comportamientos, acciones y toda una gama de interrelaciones personales de los cosplayers.

3.7.2 Codificación de datos

Las entrevistas que se realizaron en la convención de la TNT´25, permitieron profundizar acerca de aspectos similares desde ópticas diferentes en las que inicialmente se planteó un listado de temas que ayudó en el procesamiento de la entrevista. Este listado cumplió una función importante para su realización:

- Cada entrevista fue transcrita.
- División de los contenidos en párrafos o grupos de párrafos que expresaran la idea de los cosplayers.
- De las entrevistas se originó un conjunto de fragmentos de textos que sirvieron posteriormente para el análisis de los resultados.
- Se leyó cada uno de los textos.

De la transcripción de cada una de las entrevistas realizadas, se extrajeron unidades de significado surgidos del análisis; estas unidades fueron frases, oraciones o párrafos y consolidaron la base fundamental en la cual nos apoyamos para la creación de categorías. Teniendo claro el procedimiento, se realizó la respectiva codificación como el primer paso del análisis de un modo sistemático de manera que sirviera para refinar las interpretaciones.

Teniendo presente que una unidad de significado puede conformarse por una frase, un párrafo u oración reveladores de importante información, se acomodaron de manera general, salvo pocas excepciones, a frases cortas, principalmente a la selección del párrafo Una vez identificadas se empezó con la codificación inicial por separado. Ello permitió aproximarnos a una visión más general sobre algunos temas ya previstos en el guión de la entrevista y otros asuntos emergentes dentro de la misma dinámica codificadora.

Una vez realizado el proceso de codificación se pasó a definir el sistema de categorías surgidas ahora en la entrevista al experto. Es de suponer que la tarea de descomposición o reconstrucción de los textos, representa un papel importante en relación con el guión para la entrevista que se realizó con anticipación.

El proceso de la codificación ha sido útil en la medida que todos los datos y la información obtenidos se transformaron sistemáticamente, permitiendo una descripción precisa del contenido. Luego se verificó la relación de los contenidos. Cabe señalar que en este proceso se detectó la repetición o la igualdad de algunas unidades. Asimismo, se inició el proceso de creación de unas primeras categorías sociales, cuyos nombres surgieron a partir de la búsqueda de conceptos relacionados con lo que expresaron los jóvenes cosplayers que participaron.

Después, agotada la revisión de las categorías sociales se creó el sistema de categorías de análisis, adecuadas a los propósitos de la investigación.

En todo este proceso de componer y recomponer la información obtenida de las entrevistas realizadas a los cosplayers y a la experta, se captaron expectativas de los jóvenes, en sus rutinas, sentimientos y, las relaciones que establecen en su rol de cierto personaje y las limitaciones que experimentan para llevar a cabo sus prácticas

De acuerdo con Hernández (2010) el número de categorías que se adquieran dependerá de la cantidad de datos recogidos y de la complejidad de

nuestro esquema analítico. Por ello, para facilitar el manejo de los datos se localizaron aquellas categorías repetidas, mismas que fueron suprimidas Para finalizar registramos la creación de categorías analíticas, se fueron ajustando y refinando hasta conseguir el cuadro que resume el sistema de las categorías que dieron pie al capítulo de la interpretación de resultados.

Codificación

En el siguiente cuadro se registraron algunas unidades de significado surgidas de la revisión de la transcripción de las entrevistas realizadas en la convención de la TNT`25. Dichas unidades están conformadas por una frase u oración pero que se tomaron en cuenta por considerárseles fuentes importantes de información (el cuadro completo se puede hallar en los anexos).

Cuadro 6. Codificación de las entrevistas semiestructuradas

N° de Línea	Unidad de Análisis	Recurrente	Categoría Social	Categoría de Análisis
117	Su personalidad se parece a la mía, además se me hace un personaje lindo, tanto en personalidad como físicamente	Identificación con el personaje		Proyección
362	Es como ponerte en los zapatos de un héroe		ponerte en los zapatos de un héroe	
1405	Un cambio de actitud…ah…ser como el personaje	Cambio de actitud	ser como el personaje	Apropiarse del personaje
1520	El hecho de que yo ya no soy yo, sino que soy otra persona y puedo ser quien yo quera sin la necesidad de tener que ir más allá de tener otra personalidad sino que simple y sencillamente vestirme como alguien más	Ponerse en el papel del personaje	yo ya no soy yo, sino que soy otra persona	Fantasía social
82	Cada una tiene un mensaje que hay que ser honestos, la amistad, el valor de las personas,	Mensajes en el anime y manga	cada una tiene un mensaje	Ideología
130	Desinhiben			
146	Te enseña el valor de la amistad, el valor de que a lo mejor aunque estés solo, te puedes divertir, puedes estar bien, que no es necesario que estés con toda la gente	Apropiación de valores		
1613	Te pones a leer un manga o a ver un anime, vas a encontrar palabras que ni siquiera sabías que significaban o qué quieren decir. O sea que también es cultura, no solamente es divertir	Aprendizaje de significados	que también es cultura, no solamente es divertir	Cultura

34-35	Es una alegría porque más que nada uno hace el cosplay para sentirse bien	Satisfacción personal	hace el cosplay para sentirse bien	Jóvenes Actividades grupales
46	Es una forma de hacerme feliz		forma de hacerme feliz	
109	La razón más importante es la satisfacción personal generada por que la gente admire parte de lo que es tu vida, a lo que te dedicas, lo que te gusta		admire parte de lo que es tu vida	
175	Diversión y búsqueda de algo nuevo que hacer	Búsqueda de algo nuevo	Diversión	Tiempo libre / Ocio
291	Me gusta llamar la atención		llamar la atención	
356-357	Me gusta cómo se siente		Presumir	
425	Me siento como si me hubiera quitado un peso de encima, así como todos mis problemas y todo, a un lado, ahorita estoy bien y voy a hacer lo que quiero, convivir con la gente, reírme, hacer travesuras y todo eso.	Evasión de la realidad	como si me hubiera quitado un peso de encima	Sentido de Liberación
438	Yo lo hago por exhibición nada más	Exhibición	exhibición	
467	Es una satisfacción de que…que uno tiene que se representa algo que a uno le gustaría ser	Representación de un personaje		Imaginario
473	Divertirse, es salir de lo cotidiano, es intentar algo diferente y no cualquier persona lo hace, porque a muchos les da pena		es salir de lo cotidiano	Romper la rutina
502	Me levanta la autoestima porque igual en mi vida he pasado como una niña tonta e inocente, pero encontré algo que me llena	Eleva la autoestima	encontré algo que me llena	Institución Autoestima
990	Todo por el niño que llevamos dentro	Actividad infantil	por el niño que llevamos dentro	
1267	Yo me sentí bastante bien, liberas muchas endorfinas, todo lo que vas acumulando, lo vas liberando. Te relajas bastante.	Actividad relajante	liberas muchas endorfinas	Felicidad
990	Yo quise convivir con mis hijas, realmente es lo que me animó a hacer cosplay.			
382	Debajo del traje pues me desplayó un poco más, porque si me agarraras así en persona me daría un poquito de miedo o pena más que nada		me desplayó	Mascara social
442.	El estar disfrazado requiere que a uno se le quite lo tímido,		estar disfrazado	

	lo miedoso al qué dirán o que pensará la gente		requiere que a uno se le quite lo tímido	
1064	Yo soy demasiado tímido, entonces al estar así, me libera un poco		me libera un poco	
273	De hecho no es ninguna serie, es una armadura original que yo hice			Diseño de autoimagen
475	En verdad es que me gusta, me gusta confeccionarlo, coser, me gusta ponerle los detalles	Creatividad		
77-78	Mi vida es un tanto ocupada y ser cosplayer es un hobby		cosplayer es un hobby	
148	Cambié mucho mi vida, me transformé		me transformé	
288	Yo estudio sobre armaduras, espadas y pues éste es como un reflejo de eso		es como un reflejo	
433-434	Yo estudié diseño grafico. Entonces yo aplico los conocimientos que tengo en cuanto a diseño para diseñar las propias cosas que hago, puedo incluso hasta venderlas porque yo me dedico también a hacer esto y a venderlo	Relación de la vida cotidiana con el cosplay		
113	Hay muchas personas que a lo mejor no cuentan con los materiales, no cuentan con el dinero, por eso no lo pueden hacer bien	Recursos invertidos	no lo pueden hacer bien	Estatus
180	Si no tengo el dinero para hacer un cosplay, no lo voy a hacer aunque quiera	Escases de recursos		
192	Sale muy caro hacer cosplay			Inversión de recursos
1031-1032	Yo creo que en lugar de estar gastando mi dinero en…no sé, bebidas o en otro tipo de cosas, pero mejor lo gasto en accesorios, creo que es un dinero muy bien gastado.		creo que es un dinero muy bien gastado	Consumo
13-14	Pensé que a las personas no les gustaría mi cosplay, pero fue todo lo contario, pues me pedían muchas fotos			
128	Es muy mal juzgado	Criticas		Prejuicios
139	Te miran de una forma muy rara		te miran de una forma muy rara	
30	Las críticas, no solamente de la gente, si no de mis padres			
110	Muchas veces las personas te critican, “está mal tu			

	cosplay" y te están diciendo, no toman fotos			
153	Las personas que más que nada que juzgan sin saber			
326	Esto es como una tribu, una cultura que está llegando aquí y que debe tomarse un poco más en serio	Tribu, subcultura	es como una tribu, una cultura	Tribu, subcultura
353-354	Algunos te tacharían así como de inmaduro, muy infantil y hay veces que uno no puede reprimir esas cosas y trata de…bueno de sacarlas pero por medio de algo	Represión de los deseos	uno no puede reprimir esas cosas sacarlas pero por medio de algo	
426	Es algo muy padre que la gente te vea y te tome fotos		es algo muy padre	
642-643	Nos enfrentamos todos los días a lo que es un poquito de bullyng por parte de las personas, vengo en el transporte público y se me quedan viendo raro	Bullyng	Bullyng	
1008	La gente que está afuera se le hace muy fácil criticar, como inadaptados, chicos que están locos, que están mal		Inadaptados chicos que están locos	
1257-1258	Hay gente que se la pasa criticando a los otros "ay esa persona esta gorda" o "esa persona esta fea" , no deben de hacerlo, uno lo hace para divertirse			
1530-1531	La gente, los que no son de esto, ven a todos los cosplay nuevos de Naruto, de Vocaloid, y se quedan así como que, "¿qué onda, no? ¡Pinches raros!", pero de repente me ven a mí y ¡cambia! "Ay, mira, es Pedro Picapiedra. Yo la veía de chiquito esa caricatura" y como que de repente hay una regresión en la mente de la gente que no está en esto y le saca una sonrisa y eso creo que es bonito.	Desconocimiento del anime y el manga	hay una regresión en la mente de la gente que no está en esto	Regresión
1948	Cuando te piden fotos o algo así, se siente bonito que "tómate una foto" "ah, órale". Se siente como algo bonito, acá en el corazón.	Sentimientos	Se siente bonito, acá en el corazón	
480-481	Una convención sin cosplay, no es convención porque significa mucho, es lo habitual para este tipo de eventos. Si no hubiera una sólo persona disfrazada creo que sería bastante aburrido, sólo seria de ir a ver qué comprar y qué escuchar	Significado de la convención	una convención sin cosplay, no es convención	Apropiación de un territorio
952-953	Es un mundo que vale la pena, no te sientas apenado ni excluido porque a lo mejor en la calle te pueden gritar o te		es un mundo que vale	

	pueden decir cualquier cosa, pero tú sabes que viniendo aquí entras a otro mundo, la gente te quiere, te aprecia, y te repito, si tú te sientes bien contigo mismo y si te gusta pues adelante		la pena	
1009	A mí me gusta mucho el ambiente porque al menos sé donde están mis hijas, con quién, qué están haciendo	Ambiente familiar		
1275-1276	Mi mamá hace cosplay, mi esposa hace cosplay, mis hermanos también, entonces esto significa una convivencia muy grande que no conocía con ninguna otra actividad antes		convivencia que no conocía con ninguna otra actividad	Convivencia

Codificación

En el siguiente cuadro se registraron algunas unidades de significado surgidas de la revisión de la transcripción de la entrevista a profundidad realizada a la experta en cosplay. Dichas unidades están conformadas por una frase u oración pero que se tomaron en cuenta por considerárseles fuentes importantes de información (El cuadro completo se puede encontrar en los anexos).

Cuadro 7. Codificación de las entrevistas a profundidad.

N° de Línea	Unidad de Análisis	Recurrente	Categoría Social	Categoría de Análisis
81-82	Tengo mi deth note guardada y sí la he llegado a usar. Sólo tengo como tres o cuatro nombres de personas	Objetos Simbólicos		Producto cultural
89-94	Cuando la usas, lo primero que piensas es más que nada	Relación Ficción-	te metes en el papel	

	en vez de verlo como un artículo más, te metes en el papel y te sientes Kira, con el poder de anotar el nombre de las personas y poder eliminarte de ellas fácilmente. Pero al mismo tiempo de escribir el nombre sabemos las consecuencias, entonces, aun así lo piensas un poco, lo reflexionas un poco y dices al fin y al cabo, es ficción, y como es ficción, entonces si lo apunto, pero llega un momento en que llega el remordimiento y ¿si sí pasa?	Realidad	y dices al fin y al cabo, es ficción	Identidad-Identificación
106-108	Me gusta todo, pero más el Yaoi, que es el género que habla de las relaciones hombre con hombre, las series de homosexuales, vengo siendo "Fujoshi"	Inclinación por un género literario del manga	vengo siendo "Fujoshi"	Sentido de pertenencia
164-170	La gente o la sociedad te hace pensar que ver dos hombres besándose o dos mujeres besándose esta mal o es asqueroso, pero por ejemplo en mi caso también he visto Yuri, que es la relación de dos chicas, es verlas y comparado con lo que dice la sociedad y verlo yo, ya desde otro punto de vista donde todo es amor, y no nada más donde un chico y una chica se pueden querer sino que también dos chicos o dos chicas se pueden querer, ahí ya cambia toda la expectativa	Se estereotipa la realidad		Prejuicio social Tener otro punto de vista
210-212	Me pasaba, al principio, cuando me empecé a emocionar mucho con el Yaoi, no dormía porque terminaba una y quería ver otra serie del mismo género, entonces no dormía o lo mucho que dormía era como media hora, pero haz de cuenta que me la pasaba todo el día y toda la noche viéndolo y con treinta minutos que durmiera me bastaba. Dormía treinta minutos y a los treinta minutos me despertaba y ya no quería dormir.	Alteración de la rutina	me empecé a emocionar mucho	Hábitos adictivos
343-345	Pues a lo mejor y soy antisocial, o algo así porque en la escuela llego, pongo atención en clase, apunto cosas y no hago mucha conversación, o sea, me dedico nada más a venir a estudiar, a hacer mis apuntes y todo y ya, eso es todo, por ejemplo, cuando empecé a estar aquí, pues sí se sorprendieron porque pues traía mi bolsa y mi mochila de anime y cositas así, me dicen "¿a ti te gusta el anime, verdad?" "sí" "¿y te has ido a convenciones?" "sí" "¿vas	Autoimagen	soy antisocial	Estigmatización

	con cosplay?" "sí" "ay, ¡qué padre!, pues a ver qué día nos invitas" Yo: "sí", incluso sí han ido pero dicen "no, no regresamos".			
359-361	Sí puedo estar así con una persona hablando, pero es así como que historias repetidas y es como que un poco más aburrido. O sea, mejor me dedico a ver mis series. Incluso cuando no traigo la tablet, traigo manga y estoy leyendo manga.	Falta de interés en las conversaciones no relacionadas con el anime		Dogmatización
366-370	Con mis amigos cosplayer es más chistoso hablar porque cuando hablas con ellos no nada más hablas de anime o así, sino que hablas de otras cosas. Por ejemplo, somos mucho de ir a eventos culturales, de convenciones.		mis amigos cosplayer	Dinámica de grupo
409-411	Muchas veces cuando vamos a comer, nos juntamos todos a comer cualquier cosa y nos sentamos en la misma mesa y para dar las gracias por los alimentos se dice itadakimasu, entonces, mis amigos se sientan, se ponen el plato enfrente y pues hacen la oración y dicen itadakimasu y empiezan a comer y pues uno también incluso se acostumbra	Recreación de contenidos	itadakimasu	Apropiación de prácticas
416-419	Muchas veces llega el momento en que puedes estar viendo el anime y tú estar haciendo otra cosa, pero ya con las palabras que tú ya estás escuchando y que ya reconoces, y que ya todo, ya sabes de lo que están hablando en el anime. Ya sin necesidad de leer, o sea, tú puedes estar viendo para otro lado y ya puedes estar escuchando lo que dicen.	Conocimiento del lenguaje de las series	sabes de lo que están hablando en el anime	
452-454	Antes era, se puede decir que era como una persona normal, ¿qué es lo que te pueden decir cuando eres una niña, entre comillas, "normal"? Pues está en su casa, ve novelas, convive con su familia, sale con los amigos, se va a fiestas, cosas así. Entonces, ya cuando te empieza a gustar más lo que es el anime, las series y todo eso, como que tú también empiezas a cambiar, porque por ejemplo, ya te empiezan a gustar otras cosas, empiezas a tomar estilos que te gustan de los propios personajes, por ejemplo: un personaje que te gusta tiene el cabello de color, entonces, por tratar de parecerte al personaje,	Recreación del personaje	que era como una persona normal cuando te empieza a gustar más lo que es el anime, las series y todo eso, como que tú también empiezas a	Apropiarse de un estilo

	entonces también te lo pintas, ¿no? O incluso ya es más que, por tratar de parecerte al personaje, ya lo haces por gusto.		cambiar	
501-508	Las fotos es lo que me dice a mí, “lo hiciste bien”, o sea, lo hiciste tan bien que a la gente le gustó y le gustó tanto que quiso una foto contigo	Premio al esfuerzo		Capturar la imagen
607-609	He hecho personajes que me gustan nada más físicamente pero no me identifico mucho con ellos. Por ejemplo, tengo como 26 cosplays más o menos y tres de ellos no tengo nada que ver con ellos mismos, pero me parezco físicamente. O sea, más que hacerlo porque me identifique es más por el parecido físico.		más que hacerlo porque me identifique es más por el parecido físico	
613-615	Es emocionante, porque lo haces aparte de que te gusta, es porque te identificas, Incluso, lo considero yo de esta forma: antes de ponerme el traje, soy yo, G; me pongo el traje y ya no soy yo, o sea, ya soy el personaje. Ya una vez con el traje puesto y la caracterización y todo, procuro actuar lo más que se pueda el personaje. Cuando no me parezco al personaje en acciones, lo trato de tomar como un reto. Incluso es así como que “si puedo hacer este personaje, entonces puedo hacer lo que quiera”.	Satisfacción Personal	me pongo el traje y ya no soy yo, o sea, ya soy el personaje	Alter ego Actuación
719-726	En mi casa ya es normal, pero cuando están mis tíos en casa me han dicho que soy anormal, rara, porque a mí no me deben de gustar esas cosas, que eso no es de personas normales, y yo les digo que no le hago daño a nadie y más que nada, no me hago daño a mí misma”	Conflicto familiar	“ en mi casa ya es normal	Representaciones sociales

Triangulación

En el siguiente cuadro se enuncian las categorías resultantes surgidas del ajuste y refinamiento, de componer y recomponer la información obtenida de la codificación de las entrevistas realizadas a los cosplayers y a la experta, con el objetivo de conseguir el cuadro que resume el sistema de categorías analíticas de teóricos que dieron pie al capítulo de la interpretación de resultados.

Cuadro 8. Triangulación, Interconexión de categorías.

Categorías analíticas	Categorías analíticas	Categorías analíticas integradoras	Categorías Analíticas de Teóricos
Transmisor de mensajes	Producto Cultural	Producto Cultural Estereotipo del amor Consumo Mercancía	Industria Cultural (Adorno y Horkhaimer)
Identificación con el personaje	Identificación		
Apropiarse del personaje	Alter ego		
Influencias	Uso de las Nuevas Tecnologías	Transmisor de mensajes Receptor de ideas Construcción de significados Apropiación de contenidos de valores Influencias	Ideología
	Estereotipo del amor		
Receptor de ideas	Apropiación de contenidos de valores		
Sentido	Construcción de significados		
Conocimiento	Aprendizaje del idioma japonés	Proyección Identificación con el personaje Identificación Apropiarse del personaje Alter ego Máscara Estilo de vida	Identidad (Larraín, Velazco, Mead)
Tiempo libre/Ocio	Conducta colectiva		
Recreación de contenidos	Estilo de vida		
Sentido de liberación	Interacción		
Imaginario	Estigmatización		
Proyección	Actitud	Recreación de contenidos Tiempo libre/Ocio Sentido de liberación Ritual Apropiación de costumbres	Prácticas (Habitus) {Pierre Bordieu}
Estatus	Mercancía		
	Desmotivación		
Ritual	Apropiación de costumbres		
Máscara	Actuación		
Transformación	Proceso de adoctrinamiento	Sentido de pertenencia Comunidad Conducta colectiva Apropiación de un territorio Interacción	Grupos (León Mann, José Sánchez)
Inversión de recursos	Consumo		
Prejuicios	Prejuicios		
Agrupación	Sentido de pertenencia		
Apropiación de un territorio	Apropiación de un territorio		
Convivencia	Comunidad	Sentido Desmotivación Estigmatización Prejuicios Imaginario	Crisis de sentido (Peter Berger, Thomas Luckman)

	Conocimiento Aprendizaje del idioma japonés Uso de las nuevas tecnologías	Cultura (Giménez, Geertz, Thompson)

Capítulo 4. Tensiones, sentidos y contrasentidos sobre las prácticas culturales de jóvenes cosplayers

A continuación se presentan hallazgos y productos del análisis, con la intención de vincularlos con los conceptos y categorías teóricas que han guiado la presente investigación. Este apartado implica una interrelación entre lo teórico y lo empírico, puesto que se considera que la teoría sirve para alimentar las observaciones del aspecto empírico pero no proporcionan una representación completa del fenómeno implicado sino que es necesario.

Dado que este estudio partió de la pregunta central ¿Cuáles es la influencia del manga en la identidad de los jóvenes en la Ciudad de México desde la perspectiva de sus prácticas culturales, concretamente el cosplay? Y desde el supuesto de que algunos jóvenes, dentro de la amplia gama de productos que ofrece la industria cultural, se apropian de ciertos elementos del manga, producto (y medio de comunicación) que genera la práctica del cosplay, misma que les sirve para construir su identidad y les brinda un sentido de pertenencia, el proceso de la investigación implicó organizar el avance para responder las preguntas y contrastar los hallazgos teóricos y empíricos con los supuestos de partida y llegar en éste último apartado a la exposición de la interpretación y comprensión que se ha alcanzado hasta ahora sobre el tema.

Teórica y empíricamente se rescatan aspectos, los cuales fueron denominados como “tensiones”. Una tensión se define como la acción de fuerzas opuestas a la que está sometido un cuerpo y en este estudio se recurre a dicho concepto dado que se consideró imposible presentar una sola postura, por ello, esta investigación muestra ambas caras, ambas posiciones que arrojaron los resultados respecto al objeto de estudio con el fin de ampliar la visión para entender las fuerzas internas y externas que se hallan en una práctica como el cosplay.

4.1.Primera tensión: Apropiación de la industria o apropiación de prácticas identitarias en el cosplay

Dado que esta investigación está planteada en gran medida para conocer la influencia de la historieta como medio de comunicación entre los jóvenes, se cree pertinente afrontar dos aspectos tales como el poder de la industria y lo que los jóvenes hacen con los contenidos que les ofrece ésta, partiendo del testimonio de algunos jóvenes de definirse ser unos antes del manga-anime y después de haber leído y visto manga y anime, ser otros.

> {…} antes era, se puede decir que era como una persona normal, ¿qué es lo que te pueden decir cuando eres una niña, entre comillas, "normal"? Pues está en su casa, ve novelas, convive con su familia, sale con los amigos, se va a fiestas, cosas así. Entonces, ya cuando te empieza a gustar más lo que es el anime, las series y todo eso, como que tú también empiezas a cambiar, porque por ejemplo, ya te empiezan a gustar otras cosas, empiezas a tomar estilos que te gustan de los propios personajes, por ejemplo: un personaje que te gusta tiene el cabello de color, entonces, por tratar de parecerte al personaje, entonces también te lo pintas, ¿no? O incluso ya es más que, por tratar de parecerte al personaje, ya lo haces por gusto {…}. (EEX: 452-454).

Según Barbero (2003), es lo que la dinámica y la lógica de las comunicaciones masivas nos hacen sentir, percibir como propio lo ajeno. Los jóvenes se apropian del contenido de los medios donde el aparato impone sus exigencias económicas y políticas para expansión y defensa sobre el tiempo de trabajo y el tiempo libre sobre la cultura material e intelectual (Marcuse, 1954), es decir, en el caso específico de nuestro tema de investigación, las alternativas de entretenimiento son parte de una forma de control sofisticada puesto que son reguladas por la industria de acuerdo con sus intereses particulares, convirtiendo las formas de vida que promueve en formas de adoctrinamiento, anulando con ello toda clase de intereses en oposición.

La industria cultural en relación con el consumo irrumpe en la vida de los jóvenes cosplayers, participando en los nuevos códigos donde se configuran relaciones de consumo material y simbólico, estableciendo prácticas de identidad que se construyen en diversos procesos de reorganización del orden cultural. El desarrollo acelerado de la tecnología, la industria cultural y los medios de comunicación generan cambios en las relaciones que establecen los jóvenes con la sociedad, con los otros y consigo mismos.

La industria encuentra en la juventud un público potencial para la oferta de bienes de consumo por lo que se considera que afecta de manera directa la identidad de los jóvenes seguidores de los productos japoneses, al producir objetos en cadena, como artículos oficiales de colección, juguetes, videojuegos, DVD`S, CD`S, posters, tarjetas, etc, creando con ello un sistema que es uniforme en su conjunto, los códigos, los símbolos y hasta los gustos resultan ser iguales, sacrificando cuanto implica una distinción entre ellos mismos.

De acuerdo con Marcuse (1954), existe un adoctrinamiento de las masas por parte de los grupos en el poder donde la forma más efectiva de control es mediante la implantación de necesidades. De este modo, la intensidad, la satisfacción y hasta el carácter de las necesidades han sido siempre precondicionadas, así, las necesidades y pretensiones de satisfacción de la misma sociedad son controladas por el sistema a cargo del poder con el fin de abolir la opinión pública y la libertad que posee cada individuo de elegir pero que desconoce la sociedad (Marcuse, 1954)

El aparato le crea e impone necesidades falsas a los jóvenes para reprimirlos, en este caso, las de entretenimiento y las de consumo forman parte de estas necesidades. Sin importar hasta qué punto las necesidades se hayan convertido en algo propio del individuo, aún si las reproduce o fortifica y sin importar si se identifica o encuentra una gran satisfacción, éste no posee ningún tipo de control sobre de ellas, siguen siendo lo que eran en un principio y

cumpliendo el objetivo por las que fueron creadas, productos de una sociedad cuyos intereses dominantes requieren la represión.

> […] más que nada uno hace el cosplay para sentirse bien, no importa cómo le salga […] (EC: 176-178)

> […] me gusta llamar la atención […] (EC: 291)

> […] hago cosplay porque lo amo, porque lo disfruto […] (EC: 285)

> […] es una satisfacción de que…que uno tiene que se representa algo que a uno le gustaría ser […] (EC: 467)

> […] me levanta la autoestima porque igual en mi vida he pasado como una niña tonta e inocente, pero encontré algo que me llena […] (EC: 502)

> […] yo quise convivir con mis hijas, realmente es lo que me animó a hacer cosplay […] (EC: 990)

En los testimonios anteriores, se aprecia como el cosplay satisface las distintas necesidades de las personas que participan en esta práctica, como las de atención, las de amor y las de convivencia, por mencionar algunas. Por ello, es posible decir que la atracción que sienten los jóvenes por el cosplay, se debe a que responde a alguna necesidad. Sin mencionar que las series y mangas tienen un contenido y una función socialmente determinadas por poderes externos, mismas que son aceptadas sin dudar e incluso aprenden del contenido y se apropian de él

> Porque las series te enseñan lo que es el respeto, el amor, valorar a las personas, te enseñan comportamientos de gentes que pueden estar a tu alrededor y que no te has dado cuenta. Entonces […] te ayuda a valorar y a comprender a los demás y más que nada a ti misma […] (EEX: 617-621).

> […] te enseña el valor de la amistad, el valor de que a lo mejor aunque estés solo, te puedes divertir, puedes estar bien, que no es necesario que estés con toda la gente […] (EC: 146)

> […] que hay que ser buenos, que hay que ser honesto, la amistad, el valor de las personas, que no hay que juzgarlas por como son (EC: 136)

> […] cada una tiene un mensaje que hay que ser honestos, la amistad, el valor de las personas (EC: 82)

Aunque el manga, anime, cosplay, son parte de una gran variedad de productos que ofrece la industria del entretenimiento, no se podría decir que los jóvenes son libres de elegir que opción es la que mejor cumple con su necesidad de diversión, puesto que todas tienen el mismo objetivo, promover la alienación, con ello se comprueba la eficacia del control social incrustado en las necesidades que producen los grupos en el poder.

Por ello, se puede considerar que la eficacia del sistema recae en que los mismos cosplayers se reconocen como tal, porque es una identidad que les ha sido impuesta en la cual encuentran su propio desarrollo y satisfacción, los hábitos y las actitudes ya están prescritas, también ciertas reacciones emocionales e intelectuales y hasta el consumo se programa para que sea algo agradable. En este aspecto, la alienación entra en juego en el sentido de que altera lo real, las personas están inmersos en una dinámica de poder que les impide pensar y elegir libremente, el individuo se apropia de un discurso que piensa y decide por él, sin cuestionar la ideología dominante que interviene en el contenido de productos como el manga o las series anime, se consume sin pensar racionalmente, no se cuestiona la utilidad del objeto pero se experimenta la felicidad en el acto de consumir, como se muestra a continuación.

> […] tenemos una chica que hace tazas y cositas así, entonces yo a la chica le encargo una taza, mi hermana le encarga una taza y mi

> mamá se enoja porque traemos tazas a la casa, no se enoja porque las compremos, se enoja porque no las usamos […] (EEX: 233-239)

Asimismo, vemos como los jóvenes emplean “su libertad” para escoger entre una amplia gama de objetos que son ofrecidos por la industria, mismos que expanden la alienación. De acuerdo con Marcuse (1954), el hecho de que las personas reproduzcan ciertas necesidades, es una prueba de la eficacia del control social. De esta manera, es una realidad que los jóvenes se sienten identificados con la existencia que les es impuesta y en la cual encuentra su propio desarrollo y satisfacción.

Los productos, los bienes, el vestuario, los alimentos, la diversión, la información que promueve el aparato productivo lleva consigo hábitos, reacciones, emociones y actitudes prescritas, los jóvenes, cuando consumen, no se percatan del adoctrinamiento que lleva implícitos dichos productos y los convierten en algo propio, en su modo de vida.

No obstante, lo anterior da espacio a que a su vez la juventud encuentre una nueva alternativa para disfrutar del tiempo libre socializando y habitando nuevos espacios, es decir, espacios como las convenciones u otros eventos que organiza la industria se convierte en un territorio fuera de lo cotidiano donde las actividades y las prácticas se construyen.

Aunque el empleo del tiempo libre y de ocio se da en lugares donde la industria cultural forma parte, los jóvenes se hacen visibles no sólo por sus prácticas y la satisfacción de sus necesidades como la de diversión, sino por la manera de utilizar su tiempo libre (pese a que según Marcuse éste ya haya sido determinado). Los lazos de su identidad se refuerzan y algunos otros se construyen cuando son reconocidos e identificados entre ellos mismos y por los otros como parte de un algo. De acuerdo con De la Torre (2002), detrás de cada

identidad se encuentra la lógica de mercado, sin embargo, el consumo de ciertos productos permite a la juventud crear identidades diferenciadas.

Asimismo, no se puede dejar de mencionar que en el cosplay se desarrolla cierta dosis de creatividad donde los jóvenes son capaces de materializar sus fantasías[21], como la de convertirse en un héroe o en alguna otra figura de acción, por ejemplo. El cosplay resulta una manera de construirse en cuanto a lo individual y lo social ya que el jugar con las personalidades, con la edad y hasta con el género sin que sea mal visto por los demás miembros que conforman la comunidad, libera de los roles tradicionales impuestos por la sociedad.

De aquí, que de un producto de entretenimiento de producción masiva, los cosplayers han creado y desarrollado sus propias versiones de los personajes del manga y un ejemplo de ello es cuando los jóvenes diseñan sus propios accesorios, su propia vestimenta tratando de que sea lo más parecido posible a lo que capturan de la pantalla, que aunque quizá el estar detrás de un personaje inhiba o haga anónima la propia identidad de los jóvenes, éstos, por el simple hecho de estar caracterizados, ya se hacen visibles como miembros de un grupo. Asimismo, los mensajes que los jóvenes hallan en el manga, en las series, es uno de los factores esenciales que también forma parte de su narrativa, de un lugar de pertenencia e identificación, donde se reconstruye su identidad personal (Dubar, 2000).

> la gente o la sociedad te hace pensar que ver dos hombres besándose o dos mujeres besándose esta mal o es asqueroso, pero por ejemplo en mi caso también he visto Yuri, que es la relación de dos chicas, es verlas y comparado con lo que dice la sociedad y verlo yo, ya desde otro punto de vista donde todo es amor, y no nada más donde un chico y una chica se pueden querer sino que también dos chicos o dos

[21] Fantasía es un término que se refiere a las representaciones mentales que se producen de forma involuntaria o voluntaria.

chicas se pueden querer, ahí ya cambia toda la expectativa (EEX: 164-170)

Retomando lo que afirma Sánchez (2002), considera que la necesidad de afiliación puede manejarse de un modo semejante a las necesidades fisiológicas, por lo cual, la función de los grupos es reducir la incertidumbre del entorno a un nivel tal que permita a los individuos, grupos y otros actores sociales enfrentarse de forma efectiva a él. Desde la perspectiva simbólica de la cultura los jóvenes se ven reflejados dentro de una comunidad, debido a las prácticas sociales, las formas de comportamiento, la alimentación, objetos, la vestimenta, la organización de tiempo y el espacio, que llevan a cabo y que simultáneamente los dota de sentido y de una identidad mediada por los medios de comunicación (Giménez, 2007)

Ahora bien, pasando a los escritos de Jenkins (2009), afirma que los seguidores de los productos japoneses no pueden ser considerados como entes receptores puesto que algunos han aprendido a hablar japonés enseñándose unos a otros dentro de un margen educativo formal, traducen series y son los fans quienes ponen a circular los productos mediáticos. De esta manera, es que también podría afirmarse que los jóvenes se construyen a partir de lo ya construido. Reproducen, se apropian, desplazan y transforman prácticas e interactúan entre sí a partir de la necesidad y experiencia de convivir. Bajo esta relación de convivencia es que los jóvenes buscan su identidad e intentan imponerse.

Por su parte, Reguillo (2010) explica que la industria puede ofrecer múltiples opciones, sin embargo, son los seguidores de los productos quienes pueden aceptarlas o no si no hay identificación con su contenido. Así, es posible ver conductas de consumo ligadas a un interés y admiración, dotadas de símbolos construidos por la gran industria pero ya una vez significados pueden trasformar a la persona que lo lleva a crear sus prácticas.

También, en el caso de nuestros sujetos de estudio, es necesario destacar la ritualizacion de sus prácticas, la teatralización de su identidad al actuar papeles donde interviene un préstamo de valores, símbolos y objetos de otra cultura. Bien podría decirse que los jóvenes son consumidores, pero también productores de cultura. Llegado a este punto, las convenciones, pese a ser eventos organizados por la industria, se deducen como constructoras de identidades, ya que sólo pueden existir si los que las ocupan las dotan de un significado, en este caso, jóvenes seguidores del manga y el anime, quienes participan, se apropian del terreno e interactúan entre sí, a partir de la necesidad práctica de convivir en las convenciones, ya que para algunos jóvenes, la relevancia de las convenciones es que da espacio a los jóvenes para que generen prácticas, formen grupos jugando a ser otro.

Entonces, de esta manera se plantea la tensión que aunque los jóvenes son sujetos inteligentes, críticos y productivos, creativos (ya que algunos diseñan su propio traje) también pueden "desenchufarse del mundo" y de estar viendo series para aislarse del mundo y entrar a una especie de autismo. En otras palabras, suele resultar que pese a que los cosplayers son muy capaces para desarrollarse intelectualmente en alguna área, se inclinan más por recibir constantemente cierta clase de contenidos que pone al alcance el conglomerado de la industria cultural, permanecen enajenados convirtiéndose en consumidores de la cultura japonesa y perdiendo todo contacto con la gente de su entorno inmediato.

Bajo este panorama, sostenemos que la comunidad cosplay no se puede considerar una tribu urbana ya que no se definen por su oposición a los valores de la cultura dominante (Maffesolli 2000), es decir, no hay una resistencia ni una oposición radical entre jóvenes cosplayer y la industria, ya que se aceptan como validos los valores que las series les transmiten "que hay que ser buenos, ser honestos" (EC:133), aceptan los contenidos de las series sin cuestionar y en algunos casos, también se acepta la explotación comercial que hace la industria de los productos relacionados con el manga. Así, podría considerarse que hay una

estrecha relación cosplay-industria, ya que este juego resulta como producto de las industrias comerciales y éstas a su vez, son de vital importancia para los jóvenes para definirse a sí mismos.

La industria comercial ayuda al desarrollo, distribución y expansionismo del cosplay al crear escenarios, organizar convenciones. De este modo, pese al eco que quizá los cosplayers hacen como una cultura juvenil, queda claro que no hay una oposición en la relación fans, industria y cultura. Sin embargo, también es evidente que la cultura dominante se puede convertir en una cultura propia cuando sus participantes logran manipular los elementos culturales para hacerlos suyos. Desde ésta perspectiva simbólica de la cultura, los jóvenes se ven reflejados dentro de una comunidad, debido a las prácticas sociales, las formas de comportamiento que se llevan a cabo, la organización de tiempo y el espacio, aspectos que satisfacen sus necesidades de diversión y de pertenencia, entre otras; y que simultáneamente los dota de sentido y de una identidad, pese a que ésta se encuentre controlada y manipulada por los medios de comunicación y las industrias.

4.2 Segunda tensión: El manga como opción cultural: crisis de sentido y nuevas formas de filiación

Ahora bien, cuando se habla del control social y de cómo éste se incrusta en las necesidades que produce y la gente se empieza a reconocer en sus mercancías, es decir, los individuos se encuentran a sí mismos en las cosas que dan forma a su vida, nos referimos a que los bienes y servicios que presenta el aparato productivo se imponen como un todo, convirtiendo las necesidades de las personas en deseos de consumo (Marcuse, 1954).

En el caso del cosplay, existen diversos espacios como las plazas y principalmente las convenciones, donde se comercia con productos relacionados con esta práctica, tales como las series, los mangas, alimentación; accesorios como llaveros, mochilas, monederos, playeras, aretes, maquetas, donde la ideología dominante que interviene en el contenido de dichos productos provoca

que el consumo sea algo agradable para los jóvenes, quienes no adquieren el objeto por su utilidad especifica sino porque los dota de un significado totalitario, provocando con ello un encadenamiento de significantes que despiertan en el consumidor motivaciones complejas (Baudrillard, 2009).

Sin embargo, este mar de significantes y motivaciones causa en los jóvenes una alienación con su entorno y con las personas que se encuentran a su alrededor, haciéndose consumidores activos de los productos extranjeros dejando de hacer otras actividades físicas o sociales.

> […] no dormía porque terminaba una y quería ver otra serie del mismo género, entonces no dormía o lo mucho que dormía era como media hora, pero haz de cuenta que me la pasaba todo el día y toda la noche viéndolo y con treinta minutos que durmiera me bastaba. Dormía treinta minutos y a los treinta minutos me despertaba y ya no quería dormir […] Terminaba de hacer la tarea y luego luego a ver la serie o incluso me llegó a pasar que ni yo misma sabía cómo es que yo ya tenía mi tarea hecha, porque era a tal grado de que yo llegaba a mi casa y era ver anime y cuando yo buscaba mi tarea, ya estaba hecha mi tarea y o sea, yo no entendía si yo misma hacía mi tarea o alguien la hacía por mí (EEX: 210-219).

Aún cuando según Giménez (2005), la persona se forma, se mantiene y se manifiesta en la interacción, en el testimonio anterior, se observa cómo la informante mantenía la mayor parte de su atención en sí misma y en ver series, sin atender una de las necesidades que se consideran básicas, dormir. Los jóvenes, bajo la influencia y admiración de las series e historietas japonesas se alienan y dejan de lado las relaciones sociales, comprometiéndose en otros aspectos ajenos a la interacción.

> […] sí puedo estar así con una persona hablando, pero es así como que historias repetidas y es como que un poco más aburrido. O sea,

> mejor me dedico a ver mis series. Incluso cuando no traigo la tablet, traigo manga y estoy leyendo manga […]. (EEX: 369-361)

Sin embargo, quién culpa a los jóvenes de buscar en su vida algo espectacular, novedoso, insólito, algo que emocione, los estremezca, divierta y los haga salir de su rutina, de su existencia cotidiana (Orozco, 1997:27) y de la serie de problemáticas que ponen en crisis a las sociedades modernas. Según Charabati (2009), uno de los fantasmas que amenazan la sociedad actualmente es el aburrimiento, mismo que se ha ido filtrando por los distintos mantos de la sociedad a medida que todos van adoptando una relación utilitarista con el mundo, con las cosas e incluso con las personas. Obliga a acumular y saturarse de alguna actividad con el propósito de salir del abismo y vacio que crea la cotidianidad planificada y controlada de las infinitas posibilidades que ostenta la modernidad (Charabati, 2009). Por ello, los jóvenes son orillados a involucrarse en alguna actividad, misma que ha hecho que vean al manga como una opción cultural con la cual han formado un grupo y una forma de filiación en la que han elaborado una identidad.

Por su parte Peter Berger y Thomas Luckman (1997) explican que el fenómeno del pluralismo, fruto de la modernidad y consecuencia de la descentralización de la vida, ha llevado a un debilitamiento de las comunidades de vida, las cuales, ya no pueden impermeabilizarse y proteger a sus miembros de una crisis de integridad de sus valores puesto que dichas comunidades se hallan en contacto permanente con otros mundos diferentes, es decir, la sociedad como un todo, ya no asegura un orden compartido de valores ni de sentido, las personas han perdido la credibilidad en las instituciones (como la familia, la escuela, la iglesia), las cuales eran las encargadas de desempeñar un papel orientador al transmitir patrones de comportamiento y que liberaban al individuo de la necesidad de cada día “recrear el mundo”.

Desde esta perspectiva, dado que los individuos se ven obligados a escoger una opción en un mundo que se ha vuelto incierto, entretejiéndolo en

nuestro tema de estudio, los cosplayers se constituyen a partir de la asimilación de su pertenencia a un nuevo orden. En la comunidad cosplay, han hallado una manifestación amplia que aglutina en sus filas identidades a través de un discurso abierto e incluyente. Los cosplayers, pese a sus diferencias sociales y personales pueden convivir en un tiempo y espacios determinados en medida que coinciden en apelar a la defensa de valores como el de la amistad, la justicia, la libertad, el respeto y a la búsqueda de coincidencias que les brinde fortaleza en su conformación como agrupación. De este modo, conforman un universo atractivo por ser flexible, amplio y plural.

> […] divertirse, es salir de lo cotidiano, es intentar algo diferente y no cualquier persona lo hace, porque muchos les da pena […] (EC: 473)

> […] Diversión y búsqueda de algo nuevo que hacer […] (EC: 175)

> […] es algo que me relaja, que me gusta hacer, que simplemente lo hago porque a mi me gusta, no porque tenga demostrar algo […] (EC: 212)

De esta manera, el discurso que hallan, se apropian e introducen en los contenidos de los productos japoneses, se convirtió en una opción de convivencia para enfrentar los vacios que se generan en la dinámica moderna bajo una lógica capitalista, una opción para resistir los cambios que se producen en las condiciones sociales y en las relaciones humanas, son modos de organización basados en el disfrute del presente, una socialidad que parte del principio “estar juntos”, contrario a organizaciones formales modernas basadas en el contrato y en el logro de metas concretas (Maffesolli, 2000)

En este sentido, la práctica del cosplay aparece como cultura encarnada, interiorizada, hecha cuerpo, cuya expresión es el dominio del gesto, de la manifestación de las emociones y la capacidad para presentar actuaciones convincentes ante los otros con quienes se interactúa (Goffman, 1956). El cosplay representa una forma de representar distintos roles lo que significa salir de la

monotonía y el aburrimiento, una forma de resistir a la incertidumbre de la vida cotidiana como se muestra más adelante en los testimonios de los cosplayers, puesto que “la diversión hace soportable una vida inhumana” (Barbero, 1993:10)

> […] me siento como si me hubiera quitado un peso de encima, así como todos mis problemas y todo, a un lado, ahorita estoy bien y voy a hacer lo que quiero, convivir con la gente, reírme, hacer travesuras y todo eso […] (EC: 425)

> […] Yo me sentí bastante bien, liberas muchas endorfinas, todo lo que vas acumulando, lo vas liberando. Te relajas bastante […] (EC: 1267)

Así, el cosplay asemejándolo al ritual se entiende como un complejo de símbolos, que transmite información significativa para otros (Goffman, 1956). Aunque en algunos casos pareciera que los jóvenes practicantes del cosplay, están alienados y “se desconectan” del mundo deteriorando sus relaciones con las personas que se encuentran a su alrededor, en realidad es que han encontrado una opción que llena de sentido sus vidas, que les da estabilidad y donde se configuran ellos mismos puesto que “nuestra necesidad más urgente y difícil es la de encontrar un significado a nuestras vidas” (Bettelheim, 1976). Por medio de las diversas series anime, los distintos mangas han creado una práctica como el cosplay, misma que les permite salir de la rutina, pero en un sentido más abstracto, les permite construir su identidad al ser parte de un grupo en el que se crean códigos, símbolos, individuales y colectivos, alternativas para hacer frente a la crisis de sentido que según Berger y Luckman, se desarrolla en un mundo que se ha vuelto incierto.

> […] me gusta todo, pero más el Yaoi, que es el género que habla de las relaciones hombre con hombre, las series de homosexuales, vengo siendo “Fujoshi” […] (EEX: 106-108)

En el testimonio anterior, se aprecia la manera en que el manga y el anime ha permitido que los jóvenes construyan una identidad y sean reconocidos y

visualizados como el grupo de aficionados y seguidores de los productos extranjeros, sin embargo, también dentro de esta agrupación hay un despliegue de subgrupos que corresponden al género de manga de la preferencia del sujeto.

> Muchas veces cuando vamos a comer, nos juntamos todos a comer cualquier cosa y nos sentamos en la misma mesa y para dar las gracias por los alimentos se dice itadakimasu, entonces, mis amigos se sientan, se ponen el plato enfrente y pues hacen la oración y dicen itadakimasu y empiezan a comer y pues uno también incluso se acostumbra (EEX: 409-411)

De acuerdo con José Sánchez (2002) la cultura de los grupos también se compone de las costumbres como rutinas, rituales, símbolos (los cuales son objetos materiales con un significado que sólo los miembros del grupo pueden entender) que sirven para comunicar y validar conocimiento. Así como los ritos de interacción comunicativa que aprendemos y ponemos en juego en nuestra vida cotidiana son parte del desempeño del rol cuando se interactúa ante los demás en un determinado contexto espacial y temporal (Goffman, 1956).

Así pues, los jóvenes construyen su identidad alrededor de productos pertenecientes al aspecto mediático incorporados a través del atuendo que utilizan, en sus formas de comportamiento y en ocasiones, en su léxico, mismo que incorporan a su contexto aunque provenga de uno completamente distinto al propio. Se apropian de elementos simbólicos que son resignificados de acuerdo a los intereses, contextos y necesidades compartidos. Pese a que existen conductas de consumo ligadas a un gusto y admiración por el anime y el manga, cargadas de símbolos construidos por la industria, una vez que los sujetos se apropian de ellos, pasan a ser significados que pueden trasformar al sujeto y sus prácticas.

4.3 Tercera tensión: El consumo y los objetos culturales dotados de sentido

Sí actualmente, el capitalismo disciplina y controla a los ciudadanos contemporáneos a través de la imaginación, especialmente por los medios de

comunicación, es también por medio de la imaginación que emergen formas sociales nuevas y nuevos patrones colectivos diferentes a los impuestos en la vida cotidiana (Appadurai en Barbero, 2002).

Desde la óptica del cosplay, podría decirse que es una práctica que le devuelve "el encanto", lo novedoso a la vida común y ordinaria, el poder ser alguien más, la persona que se desee así sea del sexo opuesto, el tener cualidades, habilidades, actitudes y el carácter con las que quizá se identifican o que no se tienen, o bien, en el caso del manga y el anime, el ver cómo se desarrollan las vivencias de los personajes, lugares, estilos de vida, ver que la personalidad de algún personaje se parece a la de una persona cercana, que las experiencias por las que atraviesa un personaje son muy parecidas a las de la vida real; la estética de los personajes, en fin, son muchos los factores que hacen que algunos jóvenes se sientan identificados y atraídos por el manga, el anime y el cosplay puesto que "las formas objetivadas de la cultura sólo tienen sentido si éste es otorgado por las personas" (Giménez, 2009:21).

> […] Es una alegría porque más que nada uno hace el cosplay para sentirse bien […] (EC: 34-35)

> […] El hecho de que yo ya no soy yo, sino que soy otra persona y puedo ser quien yo quiera sin la necesidad de tener que ir más allá de tener otra personalidad sino que simple y sencillamente vestirme como alguien más […] (EC: 1520)

Con los ejemplos anteriores se aprecia –en primera instancia- que los jóvenes cosplayer, a través de sus prácticas, convierten en un elemento ritualistico el juego, interpretan a la sociedad e intentan imponerse en el sentido de dotarse de visibilidad como grupo para satisfacer sus expectativas. Por el otro lado, no se trata sólo de fabricarse una apariencia, sino de otorgar a cada prenda una significación vinculada al universo simbólico que actúa como soporte para la identidad. De acuerdo con Reguillo (2012)," las identidades juveniles reivindican

los productos ofrecidos por el mercado para imprimirles a través de pequeños o grandes cambios, un sentido que fortalece las asociaciones objeto-símbolo-identidad" (Reguillo, 2012: 77)

Productos y práctica que representan una alternativa, un mundo en el que bien vale la pena adentrarse, porque activa sensaciones, emociones, la imaginación y un medio de expresión que deja fuera las reglas, las normas, las represiones y limitaciones, significa romper con los patrones establecidos y los roles que impone la sociedad e incluso podría decirse que resultan una alternativa de las instituciones encargadas de dotar de sentido la vida de los seres humanos.

En este sentido, el papel que juegan los objetos como los anillos, las katanas[22], collares, diademas, pulseras, abanicos, guantes, cadenas, cetros, mismos que forman parte del universo simbólico que los jóvenes han creado dentro de su comunidad, puesto que de acuerdo con John Thompson (1990), 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. Por su parte, Sánchez (2002) establece que los grupos tienen una identidad grupal definida en términos de creencias, valores, sistema de comunicación y normas de comportamiento Así, una de las formas de identificarse como parte de un grupo o una comunidad, o bien, para reafirmar su identidad individual y comunicar a los demás que se es seguidor del manga y anime, es por medio de los objetos, en los cuales han depositado una carga de valor que los une y los distingue, objetos que simultáneamente trasmiten significados dentro y fuera del grupo.

> […] es emocionante, porque lo haces aparte de que te gusta, es porque te identificas, Incluso, lo considero yo de esta forma: antes de ponerme el traje, soy yo, G; me pongo el traje y ya no soy yo, o sea, ya soy el personaje. Ya una vez con el traje puesto y la

[22] Katana o catana, es una espada japonesa. Se refiere a un tipo particular de sable de filo único, curvado, tradicionalmente utilizado por los samuráis

> caracterización y todo, procuro actuar lo más que se pueda el personaje. […] (EEX: 613-615)

No se trata sólo de fabricarse una apariencia, sino de otorgar a cada prenda una significación vinculada al universo simbólico que actúa como soporte para la identidad. […] las identidades juveniles reivindican los productos ofrecidos por el mercado para imprimirles a través de pequeños o grandes cambios, un sentido que fortalece las asociaciones objeto-símbolo-identidad" (Reguillo, 2012:77). Así, se trata de demostrar el significado que los cosplayers les dan a los objetos, como por ejemplo un traje y los accesorios, ya que estos no sólo representan simples cosas, sino que significa aquello que les permite la transformación de su identidad, es el traje y los elementos físicos lo que les permite exteriorizar la fantasía de su segundo yo, ya que en el cosplay no basta con apropiarse de actitudes y comportamientos del personaje, sino que, para "glorificar" su interpretación es completamente necesario todo lo que interviene en la caracterización. Así, existe una apropiación de símbolos que habla de una cultura interiorizada, es decir, una gran parte cultural entra en juego, cuando los jóvenes dotan de significado a los elementos utilizados, es decir, de acuerdo con Thompson, 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 (Thompson, en Giménez, 1990).

De esta manera, los objetos que adquieren los jóvenes poseen una carga simbólica, se encuentran llenos de subjetividades y de simbolismos construidos por parte de sus portadores. Los códigos, las imágenes, los actos, son los mismos que han generado que los jóvenes en grupo le den sentido al mundo y haya un reencantamiento del mismo, puesto que existe un sistema de interacción simbólicamente organizado (Maffesoli, 2009).

> […] tengo mi death note guardada y sí la he llegado a usar. Sólo tengo como tres o cuatro nombres de personas […] Cuando la usas, lo primero que piensas es más que nada en vez de verlo

> como un artículo más, te metes en el papel y te sientes Kira, con el poder de anotar el nombre de las personas y poder eliminarte de ellas fácilmente. Pero al mismo tiempo de escribir el nombre sabemos las consecuencias, entonces, aun así lo piensas un poco, lo reflexionas un poco y dices al fin y al cabo, es ficción, y como es ficción, entonces si lo apunto, pero llega un momento en que llega el remordimiento y ¿si sí pasa? […] (EEX: 81-82)

El testimonio anterior es un ejemplo para tratar de entender de qué manera los objetos llevan consigo una resignificación, es decir, los símbolos son reordenados y transformados para comunicar nuevos significados generando nuevos discursos completamente distintos. De acuerdo con Feixa (2006) los elementos estilísticos sirven para expresar valores, inquietudes, características y simultáneamente un estilo y una identidad (Feixa, 2006).

Asimismo, permite apreciar la manera en que los jóvenes retoman un objeto como una death note[23] y exteriorizan la fantasía (definiendo a ésta como una situación imaginada), lo significan desde los símbolos, símbolos que son reapropiados para recrear el discurso a una manera particular y propia que establece un código que sólo aquellos que estén familiarizados con el manga y el anime pueden identificar fácilmente. Igualmente, a través de sus posesiones materiales (empezando por el cuerpo), los cosplayers se proyectan o expresan cualidades propias, gustos o valores reflejados en las cosas o lugares que consideran suyos), lo mismo con la forma en que viste o adorna su cuerpo y simultáneamente, estas posesiones se podría decir que es una extensión del sujeto "nos vemos en nuestras cosas y vemos nuestras cosas de acuerdo a nuestra propia imagen" (Larraín, 2000).

[23] Death Note es una serie de manga adaptada al anime. La historia se centra en Light Yagami, un estudiante de preparatoria dueño de un cuaderno sobrenatural de nombre “Death Note”, con el cual tiene la capacidad de matar personas con sólo escribir los nombres de éstas en la libreta mientras el propietario visualiza mentalmente la cara de quien quiere asesinar.

[…] yo estudio sobre armaduras, espadas y pues este, es como un reflejo de eso […] (EC: 288)

En el reino de cosplay, la gente no sólo está asumiendo la apariencia de personajes elegidos, sino que, además, están asumiendo la identidad de otra persona al hacer una interpretación de éste. En este sentido, la convención tiene un poder transgresor, utilizado para derrocar papeles dictados socialmente. Los ambientes de performance creados por y para cosplay proporcionan a los cosplayers una gran variedad de espacios para la interacción social donde tales sitios fungen como espacios en los que el cosplay funde la fantasía y la realidad que permite al participante moldear y formar de nuevo su identidad, aparentemente a voluntad, de manera segura.

En cierto sentido, el cosplay es una manera performativa de consumo para lograr la metamorfosis con el uso de la ropa y el cuerpo. Baudrillard (2009) llama al cuerpo humano "Fino objeto de consumo, y cosplay parece ser evidencia de ello". Muchos participantes se conectan físicamente y emocionalmente a sus personajes elegidos, mediante la apropiación de actitudes, comportamientos y personalidad de éstos, por ello es quizá la forma más alta del consumo popular de la cultura, ya que requiere invertir todos los aspectos de uno mismo con el fin de revivir estos momentos.

En este sentido, el cosplay es un juego en el que la fantasía toma un papel muy relevante, ya que existe un acto de transferencia, de lo real a una realidad construida y compartida en el instante en que la persona deja a un lado su identidad y se apropia de otra. En este sentido, los jóvenes hacen que emerja una identidad de un producto cultural proveniente de la industria proyectada mediante la interacción social, pero al mismo tiempo se podría considerar que son seducidos por un mundo irreal en el cual se sumergen, permanecen y ocupan sus ratos de ocio.

Es como ponerte en los zapatos de un héroe (EC: 362)

> El hecho de que yo ya no soy yo, sino que soy otra persona y puedo ser quien yo quera sin la necesidad de tener que ir más allá de tener otra personalidad sino que simple y sencillamente vestirme como alguien más (EC: 1520)

> Un cambio de actitud…ah…ser como el personaje (EC: 1405)

Como vemos en los ejemplos anteriores, la identidad resulta un dilema entre el yo y el otro, no se le puede considerar al joven cosplayer como un simple jugador que se deja llevar por su imaginación como si fuese un niño, sino que adquiere consciencia de sí mismo y del personaje que interpreta, como el alter ego, es decir, "el otro yo" o un "segundo yo", que puede ser distinto de la personalidad normal u original. Incluso, algo que resulta interesante es que algunos participantes juegan con los roles de género, es decir, del cosplay se desprende el termino crossplay, el cual, se refiere a la caracterización de un personaje del sexo opuesto. Goffman (1956) considera que el self (sí mismo) no es una posesión del actor, sino que más bien es el producto de la interacción dramática entre el actor y la audiencia, en circunstancias normales a los actores se les asigna un self firme y estable que, en la mayoría de los casos, permite que las interacciones triunfen y sean eficaces.

No obstante, no se puede dejar de mencionar que para crear una atmosfera de fantasía donde se lleva a cabo el desarrollo del juego, en gran parte se debe a la vestimenta, los accesorios, la comida. Los objetos que se adquieren lejos de representar un simple consumo poseen una carga simbólica llenos de subjetividades y de simbolismos construidos. Los códigos, las imágenes, los actos, son los mismos que han generado que los jóvenes le den sentido al mundo y haya un reencantamiento del mismo ya que existe un sistema de interacción simbólicamente organizado y donde los rituales aparecen como cultura encarnada, interiorizada, hecha cuerpo, cuya expresión es el dominio del gesto, de la manifestación de las emociones y la capacidad para presentar actuaciones convincentes ante los otros con quienes se interactúa (Goffman, 1956).

También es cierto que el espacio en donde se comparten elementos comunes ligados al consumo y la adquisición de productos, la industria realiza la fabricación en cadena de miles de productos relacionados con la afición al manga con el fin de satisfacer la demanda de sus seguidores. La tensión recae en que en la comunidad cosplay se comparten códigos y símbolos, pero muchos de ellos son producto de la industria del entretenimiento y siendo así, los jóvenes lo único que hacen es reproducir lo que se les ofrece, propiciando con ello un consumo irracional encaminado a reproducir aspectos del producto mediático.

> […] mi hermana, yo le calculo que ha de tener bastantes series porque pues es una caja como de metro y medio de largo y cincuenta centímetros de ancho y haz de cuenta que las series están apretadísimas de que no caben y aparte tiene otra más chiquita que también están apretadísimas y caben y las que sigue comprando. Entonces, ella también me ha dicho "oye, ve esta, te va a gustar y vas a querer hacer cosplay" (EEX: 297-298)

De esta manera, los jóvenes cumplen con el objetivo que les plantean las industrias, el cual es consumir. En este caso, Marcuse (1954) deduce que el consumo y los productos que se derivan de la industria son parte de una forma de control sofisticada que responden a intereses particulares, económicos y políticos de los grupos en el poder, anulando con ello toda clase de oposición. Por ello, es bien comprada la idea de que a los grandes conglomerados no les conviene una sociedad que piense, que sea racional, que cuestione, al contrario, le interesa que la masa se halle alienada, preocupada y centrada en otras cosas que se transmiten por lo diversos medios. Por ejemplo: en la televisión, las telenovelas, el futbol, por internet: las redes sociales, pero con relación a nuestro tema de investigación, las series se trasmiten por ambos medios.

La industria cultural en relación con el consumo irrumpe en la vida de los jóvenes cosplayers a través de los medios masivos de comunicación, creando y participando en los nuevos códigos donde se configuran relaciones de consumo

material y simbólico estableciendo prácticas de identidad que se construyen en diversos procesos de reorganización del orden cultural. Los jóvenes no ven el doble movimiento que articulan las demandas sociales y las dinámicas culturales con las lógicas de mercado, ni que la industria cultural trabaja los mecanismos básicos de identificación y proyección y que de algún modo da respuesta a interrogantes y vacíos no llenados, a miedos y esperanzas que ni el racionalismo, en el orden de los saberes, ni el progreso, en el de los haberes, han logrado arrancar o satisfacer (Barbero, 1993).

Asimismo, el consumo de productos está íntimamente ligado a la inversión de recursos, por ejemplo: aunque la experta en cosplay afirmó ser ella quien hace y diseña sus propios trajes, la gran mayoría de los jóvenes en la convención dejaron ver su inclinación por conseguir en las tiendas los trajes ya hechos, con el fin de lograr mayor autenticidad. De este modo, los jóvenes, en la búsqueda de lograr dicha autenticidad, invierten grandes cantidades de dinero en comprar accesorios que en algunas ocasiones se adquieren a un alto costo, como en el caso de los trajes que suelen ser algo complicados porque requieren muchos accesorios. Algunas veces es fácil reconocer quien hizo su traje porque se distinguen materiales como el cartón, el aluminio, el cocido de la tela u otros que escogen representar un personaje “sencillo”, lo cual significa portar una playera y un pantalón, ambos de acuerdo al color que lleva el personaje, sin embargo, suele suceder que a este tipo de sujetos se les sancione con la indiferencia (de que no se les solicite para fotografiarse) o con las críticas, por no haberse “esforzado”. Por ello, el cosplay suele representar un consumo que en ocasiones resulta desmedido; la inversión de los recursos económicos, en este caso, refleja el estatus económico de cada persona que participa en el cosplay,

> […] hay muchas personas que a lo mejor no cuentan con los materiales, no cuentan con el dinero, por eso no lo pueden hacer bien […] (EC: 113)

> […] si no tengo el dinero para hacer un cosplay, no lo voy a hacer aunque quiera […] (EC: 180)

> […] yo creo que en lugar de estar gastando mi dinero en…no sé, bebidas o en otro tipo de cosas, pero mejor lo gasto en accesorios, creo que es un dinero muy bien gastado […] (EC: 1031-1032)

En este último ejemplo, se observa cómo algunos jóvenes justifican su consumo al decir que invierten en algo que ellos consideran no los perjudica físicamente, al contrario, les agrada gastar y están dispuestos a hacer un gran gasto con tal de hacer un buen cosplay. Así, se aprecia como los objetos pueden influenciar la personalidad humana, lo cual lleva a relacionar el consumo como un acto cultural, llegando incluso al extremo de que el acceso a ciertos bienes materiales puede representar un medio de acceso a un grupo imaginado, lo cual da un sentido de pertenencia (Larraín, 2000). Por otro lado, también se podría afirmar que el sistema les ha implantado la idea de que es bueno consumir y gastar su dinero siempre y cuando sea en algo que no "perjudique" su salud. Implícita o explícitamente aprenden que deben conseguir la autenticidad para su cosplay y la mayoría de las veces, eso sólo se logra comprando los productos ya hechos, que fabrica la misma industria, con el fin de ser reconocido y respetado por ser idéntico al personaje.

4.4 Cuarta tensión: Cosplay: Significación vs discriminación

Por lo anterior, pese a que el cosplay puede considerarse como un juego, una manera lúdica en que los jóvenes interpretan distintas identidades, distintos roles, también es incuestionable que existe una connotación negativa alrededor de esta agrupación ya que son etiquetados por la gente que no pertenece a la comunidad del manga como personas raras, inmaduras, anormales, incluso suele darse el rechazo por miembros de la propia familia.

> […] cuando están mis tíos en casa me han dicho que soy anormal, rara, porque a mí no me deben de gustar esas cosas, que eso no

es de personas normales, y yo les digo que no le hago daño a nadie […] (EEX: 719-726)

Por el otro lado, con el ejemplo anterior se muestra como los seguidores del manga-anime se distinguen y son distinguidas por ciertos atributos considerados como aspectos de su identidad, tales como disposiciones, hábitos, tendencias, actitudes o capacidades, a lo que se le suma lo relativo a la imagen del propio cuerpo (Abric, citado en Giménez, 2009:33), por ello, no es raro ver a muchos jóvenes por la calle portando una mochila, revista, una banda en la frente, una capa, playera, accesorios que comunican parte de su identidad, de sus gustos e intereses, es decir, los objetos que se portan también hablan de su identidad individual y social.

Pero la consecuencia de llevar una banda o una capa, es que despierta en los demás sujetos burlas y prejuicios y más hacia la gente que pasa de los 30 años, considerándoseles inadaptada y sobre todo inmadura, ya que socialmente a este tipo de personas no se les está permitido que les guste y mucho menos que practiquen una actividad como el cosplay porque, de acuerdo con algunos, ya no entran en la categoría de "jóvenes". Razón que orilla más a algunos seguidores del manga y anime a interactuar a alejarse en cierta medida de la realidad y adentrarse en su pasión por los productos japoneses, así, también se alejan de las personas que se encuentran en su entorno inmediato, ya que temen que al hablar de su gusto por el mundo del manga y el anime, no sean comprendidos y se les etiquete como simple niños aficionados a las caricaturas. Por ello quizá prefieren reservarse y hablar abiertamente con personas que se han ganado su confianza y con los que saben no los van a criticar. Bajo este contexto, podría decirse que algunos jóvenes cosplayers, posiblemente la mayoría, sólo se atreven a hacer cosplay en los lugares dedicados para este tipo prácticas, ya que de otra manera se sienten inseguros fuera de estos espacios exclusivos, y más estando solos, el grupo les da seguridad y la fortaleza de defenderse de las burlas en dado caso que las haya.

> Nos enfrentamos todos los días a lo que es un poquito de bullyng por parte de las personas, vengo en el transporte público y se me quedan viendo raro (EC: 642-643)

> la gente que está afuera se le hace muy fácil criticar, como inadaptados, chicos que están locos, que están mal (EC: 1008)

> Cuando estas fuera de las convenciones pues un poco extraño, porque la gente se te queda mirando medio raro, pero aquí adentro no, es normal (EC: 735-736)

Lo anterior, permite apreciar como a través de este tipo de interacciones simbólicas, el sentido del yo y el sentido del otro, se van manteniendo y reforzando, permitiendo a los seres humanos reconocerse como tales y dotar de sentido sus experiencias. Igualmente, puede que otra de las razones por las que los cosplayers anden en grupo se debe a que así se sienten más capaces y seguros de expresar su gusto por el manga y el anime, hablar, actuar e imaginar que son como el personaje o que son el personaje, sin que ello sea mal visto como algo infantil por los demás miembros de la comunidad. Por lo mismo, resulta un motivo más por el que aquellos que practican cosplay, se sienten más en confianza de socializar con otros jóvenes que comparten la misma afición.

> […] pues a lo mejor y soy antisocial, o algo así porque en la escuela llego, pongo atención en clase, apunto cosas y no hago mucha conversación, o sea, me dedico nada más a venir a estudiar, a hacer mis apuntes y todo y ya, eso es todo, por ejemplo, cuando empecé a estar aquí, pues sí se sorprendieron porque pues traía mi bolsa y mi mochila de anime y cositas así, me dicen "¿a ti te gusta el anime, verdad?" "sí" "¿y te has ido a convenciones?" "sí" "¿vas con cosplay?" "sí" "ay, ¡qué padre!, pues a ver qué día nos invitas" Yo: "sí", incluso sí han ido pero dicen "no, no regresamos" […] Con mis amigos cosplayer es más chistoso hablar porque

> cuando hablas con ellos no nada más hablas de anime o así, sino que hablas de otras cosas. Por ejemplo, somos mucho de ir a eventos culturales, de convenciones […] (EEX: 345-370)

Si bien, la sociedad, acostumbrada a cierto orden rechaza a todo aquel que lo perturbe, que lo transgreda, no aceptan a todo aquel que salga de la norma y da lugar a lo diferente, en este sentido, se podría afirmar que los cosplayers, como cualquier otra agrupación que no va de acuerdo a la dinámica moderna, quedan fuera, ya que el grado de incertidumbre del entorno está determinado por la simplicidad o complejidad del entorno tecnológico, la homogeneidad o heterogeneidad del entorno externo con el que el individuo o grupo debe tratar (Rabbie, 1996). Por su parte, Sharon Kinsella expone que el cosplay representa la negativa a crecer y asumir al adulto en papeles y en relaciones sociales. La autora afirma que los cosplayers no tienen identidades fijas, y el cosplay se convierte para ellos en un instrumento a través del cual pueden definir y atribuirse a sí mismos las identidades en un entorno de libre flotación (Kinsella en Casey, 2010).

Así, se presenta una forma de mirar a los cosplayer, jóvenes que se adentran en un juego ante su probable negativa a crecer, a madurar. También, puede considerárseles como personas inseguras y solitarias. Inseguras porque bajo la identidad de un personaje esconden su verdadera personalidad, se refugian tras una identidad ficticia, tras la máscara de un personaje que está dotado de todas las cualidades y habilidades de las que el interprete carece y desearía tener; y solitarias porque todo ese mundo del manga y el anime, les permite socializar, conocer gente, pero siendo quienes no son, escondiéndose en un disfraz porque en la vida real son incapaces de entablar relaciones sociales, otras veces, su manera de socializar es por medio de un espacio virtual, de los foros, blogs, sitios web creados para gente aficionada al manga. Igualmente el cosplay les permite tener la atención de todas las personas que acuden a las convenciones, pero sobre todo, les permite experimentar y satisfacer sus

necesidades de cobijo, aprecio, respeto, sensaciones que experimentan sólo aquellos que hacen “bien” su cosplay.

> […] Cuando te piden fotos o algo así, se siente bonito que “tómate una foto” “ah, órale”. Se siente como algo bonito, acá en el corazón. (EC: 1948)

Por el otro lado, bajo un panorama de inestabilidad, del auge de la globalización y fluidez cultural, el empeño permanente por ubicarnos en el mundo y entender lo que somos, se articula como una de las razones que ha llevado a las personas a encontrarle sentido a los grupos a través de sus prácticas culturales, mismas que se crean como estrategias de supervivencia en el marco de la vida cotidiana, adquiriendo con ello parte de su identidad.

La convención funge como un espacio de pertenencia que se busca y se construye constantemente con la interacción y la emoción del estar juntos conviviendo y compartiendo experiencias, ya que la socialización forma parte importante en este tipo de eventos y como apunta León Mann (1990), el medio físico, es un determinante primordial del medio social del individuo ya que define sus oportunidades de aprendizaje y de interacción social. La posesión de un territorio satisface parcialmente la necesidad de seguridad y refuerza el sentimiento de identidad, ya que dota al individuo de un lugar que lo distingue de los demás. Asimismo, los actores sociales, sean individuales o colectivos –primeramente-tienden a valorar positivamente su identidad lo que lleva a valorar positivamente su autoestima, la creatividad, el orgullo de pertenencia, la solidaridad grupal, la voluntad de autonomía y la capacidad de resistencia contra la penetración excesiva de elementos exteriores (Mann, 1990).

> Es una alegría porque más que nada uno hace el cosplay para sentirse bien (EC: 34-35)

> Es una forma de hacerme feliz (EC: 46)

> Mi mamá hace cosplay, mi esposa hace cosplay, mis hermanos también, entonces esto significa una convivencia muy grande que no conocía con ninguna otra actividad antes (EC: 1275-1276)

> La razón más importante es la satisfacción personal generada por que la gente admire parte de lo que es tu vida, a lo que te dedicas, lo que te gusta (EC: 109)

Asimismo, la convención, como lugar de pertenencia, funciona como lugar donde no se considera una rareza el ir caracterizado de un personaje de ficción o ser calificado como homosexual por caracterizarse de alguien del sexo puesto, al contrario, se dignifica la imaginación por medio del juego y se premia y reconoce aquel que logre apropiarse de la autentica identidad del personaje, prácticamente, aquel que logre "ser" el personaje. Un espacio que permite escapar de las problemáticas, de la pesadez de la realidad o del simple aburrimiento que representa la monotonía. Las convenciones resultan una opción que significan para el cosplayer un lugar para la diversión, la acción, la interacción, incluso de relajación, un lugar en el que no tienen que enfrentarse a los problemas que se presentan en la vida diaria, ni vacios y "todo por el niño que llevamos dentro" (EC: 990).

> Es un mundo que vale la pena, no te sientas apenado ni excluido porque a lo mejor en la calle te pueden gritar o te pueden decir cualquier cosa, pero tú sabes que viniendo aquí entras a otro mundo, la gente te quiere, te aprecia, y te repito, si tú te sientes bien contigo mismo y si te gusta pues adelante (EC: 952-953)

En este aspecto, el sentido de pertenencia los lleva a identificarse con símbolos, significados, formas de concebir el mundo que los configura como colectivo, la fantasía, resulta ser un factor recurrente en el grupo, misma que resignifican en sus prácticas y en la interacción. El grupo, independientemente de la edad que tengan sus miembros, les ha brindado un sentido que se hace visible

ante la sociedad y en el que han encontrado su pertenencia. En este aspecto, es importante señalar que los seguidores del manga, apoyándose en un producto mediático demuestran que la cultura, así como la identidad son dimensiones impermanentes, inestáticas, vivas, en medio de las cuales han construido una comunidad.

Conclusiones

Al término de este trabajo de investigación no podría asegurar que mi manera de ver a los cosplayers es la misma que al inicio. Considero que durante el proceso de tesis, mi percepción se fue transformando, no diría que de manera positiva o negativa, sencillamente cambió. En la parte introductora, mencione la idea que me hizo llevar a cabo este tipo de estudio, el cosplay. Aparentemente un simple juego, pero que en realidad es el reflejo de una de las miles de necesidades que nos son impuestas, como la del consumo, entretenimiento, satisfacción, felicidad, etc.

En lo personal, siempre me llamó mucho la atención la manera en la que los medios de comunicación, la industria cultural y el grupo en el poder, manipulan la mente de las personas, les crean necesidades; pero lo más sorprendente es que los sujetos creen que es una idea propia y que realmente necesitan un celular, una tablet, un ipod una televisión, un automóvil y utilizan toda una estrategia de publicidad para llegar y estimular la mente de los consumidores. Dejando de lado la idea de que por medio de los objetos se compra un estilo de vida, todo el trabajo que hay detrás para posicionar una marca, me parece fascinante, cómo se juega hasta con los sentimientos de las personas, mismas que quizá consumen con la creencia que adquiriendo cierto producto obtendrán un poco de felicidad.

Respecto al mundo del manga y el anime, como mencioné anteriormente, hay todo un conjunto de factores que intervienen (como la industria, los medios) y hasta el contexto en el que vivimos, los cuales (concluyó) facilitan el consumo de cualquier producto como mangas y series de anime con la idea de que lo que se adquiere es un entretenimiento sano. Y es que vivimos en un país, en una ciudad tan poblada y al mismo tiempo clasista, donde la mayor parte de las personas mayores se pasan casi todo el día trabajando para ganar el sueldo mínimo y los jóvenes se encuentran desempleados o en un trabajo que no ofrece oportunidades para desarrollar su creatividad e intelecto. Bajo este panorama tal vez es

razonable que las personas busquen algo, ese algo que los haga divertirse, pasar un buen rato, o bien, que les haga sentir un poco de felicidad, aunque sea a través del consumo. Marcuse les denominaría falsas necesidades, es falso que se requiera consumir para satisfacer nuestras necesidades, la verdadera felicidad esta en nuestro interior y no en el exterior por medio de los objetos, pero ¿cómo vamos a hallar esa paz en un panorama de inestabilidad?

La finalidad de este trabajo, fue intentar mostrar que en cualquier grupo, de baile, yoga, juego, apoyo, no sólo los cosplayers (ya que éstos simplemente fueron el pretexto para el desarrollo de la investigación), las personas se reúnen por múltiples motivos, para encontrarse a sí mismos, identificarse, acompañarse, divertirse y distraerse, llenar vacios o de algún modo hallar sentido, donde las actividades que se llevan a cabo bien podrían catalogarse como modos de evasión, salir de la rutina y disfrutar del placer de estar juntos.

En el caso de ver series, leer manga, se puede volver como una forma de evasión, de placer, porque son productos que como dice Orozco, citando a Barbero (2011), burlan el género de ficción para acercarse a la vida misma, porque el manga hace posible diluir las fronteras entre la realidad y la ficción; y por esa parte, es como si se vivieran muchas historias sin salir de una habitación, y al mismo tiempo, representan un escape de la realidad que ayuda a sobrellevar la cotidianeidad y la monotonía. Así entonces, los jóvenes encuentran en un producto que ofrece la industria una opción de entretenimiento, que quizá para ellos no es que los hayan manipulado para necesitar cierta cosa para sobrevivir, al contrario, ellos lo ven natural, hasta cierto punto normal porque así han vivido toda su vida, no se cuestionan si el sistema está al mando de todo o los grupos en el poder, porque ellos sólo buscan diversión, algo sencillo con que distraerse y pasar el rato, y eso es lo que obtienen. ¿Necesidad falsa? Tal vez, pero en este mundo incierto, es casi imposible evitar los métodos evasivos y más en un contexto como en el que nos encontramos actualmente.

La identidad como la percepción del sí mismo

El tema de la identidad fue una dimensión un tanto compleja de definir y más el tratar de conocer de qué manera la influencia del manga se refleja en la identidad de los jóvenes. Por ello, para el abordaje del concepto se tuvo que recurrir al marco de la experiencia, ya que de basarnos solamente en lo teórico, la investigación carecería de validez, al no considerar la voz de los jóvenes protagonistas.

De este modo, la identidad, el eje que movió este estudio, en el plano de lo empírico, se manifiesta en que los sujetos desarrollan su sentido de pertenencia con base en la identificación con otros grupos diferentes, ya que en algunas ocasiones, los jóvenes hacían alusión a las personas que no eran parte del mundo del manga y el anime como la gente de allá afuera, los que no son de esto y haciendo referencia a su lugar de pertenencia como "entrar a otro mundo". Así entonces el sujeto se construye de una multiplicidad de sujetos, según desde donde hable y a quién considere su otro de referencia,

Así bien, se observa el hecho de que los jóvenes buscan ese "estar juntos" o estar en grupo se debe a que el cosplay por sí mismo, es una actividad social, ya que los jóvenes al caracterizarse de un personaje, además de diversión y convivencia, buscan que se les reconozca por haber hecho un buen trabajo con su traje, en esto, el reconocimiento recae en las veces que se les solicita para una fotografía, por eso mismo es que la construcción identitaria se forma, se mantiene y se manifiesta en la interacción,

Por otro lado, una manera en que las personas manifiestan su identidad individualmente es por medio de los accesorios que portan, ello es una forma de identificarse en cualquier contexto en el que se encuentra ya que en cierta manera se hacen visibles, puesto que la identidad es construida en tanto que depende de la percepción subjetiva que tienen las personas de sí mismas y a partir del establecimiento de distinciones con respecto a los demás, lo que no somos. En

este sentido, la experta afirmó que al llevar una bolsa, mochila y accesorios de anime, fue información con la que sus compañeros de escuela la identificaron y la ubicaron en el grupo de las personas seguidoras de los productos japoneses.

El espacio de las convenciones como lugar de pertenencia

En este punto, se concluye que una clave importante en el concepto de identidad es el lugar de pertenencia, en este caso, las convenciones, las cuales representan escenarios de integración y conforman ese lugar que les brinda seguridad y reconocimientos identitarios a sus miembros. Asimismo, son vistas como un lugar privilegiado donde emergen diferentes formas de interacción, socialización y convivencia. Pese a que varios jóvenes afirmaron recibir críticas incluso por integrantes del mismo grupo de cosplay, queda claro que, así sea de conflicto, las convenciones son un lugar donde se da la comunicación.

Algo común entre los testimonios de los informantes fue considerar que la experiencia de participar en una convención se desarrolla en el encuadre de la convivencia, mismo que permite la construcción de imaginarios individuales y colectivos, además de generar prácticas y rituales que les permiten unirse, complementarse y autodefinirse a sí mismos a partir de su experiencia en grupo. En este aspecto, la convención además de resultar un sitio de juego donde los jóvenes se desenvuelven, representa un ambiente familiar, donde padres llevan a sus hijos a divertirse o porque buscan disfrutar tiempo con ellos en las actividades que les apasionan haciendo también cosplay.

De este modo, las convenciones resultan ser el lugar ideal para este tipo de agrupación, donde por medio del juego se crea la fantasía de poder ser como el personaje, de lo contrario, en la calle reciben burlas, criticas de gente que no pertenece al mundo del manga, porque desconocen el universo simbólico que hay detrás de estos escenarios.

Respecto al consumo de las series y posibles razones de la novedad del manga y el anime

Ahora bien, en este aspecto, uno de los hallazgos que arrojó el trabajo de campo fue que la convención, además de ser un lugar de pertenencia, también es un lugar que fomenta el consumo. Dado que los jóvenes son receptivos ante deseos que genera la industria, pero, pese a ello, se concluyó que hay cierta autonomía en los jóvenes en el momento en que son ellos mismos los que estructuran las fronteras de sus preferencias personales.

Otro punto que se concluyó fue que las narrativas espontáneas del manga han hecho que surja apetito por formar relaciones con otros individuos, ya que existe un reconocimiento socializable entre los jóvenes, elemento que ha dotado a la historieta japonesa de gran distinción, en contraste a otros tipos de historietas.

Así bien, una característica por la que quizá se potencia el consumo de la historieta y las series se debe a que tanto los mangas como el anime, poseen una estética en sus personajes, se muestran imágenes atractivas, caras y cuerpos atractivos, se hace apetecible ver una serie y por lo tanto consumirla. Y por otro lado, otra característica, dado que los diferentes mangas abordan una gran variedad de géneros y proporcionan un poco de todo de acuerdo a la temática y al público al que va dirigido, el mercado abarca todos los gustos y edades provocando que el consumo se intensifique más.

De esta manera, el consumo de series y manga, fomentado por la dinámica moderna, provoca una sensación de satisfacción, placer o felicidad, pero al mismo tiempo interviene en las dimensiones de identidad y la cultura, porque el manga no deja de ser un producto cultural, cargado de una ideología ajena al contexto mexicano, sin embargo, la comida, la ropa, tener mayor conocimiento de la cultura oriental por medio de las series, lleva a adquirir un determinado estilo de vida que no se relaciona al entorno propio, por ello, en este sentido, el consumo ha propiciado que haya una hibridación cultural al ofrecer productos de otra cultura,

mismos que son consumidos, apropiados e introducidos en la vida de los jóvenes. Algunos informantes afirmaron aprender valores de las series, otros, palabras, mismos que debido a su naturalidad, son aplicados y reforzados en la vida cotidiana de los sujetos.

En el plano de lo empírico, se han podido corroborar algunas ideas que se plantearon al inicio del trabajo, en el que se destaca que los jóvenes seguidores del manga y del anime se sumergen demasiado en entender las historias porque las disfrutan, pero al mismo tiempo es innegable que se alejan de la vida real

No obstante, también se concluye que tanto el anime como el manga son productos consumidos porque resultan amenos y entretenidos. Los seguidores leen manga y ven anime porque experimentan una sensación de ser transportados a un mundo imaginario, les apasionan las historias, se enamoran de los personajes, aprenden, los relaja, tranquiliza y porque los sosiega. Les abre la mente a otra cultura, a nuevas ideas. Además, les permite comentar, debatir y engrandecer su conocimiento (respecto a las series, claro).

Sin embargo, también es válido decir que la comunidad cosplay no sólo es consumo y diversión, también interviene una telaraña de significados, construida de diversos símbolos, como una death note, objeto que representa esa mezcla entre un mundo real y uno de ficción. Dichos símbolos y significados, simultáneamente pasan a ser códigos representativos del grupo de apasionados del manga y el anime.

Para terminar esta tesis…

Entonces, así se da respuesta a la pregunta y a los objetivos planteados, repasemos rápidamente, vemos que algunos efectos del manga en la identidad de los jóvenes, desde la perspectiva del cosplay, se dan, por un lado, cuando abandonan su propia identidad para apropiarse de una ficticia, una identidad que sólo existe en las series y que puede ser del genero opuesto o de una edad

distintita y por el otro lado, al ser cosplayer, de inmediato se les ubica dentro de un grupo, experimentando un sentido de pertenencia.

Respecto a la hipótesis planteada, en parte los jóvenes extraen elementos que les ofrece la industria y los resignifican aplicándolos a sus prácticas, pero en este aspecto, se desconocía la relación cosplay-industria. Los jóvenes no muestran alguna resistencia a la industria, al contrario, esperan con ansia que se publique el próximo capítulo de su anime favorito, haciendo que la demanda de productos relacionados con la afición del manga aumente considerablemente. Si bien es cierto, en la única parte en que resultan ser personas autónomas, es cuando eligen entre las múltiples variedades de mercancías, cuál prefieren.

En síntesis, se buscó destacar la necesidad de los jóvenes en las sociedades actuales por recurrir a un producto de un universo de alternativas con el fin de satisfacer su necesidad de entretenimiento y de diversión, mismo que los llevo a un grupo, el cual les permitió la convivencia y la socialización con otros jóvenes.

Así bien, los jóvenes cosplayers, no son sujetos que consumen irracionalmente o que no piensan, al contrario, son jóvenes que aprendieron por medio de un juego como el cosplay a darle sentido a los símbolos de un producto mediático para resignificarlos en comunidad y crear su propio mundo.

En suma y en respuesta a la hipótesis planteada se puede decir que las opciones que actualmente ofrecen los medios de comunicación pueden convertirse en elecciones para construir identidad como individuo y como grupo,

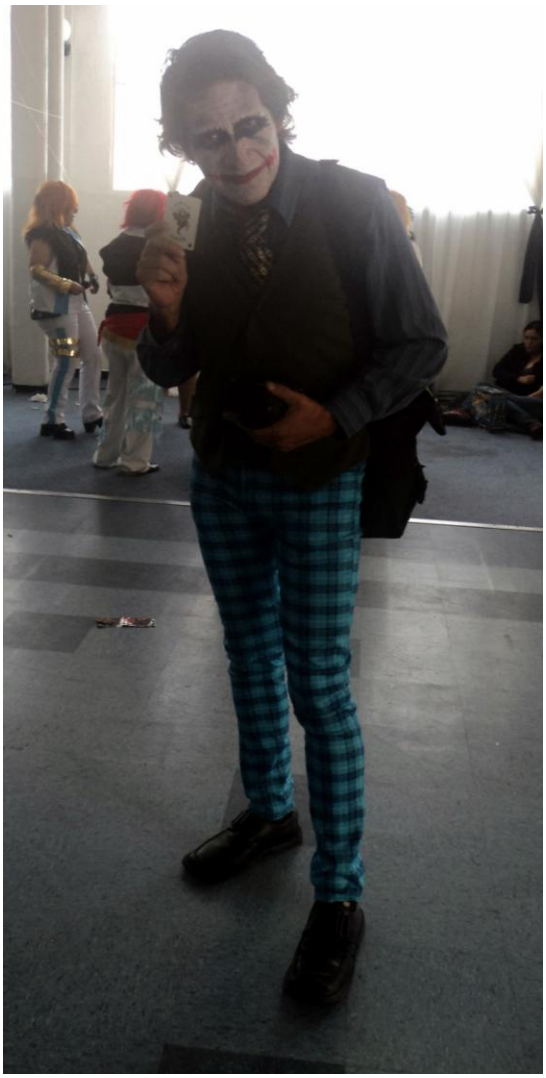
Para finalizar, ésta investigación, creo pertinente mencionar que me permitió un desarrollo más profesional, manejando y aplicando conceptos como el tema de identidad, cultura, medios de comunicación, industria cultural, consumo, entre otros, aspectos que en algún momento de la carrera de Comunicación y Cultura revisamos, pero que ahora se vieron con mayor profundidad. Asimismo, me percato de que realizar un trabajo de investigación conlleva horas de trabajo,

de desvelo, concentración, dedicación, pero sobre todo el entusiasmo, que es el que no deja que se quite el dedo del renglón.

Por otro lado, creo que si antes consideraba al cosplay como un juego novedoso, divertido, ahora lo veo extraño, ajeno ya que este estudio también me permitió mirar a estos jóvenes de una manera diferente, como una sociedad que no sólo es receptora, sino que en medio del juego, también se significan ellos mismos.

Con ello, espero que este trabajo de investigación no termine aquí, que sirva para despertar nuevas inquietudes, nuevas rutas y nuevos horizontes para mirar a esta agrupación.

Imágenes capturadas en la Convención de la TNT`25



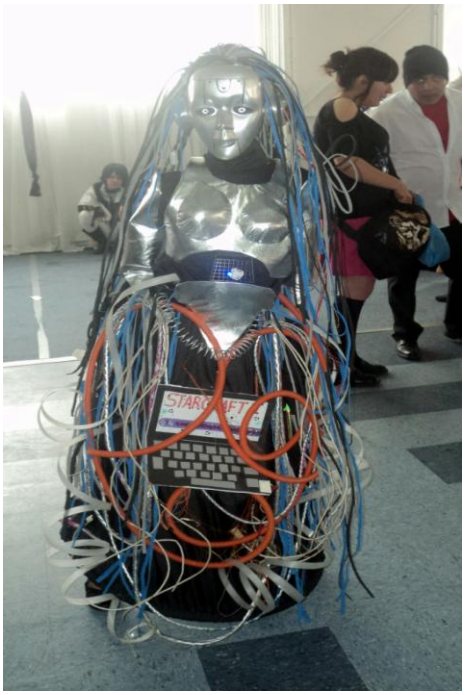
Durante el trabajo de campo, se presentó algo que no se tenía contemplado, el ver que no sólo los jóvenes hacen cosplay, sino que también personas mayores disfrutan de esta práctica.

Ejemplo de crossplay
(caracterizarse del género opuesto)

Ejemplo de furry
(caracterizarse de un animal antropomórfico)

Familia con cosplay que asisitió a la convención

Niña de 10 años con una peculiar caracterización



Referencias bibliográficas

Adorno, Theodoro, W. y Horkheimer, Max (1986). La industria de la cultura: ilustración como engaño de las masas en Curran, James; Gurevicht, Michael y Woollacott, Janet, Sociedad y comunicación de masas, FCE, pp.393-432.

Arango Johnson Jorge Alberto, Gómez Salazar Luz Elena y Gómez Hernández Mónica María, (2009). El comic es cosa seria: el comic como mediación para la enseñanza en la educación superior, Caso Universidad Nacional, Universidad de Medellín y Universidad Pontificia Bolivariana, Anagramas, Volumen 7, Núm. 7, Medellín, Colombia.

Arciniegas y Mora (2010). Fuck Yeah Anime! Estudio de diseño de anime japonés como generador de prácticas placenteras, Trabajo de Grado, Bogotá, Universidad Sergio Arboleda, Escuela de Comunicación Social y Periodismo.

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

Baudet Guerra, Joninka (2001). La Historieta como medio para la enseñanza", Trabajo de Grado, Caracas, Universidad Católica Andrés Bello, Facultad de Humanidades y Educación, Escuela de Comunicación Social Mención Audiovisual.

Baudrillard, J. (1985). Simulacre et Simulation. Paris: Gallimard.

Baudrillard. J (2009). La sociedad del consumo. Siglo XXI de España Editores

Bauman, Zygmund (2003). Comunidad. En busca de seguridad en un mundo hostil. (3ª ed., 2008; Jesús Albores, trad.). España. Siglo XXI.

Baunman, Zygmund (2007). Vida de consumo. Traducción Mirta Rosenberg y Jaime Arrambide, México. Fondo de cultura económica.

Bauman. Zygmund (2006). Vida liquida. Traducción de Santos Mosquera Albino, España. Paidos.

Benavides, José Luis (1993). Teorías críticas latinoamericanas Coord. Musumeci Poloniato Alicia, Maestría en tecnología educativa, módulo fundamentos del desarrollo de la tecnología educativa II comunicación educativa y cultural, ILCE, México, p. 63.

Benedict, Ruth (1934). La integración de la cultura. En Bohannan, Paul y Mark Glazer (eds.), Lecturas de antropología, 178-185. Madrid: McGraw Hill

Berger, Peter y Luckmann (1997). Thomas Modernidad, pluralismo y crisis de sentido: la orientación del hombre moderno. Barcelona: Paidós.

Bettelheim, Bruno (1976), Psicoanálisis de los cuentos de hadas. Colección Ares y Mares. Barcelona: Editorial Crítica

Bourdieu, Pierre (1972). Esquisse d`una theorie de la practique. Droz, Paris.

Bourdieu, Pierre (1980). El sentido práctico. Taurus, Madrid.

Bourdieu, Pierre (1992). Les régles de l`art. Genése et structure du champ littéraire, Seuil, Paris. (Traducción al español: Las reglas del arte. Génesis y estructura del campo literario. Anagrama. Madrid, 1999.

Bosco Caterina (2009). Un ratón de biblioteca: La traducción de los comics de Disney en el Topolino italiano a finales de los años cuarenta. Trabajo de Posgrado en Comunicación lingüística y mediación multilingüe.

Casetti, F. Di Chio. F (1999). Análisis de la Televisión: Instrumentos, métodos y prácticas de investigación. Ediciones Paidós, Iberica.

Casey, Daniel (2010). Identity Crisis: Cosplay as Cultural Hybriditazion. School of Arts and Sciences, Medford, Massachusetts.

Chaparro, Oscar (2004). Tribus Urbanas en los Colegias de Áreas Metropolitanas. Tesis de Licenciatura, Medellín, Facultad de Ciencias Sociales y Humanas, Departamento de Sociología, Universidad de Antioquia.

Chávez, Daniel (2007). La alta modernidad visual y la intermedialidad de la historieta en México. University of Kentucky, Hispanic Research Journal, Volumen 8, Núm. 2, pp. 155-169

Contreras Romero (2009). Factores que influyen en la construcción de la identidad en adolescentes", Revista Científica Electrónica de Psicología, México, Universidad Autónoma del Estado de México (UAEM).

Dubar, Claude (2000). La Socialization. Paris, Armand Colín.

Dubar, Claude (2002). La crisis de las identidades. La interpretación de una mutación. Barcelona, Bellaterra

Eco, Umberto (1965). Apocalípticos e Integrados. Traducción de Andrés Boglar. Casa Ed. Valentino Bompiani.

Fanyul, Carlos (2006). La apariencia y características físicas de los modelos publicitarios, códigos no verbales de la realidad en el discurso publicitario como factor de influencia social mediática en la vigorexia masculina. Tesis doctoral Castellón septiembre universidad JAUME I.

Feixa, Carles (1999). De jóvenes, bandas y tribus. Antropología de la juventud. España. Ariel.

Feixa, Carles (2003). Del reloj de arena la reloj digital en jóvenes. Revista de estudios sobre juventud, México, pp. 6-27.

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

García Héctor, (2008). Un geek en Japón. Editorial norma. Barcelona.

Geertz, Clifford, 1973. La interpretación de las culturas. Barcelona: Gedisanes.

Giménez, Gilberto (2005). La concepción simbólica de la cultura, en Teoría y análisis de la cultura. México, Conaculta, pp. 67–87

Giménez. Gilberto (2007). Estudios sobre la cultura y las identidades sociales. México. Consejo Nacional para la cultura y las Artes/ ITESO.

Giménez, Gilberto (2009). Identidades Sociales. México: CONACULTA / Instituto Mexiquense de Cultura.

Goffman, Erving (1961). Role distance. En Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction (pp. 115-131), Indianápolis, Bobbs-Merril.

Goffman, Erving (1956, 1989, 2001). La presentación de la persona en la vida cotidiana, Buenos Aires, Ediciones Amorrortu.

Hernández, Fernández, Baptista, (2010). Metodología de la Investigación. Quinta edición, Mc Graw Hill

Iñiguez, L (2001). Identidad: De lo personal a lo social, un recorrido conceptual. Barcelona

Ito, K. (2005). A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society. The Journal of Popular Culture, 38(3), pp. 456-471.

Jenkins, Henry (2009) Fans, Blogueros y Videojuegos. La cultura de la colaboración. Paidós, Barcelona, pp.161-205

Jiménez Varea Jesús (2006) en El contexto de la Historieta: Confrontación, Industria y Relación con otros medios, Ámbitos Núm. 015, Sevilla, España, Universidad de Sevilla, pp. 191-209.

Johnson-Woods, Toni (2010) Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives. Made Laine, New York.

Larraín, Jorge, (2003). El concepto de identidad. Revista FAMECOS, Porto Alegre • nº 21, agosto 2003, quadrimestral

Linton, Ralph, (1992). Estudio del hombre. México: Fondo de Cultura Económica, págs. 140-141

López Moraga, María José (2011) Los fans de la animación japonesa en el gran Santiago. Tesis para optar el grado de Licenciado en Sociología, Universidad Academia de Humanismo Cristiano, Carrera de Sociología, Santiago, Chile.

Lucas R. Berona (s.f.). El discurso sobre la Historieta en Argentina. Intertextualidad, consciencia y mercado, Universidad Nacional de Córdoba.

Maffesoli, Michel (2004) El tiempo de las tribus, el caso del individualismo en las sociedades posmodernas. Traducción de GUTIÉRREZ Martínez Daniel, México. Siglo veintiuno editores.

Mann, León (1990) Elementos de Psicología Social. Universidad de Harvard. Editorial Limusa

Manning, Philip (1992). Erving Goffman and Modern Sociology, Stanford, Stanford University Press.

Martín-Barbero, Jesús. (2002). 2001: Efectos globalismo y pluralismo. Departamento de Estudios Socioculturales ITESO, Guadalajara México.

Martin-Barbero. Jesús (2008) El cambio de la percepción de los jóvenes. Sociedades, tecnicidades y subjetividades, en Murduchwicz, Roxana (coord.) Los jóvenes y las pantallas. Nuevas formas de sociabilidad, Gedisa, Buenos Aires, pp. 25-45

Martínez, Darío. Cultura mediática y lectores de Harry Potter. Un análisis comparativo. Universidad Nacional de La Plata. 2002.

Massota, Oscar (1982) La historieta en el mundo moderno. Ediciones Paidós, Barcelona, 1970. Segunda Edición, 1982.

Mead, George (19), Espíritu, Persona y Sociedad. Ediciones Paidós.

Moreland, R.L. (1982) Socialization in small group. Temporal changes in individual-group relations. In L. Berkowitz (Ed.) Advances in Experimental Social Psychology (Vol. 15 pp. 137-92) New York Academic Press

Morley, David (1996). Televisión, audiencias y estudios culturales. Amorrortu, Buenos Aires, pp. 111-147

Morikawa, M. (2007). El Gran Libro Del Manga. España: Editorial Malsinet.

Moscovici, S. (1984). Psicología Social Vol. II. Barcelona, España. Paidós

Orozco, Guillermo (1997), Medios, audiencias y mediaciones. México

Perillán (2009) Otakus en Chile. Tesis de Licenciatura, Chile, Universidad de Chile, Facultad de Ciencias Sociales, Departamento de Antropología.

Reguillo, Rossana (2007), Emergencia de culturas juveniles. Estrategias del desencanto. Colombia. Ed. Grupo Editorial Norma.

Reguillo, Rossana (2012), "Culturas juveniles. Formas políticas del desencanto" Argentina. Siglo XXI.

Sabin, Roger (2005) Comics, Comic and Graphic Novels, a history of music art. Hong Kong, Phaidon

Sánchez, José, (2002) "Psicología de los grupos: Teorías Procesos y Aplicaciones", McGraw-Hill/Interamericana de España, Madrid.

Schodt, Frederik (1983) Manga! Manga!: The World of Japanese Comics. Japan: Kodansha International Ltd.

Serra Marcelo (2011) La Semiósfera de los comics en Superhéroes. Tesis de Doctorado, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Ciencias de la Información.

Shaw Martin (1994) Psicología de conducta de grupos pequeños. Barcelona. Herder

Silva, Ludovico (1977), Los comics y su ideología, vistos al revés, ensayo incluido en libro Teoría y Práctica de la ideología de Ludovico Silva. Editorial Nuestro Tiempo, Colección la Cultura Al Pueblo. Quinta Edición 1977

Simmel, G. 2002. Sobre la Individualidad y las formas sociales. Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes

Sunkel, Guillermo (2002), Una mirada otra. La cultura desde el consumo. Universidad de Chile

Thompson, John B., (1998). Ideología y cultura moderna. México: Universidad Autónoma Metropolitana-Unidad Xochimilco.

Tripaldi, Anna, (2003/2004) Identidades Juveniles, Tatuaje y Piercing en Cuenca. Tesis de Maestría, Universidad del Azuay.

Uribe y Parada (2010) Representaciones sociales en torno al fenómeno manga-anime en jóvenes Bogotanos que manifiestan haber construido una identidad como Otaku. Tesis de Licenciatura, Bogotá, Colombia, Fundación Universitaria los Libertadores, Facultad de Psicología.

Velazco, E (2002). Concepto de identidad. Dossier pedagógico. Vivre emsemble autremen.

Zebadúa, Juan (2008) Culturas juveniles en contextos globales. Estudio sobre la construcción de los procesos identitarios de las juventudes contemporáneas

Referencias electrónicas:

Cosplay" http://es.wikipedia.org/wiki/Cosplay

Documental Entretelas: Cosplay en Argentina dirigido por Gastón P. Gisbert. La Plata, Argentina, GarzaVive Producciones (consultado 12/07/2013)

Parte 1: http://www.youtube.com/watch?v=6RQoEjl_HmM
Parte 2: http://www.youtube.com/watch?v=NX8xLrlqUB0
Parte 3: http://www.youtube.com/watch?v=RO1dsvIkZW4

Documental Tabú Latinoamérica: Tribus Urbanas, Los Otakus, (2010), National Geographic http://www.youtube.com/watch?v=8AzUIC4Pouk (consultado 12/07/2013)

El consumo te brinda pequeñas felicidades. Claro que no duran http://www.clarin.com/sociedad/consumo-brinda-pequenas-felicidades-Claro_0_1153084837.html (consultado 08/06/2014)

Entrevista a José Antonio Muñoz (2008)
https://www.diagonalperiodico.net/culturas/la-historieta-es-producto-cultural-conserva-temblor-la-mano.html

Hábitos de Lectura (INEGI, 2006)
http://www.fundacionpreciado.org.mx/biencomun/bc162/habitos.pdf (consultado 18/01/2013)

Historizar anime y manga: Desde Japón para el mundo
http://muse.jhu.edu/login?auth=0&type=summary&url=/journals/mechademia/v001/1.ruh.pdf Consultado el 17 de Diciembre del 2012

http://muse.jhu.edu/login?auth=0&type=summary&url=/journals/mechademia/v001/1.ruh.pdf Consultado el 17 de Diciembre del 2012

Lucia Cobos Tania (s.f.) Animación japonesa y globalización: La latinización y la subcultura Otaku en América Latina", Semiótica y Comunicología: Historias y propuestas de una mirada científica en construcción" Revista Razón y Palabra. Núm. 72, www.razonypalabra.org.mx [En línea] Disponible en http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf, (consultado 12/07/2013)

Maffesoli, Michel (2009) El rencantamiento del mundo, una ética para nuestro tiempo (En línea) Disponible en: http://alvarezteran.com.ar/wp-content/uploads/2010/02/Maffesoli-El-Reencantamento-del-Mundo1.pdf.

Moscovici, S (1973). El Campo De La Psicología Social. [Versión electrónica]. http://www.scribd.com/doc/13472140/SERGEMOSCOVICI-Campo-de-la psicología-social. (Consultado 02/01/2013)

Orozco, Guillermo (2011), La telenovela en México: ¿de una expresión cultural a un simple producto para la mercadotecnia? http://www.publicaciones.cucsh.udg.mx/pperiod/comsoc/pdf/2006_6/11-35.pdf (consultado 09/06/2014)

Venta otaku? http://intersections.anu.edu.au/issue20/norris_bainbridge.htm Consultado el 17 de Diciembre del 2012

Charabati, Esther (2009) Hacia un diseño sustentable. NotiFes Acatlan http://www.acatlan.unam.mx/repositorio/general/NotiFESA/2009/notifesa-2009-11-10.pdf (consultado 09/03/2014)

ANEXOS

Anexo 1

E1	Mujer 17 años	Expo TNT `25 02-mayo-2013

¿Quién es y de qué serie es el personaje que representas?
Miku Hatsune del software Vocaloid
¿Cómo fuiste prefiriendo a este personaje?
Me llamó la atención su cabello porque es muy largo, siendo su atractivo principal, así como es de color azul, es la personaje más reconocida de Vocaloid y su personalidad se parece a la mía, además se me hace una personaje linda tanto en personalidad como físicamente.
¿Cómo ingresaste al mundo anime y manga?
Comenzó a la edad de 3 años, gracias a mis hermanos, pues me llevan 9 y 11 años y por esas épocas estaba Dragon Ball Z como el anime más reconocido en televisión abierta y fue por ello que comenzó a llamarme la atención
¿Qué significa para ti representar a este personaje?
Mucho gusto y además fue un reto, porque no se trata solo de disfrazarte, sino también de caracterizarlo, sinceramente es el primer cosplay que hecho pero tampoco será el último y pensé que las personas no les gustaría mi cosplay, pero fue todo lo contario, pues me pedían muchas fotos.
¿Qué sientes al estar de cosplayer?
Una alegría porque es salir del mundo normal y entrar al mundo del anime, es romper las reglas dentro de la sociedad en la que vives y darte cuenta de que no eres el único con estos gustos
¿Cómo relacionas tu vida diaria y tu práctica de cosplayer?
Pues siempre trato de peinarme como algún personaje que me guste y usar accesorios que usan, así como trato de que mi maquillaje se vea con algo característico de anime
¿Qué razones tienes para practicar el cosplay?
No me gusta ser como los demás, el vivir en un mundo normal y haciendo lo mismo que los demás, me gusta sobresalir pero que sea en algo que me guste mucho y es como hacer que el anime esté presente en la vida real
¿Qué aspectos de tu vida favorece?
Algunos de mis conocidos me admiran porque es una forma de demostrar realmente como soy y demostrar que no me importa que diga la demás gente, es decir, que no me reprimo de nada y es una forma de hacerme feliz
¿Qué aspectos de tu vida afecta?
Solamente las críticas, no solamente de la gente, si no de mis padres, pero son de otras épocas, así que no me comprenden del todo
¿Algo que desees agregar?
Es un gusto que me hayan tomado en cuenta para esta encuesta, espero que la próxima TNT me vaya mucho mejor que en esta que fue increíble, espero poder seguir haciendo cosplay sin importar la edad que tenga y poder ver anime, que es algo que me apasiona y que me hace diferente de los demás y me hace feliz

E2	Hombre 21 años	Expo TNT `25 02-mayo-2013

¿**Quién es y de qué serie es el personaje que representas?**
Vector/Resident Evil ORC
¿Cómo fuiste prefiriendo a este personaje?
Dentro de la historia , y de ese juego en particular, este personaje me pareció uno de los mejores, en cuanto a su desarrollo en la trama viéndolo de un punto de vista primario o secundario según las perspectivas de cada quien, sus excelentes habilidades, la biografía que lo acompaña, etc.
¿Cómo ingresaste al mundo anime y manga?
Interés

¿Qué significa para ti representar a este personaje?
Antes que otra cosa, significa, trabajo, esfuerzo, dedicación, tiempo... Posterior a ello significa representar una parte, una muy grande de lo que es mi vida
¿Qué sientes al estar de cosplayer?
Una gran satisfacción, además es muy divertido, me hace sentir bien
¿Cómo relacionas tu vida diaria y tu práctica de cosplayer?
Hasta el día de hoy solo he hecho Cosplay de personajes de videojuegos, particularmente de Resident Evil (HUNK/Vector/Spectre). De igual modo, a la fecha soy Policía Estatal, y la relación entre mi vida diaria, que rodea más que nada a mi trabajo, ya que es lo que consume la mayoría de mi tiempo, y la práctica de Cosplay es evidente, ambas van de la mano, iniciando por la rama militar o paramilitar de la que desprenden y terminando con el gusto y la vocación que les dedico a las dos"
¿Qué razones tienes para practicar el cosplay?
Son muchas, pero la principal para mí y la razón más importante es la satisfacción personal generada por que la gente admire parte de lo que es tu vida, a lo que te dedicas, lo que te gusta...
¿Qué aspectos de tu vida favorece?
Personal, Social, Social Familiar...
¿Qué aspectos de tu vida afecta?
En ocasiones el aspecto económico
¿Algo que desees agregar?
Habrá que seguir adelante y continuar con lo que nos gusta

E3	**Mujer 20 años**	**Expo TNT`25 02-mayo-2013**

¿Quién es y de qué serie es el personaje que representas?
Misa Amane, Death Note
¿Cómo fuiste prefiriendo a este personaje?
Porque desde que termine de ver este anime me gusto la personalidad de este personaje, además de que su vestimenta es poco convencional, algo que me impresiono
¿Cómo ingresaste al mundo anime y manga?
A través de mi familia, ya que teníamos revistas, después yo comencé a ver series por mi cuenta en la TV y por internet...
¿Qué significa para ti representar a este personaje?
Rendir tributo a la serie que es de mis favoritas, así como SCC, y otros, además es algo que te aleja del mundo real y solo vives ese momento.
¿Qué sientes al estar de cosplayer?
Relajación, ya que como no soy yo misma puedo. Son totalmente diferentes, ya que mi vida es un tanto ocupada y ser cosplayer es un hobby
¿Cómo relacionas tu vida diaria y tu práctica de cosplayer?
Diversión y búsqueda de algo nuevo que hacer
¿Qué razones tienes para practicar el cosplay?
He comenzado a tomar más iniciativa para realizar cosas que me gustan, en cierta forma desinhiben.
¿Qué aspectos de tu vida favorece?
Mi tiempo, ya que por ahora mi vida la mayoría es en la escuela
¿Qué aspectos de tu vida afecta?
Que comenzar a entrar en el mundo del cosplay es algo muy interesante
¿Algo que desees agregar?
No

E4	**Hombre 21 años**	**Expo TNT`25 02-mayo-2013**

¿Quién es y de qué serie es el personaje que representas?
Mi personaje es “laquerreimon” de la Serie Digimon 2
¿Cómo fuiste prefiriendo a este personaje?
Lo tomé al azar nada más. Me decidí, voy a hacer uno complicado, uno que cueste un trabajo, y de la noche a la mañana ora sí que lo empecé a sacar.
¿Cómo ingresaste al mundo anime y manga?

Cuando tenía alrededor de seis años, crecí con series como Digimon, Los Supercampeones, Mazinger Z... todo eso. Con eso crecí, con eso me fui adentrando.

¿Qué significa para ti representar a este personaje?

Para mí es un gran logro, porque al principio estuve muy de que no me va a salir, me quedé trabado en muchos aspectos, ya no podía, me desesperaba. Para mí esto es, representarlo ahorita es un logro, más porque es una de mis series favoritas y por ejemplo el día de hoy se presenta "Luisar" Franco, el cantante del opeinig de Digomon, también por la misma razón vengo.

***¿Hay algunos rasgos que tenga ese personaje en particular que a ti te llamen la atención, de su forma de ser, poderes o algo así?**

Tanto sus poderes como su forma de ser. Porque a pesar de que es, a lo mejor es un personaje muy solitario y tiende a comportarse de una forma malvada al final recapacita y le da un gran cambio a la serie y es, para mi es una, cuando muere él es la muerte más triste de Digimon, porque muere y te quedas impactado de, de ahora así, de las cosas que hizo él

¿Qué sientes al estar de cosplayer?

Pues es una alegría porque, más que nada uno hace el cosplay para sentirse bien, no importa cómo le salga, porque muchas veces las personas te critican, "está mal tu cosplay" y te están diciendo, no toman fotos. Sin en cambio ven una persona con un buen cosplay y luego luego van. No es el simple hecho nada más de que lo hagas bien, sino de que también del esfuerzo que le pongas, porque hay muchas personas que a lo mejor no cuentan con los materiales, no cuentan con el dinero, por eso no lo pueden hacer bien. Sin en cambio se esfuerzan y no importa si te sale mal, el chiste es hacerlo y el chiste es de que le guste, mientras a uno le guste y uno se sienta bien, eso es todo, eso es lo mejor

¿Cómo relacionas tu vida diaria y tu práctica de cosplayer?

Pues prácticamente, ora sí que me busco en hacer algo así que esté más o menos a mi forma de ser. Digamos que, por ejemplo, yo me baso mucho en las series. Las series a lo mejor luego dicen que no tienen nada bueno, cada una tiene un mensaje: que hay que ser buenos, que hay que ser honesto, la amistad, el valor de las personas, que no hay que juzgarlas por como son, yo me baso mucho en eso. No es a: "es que está feo" y es que esto es así y es que se viste raro y este... no, yo me baso, por ejemplo en mi cosplay a mi me encantó. Veo muchos y a mí me fascina, tengo una fascinación por los cosplays de "Shanna", me gustó mucho por su forma de ser de ella y por ejemplo, basándome así en el cosplay, de ahí tomo las cosas: "ah, pues que este pedazo de cartón o que ese tubo, que esto me puede servir para el cosplay, lo voy relacionando con eso"

Entonces es así como que también de lo que son las series hay valores que también puedes retomar para tu vida.

Exactamente, porque es muy mal juzgado, dicen y luego en ocasiones me ha tocado que dicen que son cosas del diablo y sin en cambio uno tú lo ves y te enseña el valor de la amistad, el valor de que a lo mejor aunque estés solo, te puedes divertir, puedes estar bien, que no es necesario que estés con toda la gente. Teniendo una sola persona, un solo amigo, puedes ser muy feliz. Y eso es lo que tienes que tomar de las series, no nada más es sangre, no nada más es *gore,* no nada más es "echi" no nada más es eso. Tienes que encontrarle el sentido y el final que te trae esa serie. El objetivo principal, porque no nada más, las series no son series nada más, son a lo mejor, el escritor la saca o la persona que la saca, la saca porque a lo mejor le pasó algo o le gusta, eso es lo que tiene que ver uno, tiene que encontrarle ese sentido, tanto al cosplay como a las series, a todo.

¿Qué razones tienes para practicar el cosplay?

En primera, me encanta, me gusta. La segunda es de que me siento bien a pesar de que luego las personas te miran de una forma muy rara y el tercero es que prácticamente desde pequeño crecí con todo esto y yo algún día soñaba de que "yo quiero ser él" no es como todos, de que vemos a Superman y "es que yo quiero ser Superman" o "yo quiero ser Batman", pues a mí no me pasó eso, yo dije, "yo quiero ser este Digimon, yo quiero ser ese, lo intentase y lo hice.

¿Qué aspectos de tu vida favorece?

Anteriormente no era muy sociable, anteriormente era el chavito que se esconde hasta atrás del salón y que no habla, por miedo, pero ora sí que con las series, las series te van enseñando de que, pues ¿miedo a qué? ¿A qué le tienes miedo? ¿A la vida de que te digan que no, de que te digan "sabes qué, no me hables"? No, o sea, lo principal es eso, que me sentía de esa forma

cuando las seguí viendo y las seguí y me seguí metiendo y ora sí, cambié mucho mi vida, me transformé, valga la redundancia, cambié.

¿Qué aspectos de tu vida afecta?

El lado negativo de las personas, porque luego piensan, "es que ese está drogado por esas cosas que hace" o "es que ese es del demonio por cómo se viste", pues es el único lado negativo, el único lado negativo que le veo. Eso y las personas que, más que nada que juzgan sin saber, porque a lo mejor yo le digo, "¿sabes qué? Es que ese está feo, ese es de la patada" o sea no, es lo que me molesta en la gente, que tiende a juzgar por las apariencias.

¿Algo que desees agregar?

Ora sí que es la primera vez que me hacen una entrevista y ora sí, me gustó mucho porque la verdad es el lado de otras personas, son las preguntas o las dudas que tiene uno. La verdad sí me encantó porque es la primera vez así.

E5	Hombre 19 años	Expo TNT`25 02-mayo-2013

¿Quién es y de qué serie es el personaje que representas?

Soy "Inuyasha" de la serie "Inuyasha".

¿Cómo fuiste prefiriendo a este personaje?

Fue de los primeros animes que vi, cuando niño

¿Cómo ingresaste al mundo anime y manga?

Pues no sé, la televisión, cuando todavía pasaban anime y este, me gustó más y no sé, yo creo que es algo con lo que naces.

¿Qué significa para ti representar a este personaje?

Es divertido, es como ponerte en los zapatos de un héroe de cuando niño.

¿Qué sientes al estar de cosplayer?

Pues nada, yo supongo que como estás ente tantos cosplay, es como ir vestido normal.

¿Cómo relacionas tu vida diaria y tu práctica de cosplayer?

Pues no es precisamente que la relacione tanto. Tengo mi vida, veo anime, juego Xbox y cuando me quiero vestir de algo me pongo a trabajar en el disfraz.

¿Qué razones tienes para practicar el cosplay?

Simplemente diversión, pasarla bien.

¿Qué aspectos de tu vida favorece?

Pues en sí que favorezca algo, no, pero es algo que me relaja, que me gusta hacer, que simplemente lo hago porque a mí me gusta, no porque tenga demostrar algo.

¿Qué aspectos de tu vida afecta?

No, que afecte... de vez en cuando la economía. Si no tengo el dinero para hacer un cosplay, no lo voy a hacer aunque quiera, pero que afecte algo, no.

¿Algo que desees agregar?

No

El personaje, en lo particular ¿lo escogiste por alguna cuestión en especial de su forma de ser, sus poderes o algo así?

Me gusta su forma de ser y porque vengo con mi novia, que es la novia del personaje. Viene disfrazada igual.

E6	Mujer 24 años	Expo TNT`25 02-mayo-2013

¿Quién es y de qué serie es el personaje que representas?

Es "Vocaloid-miko-hatsune" de "Cantarella", pero es como de otra versión, como de "Tango" y así, como flamenco.

¿Cómo fuiste prefiriendo a este personaje?

Mmm, bueno, ya tenía la peluca y como sale muy caro hacer cosplay ahora, este, decidí hacerlo porque ya tenía la peluca, entonces, estoy haciendo el personaje de miko, para que no me salga tan caro y me gusta.

¿Cómo ingresaste al mundo anime y manga?

Uy, fue hace muchos años, como seis, siete que vine a mi primera convención y vi a una chica que se parecía mucho a un personaje que me gustaba y me quedé enamorada y desde ahí decidí hacer cosplay, dije "no, voy a intentarlo" y así he llevado muchos años haciendo cosplay.

¿Qué significa para ti representar a este personaje?

Es divertido porque puedes hacer un personaje. Trato de hacerlo lo más idéntico que puedo y es emocionante porque puedes hacer así como que traer un personaje que no... Es ficticio y traerlo a la realidad y es muy divertido venir a las convenciones.

¿Qué sientes al estar de cosplayer?

Divertido, gastas mucho, pero es bastante agradable y es un hobby que me gusta mucho hacer.

¿Cómo relacionas tu vida diaria y tu práctica de cosplayer?

Igual sí hago mis cosas de mi vida cotidiana pero igual sí soy algo friki y sí compro series y todo eso y sí tengo mis ratos libres para ver manga, programas o series de anime, pero igual sí, lo relaciono con mi vida y pues sí gasto mucho en eso, en mi hobby, porque me encanta esto.

¿Qué razones tienes para practicar el cosplay?

Realmente no tengo razones, lo hago porque me gusta mucho realmente y no tengo ninguna razón. Lo hago porque me gusta, no podría darte razones porque es algo que me gusta mucho simplemente. Lo hago por gusto nada más.

¿Qué aspectos de tu vida favorece?

Ninguno. Mi mamá me regaña mucho por esto, ja, ja. Dice que gasto mucho y... pero pues a mí me gusta y no es muy seguido las convenciones, entonces, dos o tres veces el mes o así que venga, pues me gusta mucho pero así que favorezca mucho mi vida cotidiana, no.

¿Qué aspectos de tu vida afecta?

Simplemente afecta la economía y deberían comprar lugares más grandes para la gente porque esto se hace cada vez más grande pero nada más mi economía, ja, ja, es todo lo que me afecta del cosplay. Nada más.

¿Algo que desees agregar?

Me gusta mucho venir a las convenciones y hago cosplay porque lo amo, porque lo disfruto, aunque quede en quiebra y trato siempre de sacar personajes y así que me gusten y tratarlos de sacar igualitos y... porque me encantan.

E7	**Hombre 18 años**	**Expo TNT`25 02-mayo-2013**

¿Quién es y de qué serie es el personaje que representas?

Es “Kakashi-hatake” de la serie “Naruto-shikudem”.

¿Cómo fuiste prefiriendo a este personaje?

Porque me gustaba cómo actuaba en la serie y su forma de actuar.

¿Cómo ingresaste al mundo anime y manga?

Porque empecé a ver series y me empezó a gustar más su cultura y toda su relación sobre las series.

¿Qué significa para ti representar a este personaje?

Representa la forma de cómo te ves en este personaje ¿no? “No, pues yo me veo así como él: serio, tranquilo y así sucesivamente”.

¿Qué sientes al estar de cosplayer?

Me siento feliz al mostrar lo que yo quiero ser en esa serie.

¿Cómo relacionas tu vida diaria y tu práctica de cosplayer?

De hecho, nada más porque es tranquilo y se pasa mucho pensando en planes para salir de sus problemas.

¿Qué razones tienes para practicar el cosplay?

Una es para representar en forma humana al personaje. La segunda es expresar cómo me gustaría ser en la serie y porque es mi personaje favorito.

¿Qué aspectos de tu vida favorece?

Bueno, de hecho aspectos así de mi vida, casi no.

¿Qué aspectos de tu vida afecta?

Bueno, yo pienso que a mí en lo personal no me afecta ningún problema.

¿Algo que desees agregar?

Ah, que estaría divertido que más gente practicara esto de los cosplay. Sí es divertido.

E8	**Hombre 18 años**	**Expo TNT`25 02-mayo-2013**

¿Quién es y de qué serie es el personaje que representas?

Es el “Gran Sayaman” de la “Dragon ball Z”

¿Cómo fuiste prefiriendo a este personaje?

Porque me comió el tiempo y fue la última opción que tuve.

¿Cómo ingresaste al mundo anime y manga?
Pues desde que tenía 8 años. Hace como 10 años me empezó a gustar Dragon ball, Zakura "iacha" y pues fue cuando empecé ya a meterme más.
¿Qué significa para ti representar a este personaje?
Significa mi infancia porque Dragon ball es la infancia de todos, es lo que podemos pensar, sí, es mi infancia.
¿Qué sientes al estar de cosplayer?
Pues feliz.
¿Cómo relacionas tu vida diaria y tu práctica de cosplayer?
Bueno, pues, es la primera vez que hago un cosplay.
¿Qué razones tienes para practicar el cosplay?
Porque me gusta. Me gusta hacer cosas nuevas y como este año es mi primera vez que hago cosplay, lo intenté.
¿Qué aspectos de tu vida favorece?
Pues me gusta llamar la atención. Hacer un cosplay que quede bien hecho, que les guste a las personas, me gusta.
¿Qué aspectos de tu vida afecta?
Pues la economía porque están un poco caros, comprarlos nuevos.
¿Algo que desees agregar?
Creo que no.

E9	**Hombre 21 años**	**Expo TNT`25 02-mayo-2013**

¿Quién es y de qué serie es el personaje que representas?
De hecho no es ninguna serie, es una armadura original que yo hice. Es como un caballero paladín como los de "World of Warcraft", más o menos. Inspirado pero no en ninguno.
¿Cómo fuiste prefiriendo a este personaje?
Ah bueno, es que a mí me gustan mucho los caballeros, sus armaduras, entonces por eso me decidí a hacer una armadura que pareciera de ese tipo.
¿Cómo ingresaste al mundo anime y manga?
Ah, desde chiquito tenía primos que les gustaba "Star Wars", caricaturas japonesas, entonces, desde muy chiquito, este, pues como que ya estaba dentro de esto.
¿Qué significa para ti representar a este personaje?
Los valores de la caballería, el honor, el deber, la obligación, el valor, el coraje, la audacia, la prudencia. Yo también practico artes marciales europeas renacentistas, entonces también va muy acorde con eso.
¿Qué sientes al estar de cosplayer?
Me siento fuerte, me siento, no sé, me gusta cómo se siente.
¿Cómo relacionas tu vida diaria y tu práctica de cosplayer?
Ah bueno, es que yo estudio historia y me especializo en armamento militar antiguo y medieval. Entonces, yo estudio sobre armaduras, espadas y pues este, es como un reflejo de eso, puesto que yo todavía no sé manejar cosas con metal y todo eso.
¿Qué razones tienes para practicar el cosplay?
Ah, pues a veces me gusta como, o sea, venir a ver que... presumir mi armadura, cómo me quedó, para que se vea, cuando tengo tiempo libre, que ya casi no tengo.
¿Qué aspectos de tu vida favorece?
La creatividad. Suelo ser muy creativo en cuanto a cosas artesanales, éste, manuales.
¿Qué aspectos de tu vida afecta?
Ah, pues a veces piensan que eres un ñoño, pero no. Porque yo sí sé de armamentos y de armaduras.
¿Algo que desees agregar?
Muchas veces como que se demerita a los cosplayers que hacen sus armaduras como ellos propios por otros que los compran y una vez me tocó competir en una "mole" y yo había hecho un disfraz completamente, con papel maché y con metal soldado, pero me ganó un sujeto que había llevado su casco de Darth Vader comprado, entonces así como que, no pues, ¿qué chiste tiene entonces?

E10	**Hombre 28 años**	**Expo TNT`25 02-mayo-2013**

¿Quién es y de que serie es el personaje que representas?
"Resident"…es del juego de Circulo de Fuego
¿Cómo fuiste prefiriendo este personaje?
Por la soledad y el estilo del personaje medieval
¿Cómo ingresaste al mundo del anime y el manga?
Pues a través de los gustos…desde las caricaturas en la televisión
¿Qué significa para ti representar a este personaje?
Meterme en el personaje e identificarme con algunos rasgos
¿Este personaje que rasgos tiene que te atrajeron?
Que es un personaje fuerte
¿Qué sientes al estar de cosplayer?
Sirve para motivar la fantasía, es como la lectura pero llevar a lo real
¿Cómo relacionarías tu vida cotidiana con tu práctica de cosplay?
Pues yo lo relaciono porque este es mi trabajo
O sea que tú te dedicas a…
A esto…al arte y a la fantasía
Ok… ¿Qué razones tienes para practicar el cosplay o las tres principales razones?
La primera es para destacar….el arte. La segunda es para superar los retos que me pone la vida y la tercera para conseguir un trabajo mejor.
¿Qué aspectos de tu vida consideras que favorece el cosplay?
Ammm…el ámbito empresarial, personal y económico
¿Y qué aspectos crees que te afecte? ¿Algo negativo que le veas?
Negativo…no, ninguno
¿Algo más que quieras agregar?
Que esto es como una tribu, una cultura que está llegando aquí y que debe tomarse un poco más en serio…porque muchos lo ven como "es raro" pero si lo probaran, les gustaría…es todo.

E11	**Hombre 23 años**	**Expo TNT`25 02-mayo-2013**

¿Quién es y de que serie es tu personaje?
No es cosplay…este es un tipo de fanón que se llama "furry"
Ah por el pelo…
Aja…el "furry" y ahorita el personaje que llevo es de "furry" y es el personaje que tengo ahorita que se llama "Jill Sila", es un perro Digimon
¿Cómo fue que escogiste este personaje?
Bueno…esto fue por los gustos que tengo, seguramente eso salió desde que yo era muy chiquito, como 11 años, a mi me gustaba mucho lo que son los animales, principalmente las características de los zorros y su comportamiento que llevan. También desde entonces tenía mucho…bueno, era fanático de la serie esa de Digimon, la de "Tamel" y en especial del personaje que se llama "Aimon", de ahí dije bueno, en cierto aspecto tengo…eh…el carácter y el comportamiento del "Aimon", a veces es un poco así como… alejado de la gente, pero cuando agarra confianza empieza a interactuar. Y bueno dije, me gustan los zorros, me gusta ese personaje porque no hacer una combinación de los "arboks" y así lo representas…y es por eso que me gusto, nada más.
¿Cómo fue que ingresaste al mundo del anime y el manga?
El anime y el manga…bueno eso también tiene ya muchos años, ya aproximadamente como unos 7 años fue que me empecé a adentrar mucho a lo que es el anime. De hecho bueno…va de la mano con lo que son las series japonesas pero no tienen que ver animales antropomórficos…y este…es ahí donde me gusta más el anime pero que tenga que ver con animales, o si es humanizados, que tengan poderes así un poquito…no tan irreales si no así como de un súper humano. Y bueno, ahorita para venir a estas convenciones más que nada fue para los que empezamos a reunir ciertos amigos algunos sí son cosplayers y me invitaron, me dijeron que si no me gustaría venir, pasear un rato por acá y dije bueno, me gustaría.
¿Para ti que significa estar representando este personaje?
Pues más que nada sería como sacar lo que sería mi yo interno que realmente no podría sacar así con cualquier persona, ¿no?, o sea, algunos te tacharían así como de inmaduro, muy infantil y hay veces que uno no puede reprimir esas cosas y trata de…bueno de sacarlas pero por medio de algo

¿Cómo te sientes al estar representando este personaje?
Muy bien, me siento como si me hubiera quitado un peso de encima, así como ah todos mis problemas y todo, a un lado, ahorita estoy bien y voy a hacer lo que quiero, convivir con la gente, reírme, hacer travesuras y todo eso.
¿Cómo relacionarías tu vida cotidiana con tu práctica del furry?
Bueno, mira…en mi caso es algo muy especial, porque yo el "furry" prácticamente es parte de mi vida porque así como me ves vestido yo también elaboro estos disfraz, entonces cuando interactúo con la gente, la mayoría son...pues cursis, entonces hay que tomar los rasgos de tu personaje para representar en un traje. En mi vida…bueno, cotidiana la mayoría del tiempo pues si ando como los zorros nada más paseando por ahí, a veces solitario, pero a veces si con compañía, paseando por ahí, eh…viendo nuevos horizontes todo eso, pero casi todo está relacionado con esto, el "furry fandon"
¿Cuáles son tus principales razones para practicar "furry"?
Bueno una de las principales seria…identificarme como tal como un animal, la mayoría, más bien, todos los "furris" tienen características animalescas, por lo tanto si te tendrías que identificar con un animal, ya sea por las características, por ejemplo de un zorro que tiene poder de liderazgo pero convive con los demás de su especie. Por ejemplo en el caso de los zorros, la mayoría de estos se la pasan solitarios y cuando se reúnen con su especie, intervienen varios factores, ya sea hacer crecer la especie o interactuar con otros pero nunca llegan a la violencia en comparación con otros animales, ¿no?...entonces si lo podría relacionar primeramente. Segundo, sería como quitarte esa pena, porque yo tengo amigos que yo digo que son cursis, perdón "furry" y son así de que…sí les gusta su personaje y todo pero no lo van a presentar a ningún lado, solamente son como "furry" de casa y hasta ahí, si tendrías que presentarte, ¿no?, sacar esa parte que tienes interna. Y la tercera más que nada es no dejarte llevar todo por el fandon, porque también hay que ver que vivimos en un mundo donde hay ciertas cosas que hay que cumplir, como trabajar, estudiar y todo eso
¿Qué aspectos de tu vida consideras que favorece esto de practicar el "furry"?
Para mi seria con las interacciones sociales, porque por ejemplo, tú ahorita me agarraste así para la entrevista y por lo mismo que estoy debajo del traje pues me desplayo un poco más, porque si me agarraras así en persona me daría un poquito de miedo o pena más que nada, entonces esto sería para la interacción social
¿Y qué aspectos consideras que te afecta tu práctica del "furry"?
Bueno, es que esto es como todo ¿no?, como quien dice, existe la regla 34 entonces, así como esta lo bueno del anime y todo eso, también existe la parte mala ¿no?, igual el del "furry", puedes encontrar pues gente así como yo que sólo vienen a pasear y todo, pero hay quien lo ocupa como otro tipo de prácticas, pero esas ya son más intimas ¿no?, entonces ya sería como en mal aspecto, porque la mayoría de la gente así vea algo mínimo de cualquier fandon y siempre dicen, no eso ya es perversión o cosas malas ¿no?,
¿Algo que desees agregar?
Ahh…no se me ocurre nada

E12	Hombre 27 años	Expo TNT`25 02-mayo-2013

¿Quién es y de que serie es el personaje que representas?
"Monki Dile" es el personaje principal de "One Piece"
¿Cómo preferiste este personaje?
Pues porque…por su actitud que es muy callado
¿Cómo ingresaste al mundo del anime y el manga?
Eso fue algo curioso…yo conocí a los animes y mangas de niño, yo lo tenía, pero en una ocasión en la preparatoria después de llegar a casa, me metí a ver Inunyansha, de ahí empecé a ver lo que anime y manga.
¿Para ti que significa representar este personaje?
Pues es un…exhibición nada más, yo lo hago por exhibición nada más.
¿Cómo te sientes al estar de cosplayer?
Ah bien…se siente bien, a gusto.
¿Cómo relacionarías tu vida diaria con tu práctica del cosplay?
Pues mira, yo…solo me gusta, nada más. Me dedico a lo que significa el trabajo, ganar dinero y todo eso

¿Cuáles son tus principales para practicar el cosplay?
Pues como dije anteriormente, diversión nada más
¿Qué aspectos de tu vida consideras que podría favorecer tu práctica del cosplay?
Pues, la amistad, el compañerismo…todo eso
¿Qué aspectos de tu vida consideras que afecta tu práctica del cosplay?
No, no considero ninguno
¿Algo que desees agregar?
No, nada

E13	Hombre 23 años	Expo TNT`25 02-mayo-2013

¿Quién es y de que serie es el personaje que representas?
Es del juego "Situ War", yo estoy representando al guardia del palacio
¿Cómo fue que preferiste este personaje?
Porque es un personaje que nunca antes nadie había hecho y yo quise hacer algo nuevo y meterme en algo que no fuera algo más de lo común
¿Cómo fue que empezaste con el mundo del anime y el manga?
Ehh…yo no estoy tan metido en el mundo del anime y el manga, yo me enfoco más en lo que son los videojuegos, por eso hice este personaje, porque para serte sincero, o sea…si me gusta el anime y eso, pero no soy fanático al 100%
¿Y para ti que significa representar este personaje?
Pues es una satisfacción de que…que uno tiene que se representa algo que a uno le gustaría ser, o sea, es algo muy padre que la gente te vea, te tome fotos, es una experiencia muy padre la verdad
¿Qué sientes al estar de cosplayer?
Pues me siento bien, o sea…llevo ya haciendo ya más de un año…eh, al principio como todos ¿no?, o sea, muy tímido, me daba pena la verdad, pero uno va agarrando experiencia y ya como que vas perdiendo más y haciendo más trajes…yo la verdad me siento muy bien haciéndolo
¿Cómo relacionarías tu vida diaria con tu práctica del cosplay?
Pues…mira, yo en lo personal…yo estudie prácticamente…bueno, esto, algo relacionado, yo estudie diseño grafico. Entonces yo aplico los conocimientos que tengo en cuanto a diseño para diseñar las propias cosas que hago, puedo incluso hasta venderlas porque yo me dedico también a hacer esto y a venderlo. Entonces como que sí, es parte de mi vida ya hacer esto, es parte de mis ingresos.
¿Cuáles son tus principales razones que tienes para practicar el cosplay?
Pues más que nada divertirse, ¿no?...se me hace algo muy…uno se divierte, es divertirse, es salir de lo cotidiano, es intentar algo diferente y no cualquier persona lo hace, porque muchos les da pena, es salir de la rutina normal y porque no, sirve intentar algo nuevo, o sea, ya salirse de lo común y hacer algo más, algo que no esté visto
¿Qué aspectos consideras que favorece tu vida practicar cosplay?
Pues el ser más sociable, o sea, el estar disfrazado requiere que a uno se le quite lo tímido, lo miedoso al qué dirán o que pensara la gente. Te repito, desde el principio yo era una persona muy tímida, muy de que hay que va a decir la gente, me da pena, pero uno se va desenvolviendo, vas haciendo más amigos, vas conociendo más gente en más lugares y se te quita el no ser sociable
¿Y hay algún aspecto que consideres que afecta en algo tu vida practicar cosplay?
Pues vendría siendo prácticamente lo mismo, o sea, la sociedad porque hay mucha gente que no lo toma bien…o sea…como están los elogios, están…también están las criticas. Digo, yo puedo pensar que estoy haciendo el mejor traje pero siempre va a haber alguien que me diga que está mal o que me veo ridículo. Pero en si el principal obstáculo pues…uno se lo pone, porque…yo en lo personal, a mi no me interesa lo que diga la sociedad sólo cuando son cosas constructivas, lo destructivo yo lo tomo sin cuidado. Entonces yo creo que en lo que más puede afectar es en la autoestima que tenga cada persona
¿Por último, algo que quieras agregar?
Pues que… la gente que se anime, es algo muy padre la verdad, estar disfrazado de tu personaje favorito es algo muy padre, yo me divierto mucho, me la paso muy bien y pues que lo intenten, nada pierden la verdad por hacer este tipo de prácticas

E14	Mujer 24 años	Expo TNT`25 02-mayo-2013

¿Quién es y de que serie es tu personaje?
Es una chica normal y hace como un homenaje al anime
¿Cómo fuiste prefiriendo este personaje?
Me gusto mucho el concepto
¿Cómo fuiste ingresando al mundo del anime y el manga?
Me trajeron…porque vino un amigo, un amigo me trajo aquí…tenía 13 años y empecé a practicar el cosplay hasta los 16, de ahí en adelante no hay convención en que no venga disfrazada.
¿Qué significa para ti representar este personaje?
Significa demostrarle al mundo que todo tiene su lado pintoresco
¿Qué sientes al estar de cosplayer?
Tiene que ver en que…me levanta la autoestima porque igual en mi vida he pasado como una niña tonta e inocente, pero encontré algo que me llena
¿Cómo relacionas tu vida cotidiana con tu práctica del cosplay?
En realidad no lo relaciono, sólo lo práctico así cuando vengo a la convención
¿Cuáles son tus principales razones para practicar el cosplay?
Al principio, llamar la atención de la gente eh…me encantaba, cuando lo hice por primera vez, me gusto mucho, me sentí bien y que me pidieran fotos, me gusto mucho la atención.
¿Qué aspectos de tu vida consideras que beneficia tu práctica del cosplay?
En verdad es que me gusta, me gusta confeccionarlo, coser, me gusta ponerle los detalles
¿Qué aspectos consideras que afecta tu vida practicar el cosplay?
No, ninguno
¿Algo que quieras agregar?
Que una convención sin cosplay, no es convención porque significa mucho, es lo habitual para este tipo de eventos. Si no hubiera una sólo persona disfrazada creo que sería bastante aburrido, solo seria de ir a ver que comprar y que escuchar.

E15	**Hombre 24 años**	**Expo TNT`25 02-mayo-2013**

¿Quién es y de que serie es tu personaje?
El personaje se llama “Lobo Salvaje” y es de la serie “Corrector Quiut”
¿Cómo fue que escogiste este personaje?
Porque me gusto como manejaron la personalidad del personaje y la historia, que fue un personaje que lo oculto el villano llamándole “Lobo”, fue lo que me llamo la atención
¿Cómo fue que ingresaste al mundeo del anime y el manga?
Este…aquí sobre una convención de comics, este una güerita traía un pase gratis y cuando vine, vi mucha gente cosplayada y me llamó la atención ya que no sabía si era gente que les estaban pagando o algo así para el evento y ya después fui conociendo más de que son los mismos fans los que elaboran su atuendo y decidí hacer la versión humana del personaje, que de hecho, es el primero que hice y así empecé.
¿Qué significa para ti representar este personaje?
Que pude lograr esta versión, después de algo de tiempo ya que no sabía mucho como darle los detalles y si me tomó tiempo y estoy contento del resultado
¿Cómo relacionarías tu vida cotidiana con la práctica del cosplay?
Que me enseña a checar bien los detalles, a concentrarme en buscar ideas, ser detallista más que nada.
¿Cuáles son tus principales razones para practicar el cosplay?
Pues sería el reto de poder interpretar un personaje…lo que sería también conocer gente, he conocido muy buenas amistades y que a la gente le guste lo que hago, eso sería lo importante
¿Cuáles serian los aspectos de tu vida que consideras que favorece tu vida el ser cosplayer?
Socializar y ser más ingenioso, igual para crear una de esas cosas en otros aspectos. Convivir más, saber a qué lugares asistir, conocer gente, relacionarme
¿Cuáles serian los aspectos de tu vida que consideres que afecta el cosplay?
Pues…hay algunos, por ejemplo hay ciertos cosplayer que lo hacen más como por negocio o llegan así diciendo, tú no eres bueno porque no gastaste millones, eso siento que no
¿Alguna cosas que quieras agregar?

Pues que lo importante para los que quieran realizar cosplay, este...no importa el material con que lo hagas, siempre y cuando le eches ganas, sentimiento y esfuerzo por conseguirlo

E16	Mujer 27 años	Expo TNT`25 03-mayo-2013

¿Quién es y de que serie es el personaje que representas?
Es "Brigt" de "Mortal Combat"
¿Cómo fue que escogiste este personaje?
Me gusta la forma de ser de este personaje
¿Cómo es?
Ah pues es fuerte, no se deja de cualquiera
¿Cómo ingresaste al mundo del anime y el manga?
Eh pues yo no llevo muchos años aquí en el cosplay, yo empecé gracias a mi hermano, él fue quien me introdujo a este mundo y a partir de eso aquí estamos
¿Para ti que significa representar este personaje?
Pues me agrada el personaje, me hace sentir cómoda realmente, tengo la oportunidad de representarlo
¿Cómo te sientes al practicar el cosplay?
Pues es un hobby realmente muy sano, este…pues es una forma de expresión que no es para los jóvenes dañino, al contrario, es muy sano
¿Cómo relacionas tu vida diaria con tu práctica del cosplay?
Pues es totalmente independiente, el hobby es el cosplay y así, pero de ahí en fuera no lo mezclo con mi vida personal, o sea, son dos aspectos totalmente diferentes
¿Cuáles son tus principales razones para practicar el cosplay?
La diversión, la comodidad, y al gusto dependiendo de cada quien
¿Qué aspectos de tu vida consideras que beneficia el cosplay?
Pues es una actividad que…ya mañana sólo me quedará que lo hice
¿Qué aspectos de tu vida consideras que perjudica el cosplay?
No…en relación de lo que yo hago yo procuro hacer…este, mi trabajo para mi, que sea un gusto para mi, personal, no que involucre a terceros de manera negativa
¿Algo más que desees agregar?
Pues que si alguna vez han considerado hacer este hobby, lo intentes, aunque sea por una vez, no se van a arrepentir y pues ya gusto de cada quien que lo siga haciendo o no, es sano

E17	Mujer 14 años	Expo TNT`25 03-mayo-2013

¿Quién es y de que serie es el personaje que representas?
Bueno en este momento me cosplayer de "Ome" y es de la serie "Inuyansha"
¿Cómo fue que escogiste este personaje?
Ah bueno, no fue tanto que lo escogiera, más bien fue que estoy en un grupo y este fue el personaje que me toco representar en esta ocasión
¿Tiene algún nombre el grupo?
Pues ahorita no, pero lo estamos pensando…ya que sólo somos un grupo de amigos que nos dedicamos a hacer cosplay
¿Cómo fue que ingresaste al mundo del anime y el manga?
Bueno, mi padre y mi mamá aman el anime, entonces desde pequeña veía series
¿Qué significa para ti representar este personaje?
Bueno "Inuyansha" es una serie que realmente adoro, la conozco desde que soy pequeña y pues…me enorgullece mucho traer un cosplay de esta serie.
¿Cómo te sientes al hacer cosplay?
Es genial porque puedes fingir aunque sea, estar un segundo en los zapatos del personaje que te guste mucho, es muy agradable y más si lo haces con gente que aprecias
¿Cómo relacionas tu vida diaria con la práctica del cosplay?
Bueno…como que no la relaciono mucho, normalmente soy yo… y sólo en la TNT ando así
¿Cuáles serían tus principales razones para practicar cosplay?
Amor al anime, tener confianza en nosotros mismos y querer divertirnos
¿Qué aspectos de tu vida consideras que te favorece el cosplay?
Tal vez de que mi familia me apoye mucho mientas hago el cosplay porque les gusta
¿Hay algo que consideres que te afecte el cosplay?

Bueno es que a veces al preparar el cosplay, ahí, no sé…hay peleas sobre a quién le toca cada personaje pero lo bueno es que al final todo sale muy bien y lo disfrutamos mucho aquí en la TNT

¿Hay algo más que desees agregar?

Bueno pues me gustaría que la gente se animara más a hacer cosplay porque es muy divertido y parece que la gente se siente mejor haciendo cosplay que nada más viniendo a la TNT

E18	Hombre 19 años	Expo TNT`25 03-mayo-2013

¿Quién es y de que serie es el personaje que representas?

"Luna" de "Mary Fofolyn"

¿Cómo preferiste este personaje?

Es porque es uno de mis personajes favoritos y a la vez lo junte con otro de mis personajes favoritos de "Tim Forten", el "Heavy"…entonces sería como "Luna Heavy"

¿Cómo fue que ingrésate al mundo del anime y manga?

Uh desde que tenía 5 años, creo. Empecé con Dragon Ball Z, obviamente

¿Qué significa para ti representar a este personaje?

Es divertido y vale la pena, puede ser que haga mucho calor dentro pero vale la pena ver la sonrisa de todos

¿Qué sientes al hacer cosplay?

Un cambio de actitud…ah…ser como el personaje

¿Cómo relacionarías tu vida diaria con la práctica del cosplay?

Normal, así como me pongo el traje es como ser el personaje

¿Cuáles seria las principales razones para hacer cosplay?

Diversión, entretener y eso

¿Qué aspectos de tu vida consideras que beneficia el cosplay?

Me podría funcionar por ejemplo cuando vaya a una convención o este…cuando voy a alguna obra o algo

¿Qué aspectos consideras que te afecta el cosplay?

No

¿Alguna cosa que quisieras agregar?

Que no se rindan, que es divertido hacer, vale la pena.

E19	Mujer 22 años	Expo TNT`25 03-mayo-2013

¿Quién es y de que serie es el personaje que representas?

"Anaheriba" de Batman

¿Cómo preferiste este personaje?

Porque se me hizo un reto poder pegar las hojas al traje y este…básicamente porque me gusta más como es el personaje en sí, creo que me puedo identificar con ella

¿También te gusta el anime y el manga?

Sí, no conozco mucho pero me gustaría aprender más por eso es que vengo aquí

¿Qué significa para ti representar este personaje?

El gusto de poder hacerlo, la verdad, no tiene como un significado más grande, es sólo poder vestirme así

¿Qué sientes al estar de cosplayer?

Que…no sé…bueno básicamente llamar la atención de otros, el poder convivir con gente que también se disfraza y que también le gusta esto y poder ver otros disfraces, tomarles fotos y que a mí también me tomen fotos

¿Cómo relacionas tu vida diaria con el cosplay?

Que todo lo que veo le puedo dar un uso para poder hacer otro cosplay, o sea, no ver la ropa como ropa, sino como algo que podría usar como cualquier cosplay

¿Cuáles son tus principales razones para hacer cosplay?

El hecho de que yo ya no soy yo, sino que soy otra persona y puedo ser quien yo quera sin la necesidad de tener que ir más allá de tener otra personalidad sino que simple y sencillamente vestirme como alguien más

¿Qué aspectos consideras que te favorece la práctica del cosplay?

Bueno…deshacerme un poco de mi vida y ser otra persona, convivir con otros igual y olvidarme un ratito de que soy una persona y soy un personaje

¿Qué aspectos de tu vida consideras que te afecta el cosplay?

No, nada

¿Algo que quieras agregar?

No

E20	Mujer 26 años	Expo TNT`25 03-mayo-2013

¿Quién es y de que serie es tu personaje?

"Zero" de "Vampire Knight"

¿Cómo elegiste este personaje?

Por su forma de ser, el estilo que tiene y principalmente porque es un vampiro

¿Cómo es su forma de ser?

Es frio pero dedicado a las personas que ama

¿Cómo fue que ingresaste al mundo del anime y manga?

Me gusto como desde que tenía 9 años, me gusto lo que fue el anime y vine precisamente a una TNT, de ahí ya me involucre más y luego de ver a algunos disfrazados, me dije por qué no

¿Para ti que significa representar este personaje?

En este momento para mí es un logro, una satisfacción muy grande y con ganas de hacerlo lo mejor que puedo

¿Qué sientes al estar de cosplayer?

Es buenísimo porque sientes que puedes ser el personaje por un momento y hacerlo lo mejor, de eso se trata

¿Cómo relacionas tu vida cotidiana con tu práctica del cosplay?

Para mí el cosplay prácticamente lo hago todo el tiempo, hago mis cosas, pero aun así en mi vida normal soy yo, no soy un personaje, soy completamente yo, o sea que el personaje lo llevo solamente como una fascinación

¿Cuáles serian tus principales razones para practicar el cosplay?

La primera seria diversión, la segunda seria homenajear al personaje de tu preferencia o el que más te guste y la tercera creo que más que nada dejar de ser tu y ser otra persona

¿Qué aspectos de tu vida consideras que beneficia el cosplay?

Creo que la principal seria que me hace sentir mejor persona cada día, es una forma de superarme. Mi meta es llegar a ser un cosplay "edecán" y espero algún día poder hacerlo

¿Qué aspectos de tu vida consideras que afecta el cosplay?

Mira…nosotros nos enfrentamos todos los días a lo que es un poquito de bullyng por parte de las personas en general, de hecho yo me vengo con cosplay desde mi casa, vengo en el transporte público y se me quedan viendo raro, pero algo negativo, nosotros, no…nosotros no lo hacemos, somos cosplayers de corazón y lo hacemos así, con amor. Si las personas nos admiran, nosotros siempre les vamos a dar una sonrisa, nunca lo vamos a ver a mal

¿Algo más que desees agregar?

Que las personas tomemos más en cuenta el trabajo y la dedicación que requiere ser cosplayer y que no nos hagan bullyng

E21	Mujer 10 años	Expo TNT`25 03-mayo-2013

¿Quién es y de que serie es el personaje que representas?

Se llama "Ayonce" y viene de un videojuego de "Star Craft 2"

¿Cómo fuiste prefiriendo este personaje?

Es que... me empezó a gustar el videojuego y más este personaje

¿Cómo ingresaste al mundo del anime y el manga?

Por medio del internet que me encontré imágenes, videos y me empezó a gustar más.

¿Para ti que significa representar este personaje?

Este...para mí significa muchas cosas, una de ellas es que...de que la representación de tener este personaje es que cuesta trabajo hacerlo y este...cuesta trabajo hacerlo y luego los materiales son caros.

¿Cómo te sientes al estar de cosplayer?

Pues yo siento que soy ese personaje y... ya.

¿Cómo relacionas tu vida diaria con el cosplay?

Este...No, no la relaciono.

¿Cuáles son tus principales razones para practicar el cosplay?

Caracterizarte de un personaje que a ti te gusta, y una parte...te hace sentir adentro del anime al que pertenece el personaje

¿En qué aspectos consideras que te beneficia el cosplay?

Pues para mí en muchos porque me ayuda a…. este...pues...ayuda a ser un poco más creativo y a saber dónde encontrar los diferentes materiales.

¿Tú elegiste el personaje?

Lo hizo mi papá y mi mamá con ayuda mía

¿Algo que consideres negativo del cosplay?

Pues el hecho de llevar una máscara...este...bueno, el cosplay por completo aparte de que me haga perder un poco de movimiento, este... hace mucho calor.

¿Algo que quieras agregar?

No

E22	Hombre 28 años	Expo TNT`25 03-mayo-2013

¿Quién es y de que serie es el personaje que representas?

Es “Naruto Uzumaki” de la serie “Naruto Shippuden”

¿Cómo preferiste este personaje?

Este, lo fui prefiriendo debido al género que es uno de mis favoritos, que es shonen, además de que es un personaje con el que me identifico.

¿En qué aspectos te identificas con el personaje?

La perseverancia que tiene para alcanzar sus metas y que nunca se rinde y un punto en el que me identifico con él, es que hay ciertos aspectos que él pasó durante su infancia que también compartí. Entonces hubo algunos puntos ahí en la vida del personaje que también me acontecieron y pues por eso.

¿Cómo fue que ingresaste al mundo del anime y el manga?

Ehh en el mundo del anime y el manga...fue hace ya bastantes años, este...vino de visita un primo de los Estados Unidos y al él le gustaba mucho esto, yo ya había visto también una que otra serie, pero él ya me empezó a decir más de qué era el anime y así. Inclusive este...también vi algunas películas con él y ya a partir de ahí, comencé a ir a unas convenciones, fui a algunas revistas donde se hacían discusiones de esta clase de eventos y así, poco a poco fui tomando fuerza en este tipo de actividades.

¿Para ti que significa representar a este personaje?

Este...para mi representar este personaje es más como un momento de diversión para poder conocer a otras personas que también hacen cosplay, alusivo a las series y no solamente estas, sino algunas otras y así ir conociendo más gente y como acrecentar un círculo de amistades.

¿Cómo te sientes al practicar el cosplay?

La verdad me siento muy...contento, es una...es como una bicicleta por todo lo que conlleva, está consiguiendo pelucas, la confección, luego estarte desvelando en hacerlo, es bastante agradable, conoces a personas igual, muy agradables.

¿Cómo relacionas tu vida diaria con tu práctica del cosplay?

¿Mi vida diaria?...Pues...no estoy muy seguro, no sabría decir

¿Le ves alguna conexión a tu vida diaria con tu práctica del cosplay?

Pues...realmente no, bueno mi vida cotidiana no uso esta ropa, en sí, sólo en la convención, pero no tiene una relación muy estrecha.

¿Y en cuanto a los valores, así como los personajes, que de repente digas “este problema que tengo lo enfrento como este personaje, o así, no has pensado en estos términos?

Sí, en algunas ocasiones el anime si es inmensamente grande y ahí algunas problemáticas que puedes ver reflejadas en algunas otras personas, no de la misma manera, pero es algo similar y aunque a veces la forma en que ellos la resuelven no es lo más ortodoxo, ni lo más adecuado que uno pueda efectuar o realizar, sirven de guía para hacerlo.

¿Cuáles serían las principales razones para practicar cosplay?

Una, que son los disfraces que miras a la entrada, otra, es la convivencia que puedes hacer con las personas, estarte tomando fotos que luego los niños te piden, te sientes muy gratificado con una sonrisa en el rostro.

¿Qué aspectos consideras que favorece de tu vida el cosplay?

Pues te vas abriendo cada vez más, como que aprendes a aceptarte a ti mismo.

¿Hay algo que consideras que afecta negativamente el cosplay?
Hasta el momento, no.
¿Algo que quieras agregar?
Pues que la práctica del cosplay es algo muy positivo, es un hobby bastante agradable, te acerca a bastantes personas, además de que es muy sano. Yo invitaría a las personas a que se animaran a hacerlo

E23	Mujer 17 años	Expo TNT`25 03-mayo-2013

¿Quién es y de qué serie es el personaje que representas?
Ah se llama "Luisangoid de la Valie" y es de "Sailornoimas"
¿Cómo fuiste prefiriendo este personaje?
Bueno, pues para hacer un cosplay, primero es el nivel de proyección del personaje y me gusta como el personaje es uno que considero para hacer, después viene el parecido físico y ya después, pues los accesorios y todo eso.
¿Cómo ingresaste al mundo del manga y anime?
Por mis amigos
¿Qué significa para ti representar a este personaje?
Pues es una forma de divertirte, es un hobby y entonces, la satisfacción se da al terminar tu cosplay y que te feliciten y así
¿Que sientes al estar de cosplayer?
Pues...nada, bueno, cuando estas fuera de las convenciones pues un poco extraño, porque la gente se te queda mirando medio raro, pero aquí adentro no, es normal.
¿Cómo relacionas tu práctica del cosplay con tu vida cotidiana?
Pues...no, de ninguna manera
¿Cuáles son tus razones para practicar cosplay?
Diversión
¿Qué aspectos de tu vida consideras que te beneficia el ser cosplayer?
Pues no, pura diversión.
¿Y algo que consideres negativo del cosplay?
Nada
¿Algo que desees agregar?
No, así.

E24	Hombre 23 años	Expo TNT`25 03-mayo-2013

¿Quién es y de que serie es el personaje que representas?
"Jack Sparrow" de la película "Piratas del Caribe"
¿Cómo fuiste prefiriendo este personaje?
Porque me gusta mucho en general Johnny Depp y todos sus personajes y Jack es el que me queda mejor
A parte de tu afición por las películas, **¿la tienes por el anime y el manga?**
Si, de hecho, del manga no, pero del anime, sí.
¿Cómo fue que ingresaste al mundo del anime?
Viendo caricaturas de Dragon Ball, Digimon, Dorevil, las principales que se han visto.
¿Qué significa para ti representar a este personaje?
Es una emoción, como ser el personaje, por ejemplo, en una convención, de todas las personas que se disfrazan soy el único que hace este personaje. Ya había visto que otras personas habían hecho este personaje, pero no les quedaba como me quedo a mí. Para lo que yo me gaste y lo que se gastaron ellos, yo me rio.
¿Cómo te sientes al representar este personaje?
Ah me entretengo, me divierto, luego voy en la calle cuando vengo a las convenciones y los niños "mira mamá, tal y tal" y yo digo que padre, soy la ilusión de los niños
¿Cómo relacionas el cosplay con tu vida cotidiana?
Pues en general, cuando los fines de semana tengo evento que sesión de fotos o grupales es parte de divertir, en otros escenarios como parque mayor o parque japonés, y todo el fin de semana nos vamos a echar relajo, a verlo diferente, a hacerlo diferente y hacer lo que nos gusta.
Al decir sesión de fotos, te refieres a que ¿te dedicas profesionalmente a esto?

No, no, es si te dijeran ah se va a hacer un grupal de tal personaje, de tal serie y se van a tomar fotos para hacer un calendario o para internet, así. Y ya se hace la convocatoria por internet, por facebook generalmente, y ya los que tienen cosplay de esa serie, los que pueden hacerlo en el poco tiempo que se da, asisten.

¿Cuáles son tus principales razones para practicar cosplay?

Pues es como un escape de la realidad, un relax, digámoslo así, la mayoría de la gente está toda presionada, que esto, que el que el otro, el trabajo, uno puede hacer el cosplay, dice ah me olvido de todo, me entretengo aunque sea unas horas, no soy yo, soy cualquier otra persona.

¿Qué aspectos de tu vida consideras que favorece el cosplay?

No estoy tan presionado, cuando digo, quiero salirme a divertir con los amigos, no tengo que ser necesariamente yo, puedo ser cualquier otro personaje que a mí me guste.

¿Hay algún aspecto de tu vida que perjudique el cosplay?

Ehh...la ignorancia de la gente, hay mucha gente que me ve en la calle y se burla, y yo, dentro de mí sigo pensando, mientras tú te burles yo me estoy divirtiendo, mientras tú te estás burlando, hay niños que dicen: ¡mira mamá! y se quedan ilusionados

¿O sea que aparte de las convenciones acostumbras salir así en la calle?

Casi cada fin de semana,

¿Alguna cosa que quieras agregar?

No

E25	**Hombre 36 años**	**Expo TNT`25 03-mayo-2013**

¿Qué es y de que serie es el personaje que representas?

Batman de la película Batman

¿Cómo preferiste este personaje?

Siempre me ha gustado

¿Cómo fuiste ingresando al mundo del anime y el manga?

Bueno aquí fue por invitación de un amigo, fuimos de visita a un hospital, y ya como tenía el personaje de Batman me invitaron a la convención.

¿Qué significa para ti representar a este personaje?

Me gusta mucho representar a Batman, porque...por ejemplo, a los niños, me identifico con ellos al verles su sonrisa. Cuando uno es niño, siempre de chavito uno piensa lo mejor, admiras a algún luchador o un personaje en especial, poder representarlo en persona, pues es una gran ilusión, entonces, cuando yo me disfraz y tengo contacto con los niños, me gusta verles la sonrisa que tienen cuando me ven.

¿Y cómo te sientes al estar caracterizado como Batman?

Me fijo en el personaje, o sea, me adentro en él y trato de ser el mismo, o sea, Batman para representar esa imagen.

¿Cómo relacionarías la práctica del cosplay con tu vida cotidiana?

Pues...prácticamente fines de semana, este, son los que luego ando así como caracterizado y entre semana lo normal, el trabajo y es muy aparte.

¿Y los fines de semana son como diversión, no como algo dedicado profesionalmente a eso?

Sí, nos dedicamos un poquito más a eso, al cosplay, estamos en diferentes convenciones que luego nos contratan.

¿Cuales serian las principales razones para practicar cosplay?

Una es por pura diversión, me encanta caracterizarme y pues, puedo ganar algo de dinero y la alegría que veo en los niños.

¿Algún aspecto de tu vida que afecte el cosplay?

Pues no

¿Algo que quiera agregar?

No

E26	**Hombre 30 años**	**Expo TNT`25 04-mayo-2013**

¿Quién es y de qué serie es el personaje que representas?

Bueno, el personaje es “Ak Veiner” de “Faina Fantasy”

¿Cómo fuiste prefiriendo este personaje?

Bueno, realmente soy seguidor de la serie “Faina Fantasy” desde el mes…este…y realmente uno de mis juegos favoritos es Faina Fantasy 7. Conozco “Triky Son” que es un juego muy bueno donde este personaje sale.

¿Cómo fue que ingresaste al mundo de los videojuegos, anime y manga?

Bueno…yo tengo 30 años, yo en los videojuegos tengo desde el atari 2600 y seguidor del anime y todo eso desde astroboy, Mazinger Z, soy de la vieja escuela.

¿Qué significa para ti representar este personaje?

Pues lo escogí porque…el personaje se me hizo muy interesante, me agrado su arma, me agrado su temperamento, me agrado todo y lo hago por hobby, simplemente por puro hobby.

¿Podrías hablar un poquito más del personaje, de cómo es su temperamento, como es su…?

Bueno “Veiner” es un soldado el cual tiene un temperamento muy tranquilo y algo que le dijo su maestro es: los años imposibles, son los más interesantes. Y el siempre busca un sueño que es ser un héroe. Entonces este…a pesar de todas las cosas que le pasan siempre sigue positivo, está en la fuga, pierde todo y aún así, no deja atrás a un compañero que es “Desflow” que es el protagonista también de “Faigelson 7” la historia de “Ak” es básicamente una precuela en “Cripty Cop” que salió para “Preisty”

¿Y cómo te sientes al estar representando este personaje?

Ah yo me siento contento y veo que a la gente le gusta mi cosplay.

¿Cómo relacionas tu práctica del cosplay con tu vida cotidiana?

Bueno lo que hay que aceptar bastante es que uno trabaja 12 horas al día y no da tiempo de hacer esto entre semana muy bien, antes tenía mejores tiempos pero lo sigo como un hobby que siempre he tenido, no me avergüenza que mis compañeros me vean que hago cosplay.

¿Cuáles serian las principales razones que tienes para practicar el cosplay?

Bueno, primeramente que te guste el personaje, que estés realmente enterado de cómo es el personaje, como es la psicología del personaje, porque muchos lo hacen porque se ven bonito pero no conocen al personaje y pues en ese sentido es como pasarela de modas, el chiste es que sea de algo que te gusta y que por lo mismo lo quieras representar.

¿Qué aspectos de tu vida consideras que beneficia el ser cosplayer?

Pues casi la gente te hace preguntas “ah como le hiciste para esto” o “de quien vienes” sobre todo cuando un niño te pide una foto, a lo mejor no sabes quién es pero…es muy agradable ver al niño con la ilusión de “¡ah que padre!”

¿Hay algún aspecto negativo o que afecte el cosplay?

No, realmente no, si acaso serán las cosas que no son muy manejables, por el tamaño, el peso, etcétera, pero de ahí en fuera, es muy agradable.

¿Algo más que quieras agregar?

Pues…bueno, yo que he visto la evolución de las convenciones desde hace mucho tiempo, yo iba a “La Mole” cuando era en la alberca olímpica, o sea, ya llovió, ahora hay mucha más facilidad para acceder a un cosplay, antes conseguir una peluca era de mucho trabajo, pupilentes, no había tantas facilidades. Y aunque uno no lo haga, porque hay mucha gente que se dedican a hacerlo de calidad, y es mejor, posponer tu proyecto a hacer una cosa que está incompleta.

E27	**Mujer 14 años**	**Expo TNT`25 04-mayo-2013**

¿Quién es y de que serie es el personaje que representas?

Es “Mizaki Neid” del anime de “Anoda”

¿Cómo fue que preferiste este personaje?

Pues salió el anime y me encanto como era la chava, era como su personalidad que me gustó mucho el personaje.

¿Cómo es el personaje?

Pues ella, en el anime la toman como si no existiera, pero al final llega un chico que empieza a hablar con ella y se hicieron amigos y ya todos se hablan, ella es muy seria.

¿Cómo ingresaste al mundo del anime y el manga?

Empecé desde los 10 años, una amiga me platico sobre eso, y ya me empezó a gustar, empecé a hacer cosplay, a los 12 años empecé...

¿Para ti que significa representar a este personaje?

Pues sería ver…que vean como es en realidad Mizaki, porque muchos no hacen cosplay, por lo que he visto.

¿Cómo te sientes al estar de cosplayer?

Pues es divertido, a la vez con mucho calor, como es muy cargado, pues…mucho calor.

¿Cómo relacionarías el cosplay con tu vida cotidiana?

Pues…mmm…seria…bueno, que puedo ser como en verdad soy.

¿Cuáles serian las principales razones para practicar cosplay?

Divertirme, que sepan…bueno...que sepan como soy en realidad, que me gusta vestirme así.

¿Qué aspectos de tu vida consideras que beneficia el cosplay?

Pues…puedo usar la ropa que utilizó aquí en el cosplay, puedo ir con mis amigos a un lado vestida de cosplay

¿A veces, no solamente aquí, sino que también para salir con tus amigos te caracterizas de algún personaje?

Así es…afuera.

¿Hay algún aspecto que consideras que afecta el practicar cosplay?

No, para nada…es como que…para nada.

¿Algo que quieras agregar?

Es muy divertido hacer cosplay

E28	**Hombre 19 años**	**Expo TNT`25 04-mayo-2013**

¿Quién es y de que serie es el personaje que representas?

Soy "Snorquer" y represento un personaje de "Mortal Combat"

¿Cómo fue que preferiste este personaje?

Ahora sí que nos juntamos en un grupal, con todos mis amigos, nos pusimos de acuerdo y así fue como salió.

¿Cómo fue que ingresaste al mundo del anime y el manga?

Igual, mis amigos me empezaron a hablar de él y pues ya fui viendo, y pues ya, me gusto, esta chido el cotorreo.

¿Para ti que significa representar este personaje?

Ahora sí que yo me imagino que cada quien representa a su personaje que vaya con su persona, ¿no?, así por ejemplo, yo no puedo representar a alguien que no sepa cómo se comporta o como habla o así. Por ejemplo, este personaje es sanguinario porque es un demonio, es un muerto y ya mis amigos vienen de otros personajes y ya representan otra cosa distinta.

¿Cómo te sientes al estar de cosplay?

Pues bien, me siento bien.

¿Cuáles serian las principales razones para practicar el cosplay?

Ahora que para que no se pierda porque ya muchos lo toman como una moda, nada más para hacerlo así, y lo que importa es divertirse.

¿Cómo relacionas tu vida cotidiana con la práctica del cosplay?

Ahora sí que todo por el niño que llevamos dentro, porque todos llevamos un niño adentro y hay que revivirlo del diario, cada día. Luego salimos a las calles, a los bares a hacer videos, así. Algunos se burlan, otros piden fotos, hay variedad.

¿Consideras que hay algún aspecto de tu vida que beneficia el cosplay?

Ahora sí que, en mi vida…pues con mis amigos, socializarme con más gente, conocer más gente y así.

¿Algo que consideras que te afecta el cosplay?

Pues no, a mi no

¿Algo que quieras agregar?

No

E29	**Hombre 29 años**	**Expo TNT`25 04-mayo-2013**

¿Quién es y de que serie es el personaje que representas?

El personaje que represento se llama "Kaory" más que nada es de un grito que sale en "Vital Crey"

¿Es un grupo musical?

Si, de "Vital Crey japonés"

¿Cómo fuiste prefiriendo este personaje?

Más que nada fue por el gusto a la música y por el estereotipo que maneja, la temática y todo lo que en sí representa, lo que viene siendo lo "eroguro", lo erótico, lo grotesco, lo raro por así decirlo.

¿Cómo ingresaste al mundo del anime y el manga?

Pues te diría la leyenda de todos, ¿no?, vi Dragon Ball desde niño y poco a poco vas conociendo cada vez más, no sé, Pokémon pues varias, Digimon, las que van saliendo últimamente, las tendencias, hasta llegar ahorita lo que es Naruto y más series.

¿Para ti, que significa representar a este personaje?

Este pues…más que nada, es un gusto hacer lo que dirían varios de aquí, es la fantasía de hacer el personaje que te gusta o con el que te sientes identificado, más que nada.

¿Qué sientes al estar de cosplayer?

Bueno pues, es agradable, conoces a mucha gente linda, te vas metiendo a este gran mundo que la verdad ya es muy grande, conoces a mucha gente, a muchas personalidades, muchas personas que valen la pena.

¿Cómo relacionas tu vida cotidiana con tu práctica del cosplay?

Estaría perfecto y seria genial, pero la verdad es que muchas veces por trabajo o estudios y cosas, pues no exactamente lo puedes relacionar, esto es prácticamente la forma en que sales de tu realidad.

¿Has llegado a salir con tus amigos…fuera de las convenciones, caracterizados?

Si he sabido de ciertas reuniones o muchas veces hay una marcha que creo que se hace cada año donde todos van, pues así. Me ha tocado si acaso sólo una vez, te repito, pero igual, por trabajo, tiempo, escuela, por muchas cosas no se puede pero pues, aunque sea de apoyo, de corazón pues está bien ¿no?, cada quien vive su vida, vive en su mundo de la manera que le guste y es respetable.

¿Cuales serian las principales razones para practicar cosplay?

El gusto, que tú te sientes a gusto contigo mismo y con lo que te guste hacer

¿Qué aspectos de tu vida consideras que beneficia el cosplay?

Bueno…que es algo sano, divertido, no es nada que te perjudique ni que dañe a terceros, o sea, es algo prácticamente normal, natural, se conecta de alguna manera con tu niño interior ¿no?.

¿Qué aspectos consideras que afecta en tu vida cotidiana, tu práctica del cosplay?

Pues hasta ahorita no, yo soy tranquilo, no busco problemas con nadie, al contrario, conoces mucha gente linda la verdad, en general, es lo agradable de todo.

¿Algo más que quieras agregar?

Pues que si a alguien le gusta, es un mundo que vale la pena, no te sientas apenado ni excluido porque a lo mejor en la calle te pueden gritar o te pueden decir cualquier cosa, pero tú sabes que viniendo aquí entras a otro mundo, la gente te quiere, te aprecia, y te repito, si tú te sientes bien contigo mismo y si te gusta pues adelante.

E30	**Hombre 54 años**	**Expo TNT`25 04-mayo-2013**

¿Quién es y de que serie es el personaje que representas?

El guasón, también conocido como el "Joker" de la película "El caballero de la Noche", es la versión donde a este personaje ya lo meten a la cárcel, por eso el maquillaje está un poco desaliñado, antes de que le de el Batman sus guamazos, porque queda todavía peor.

¿Cómo fue que preferiste este personaje?

Básicamente porque llevo como 4 años viniendo a las convenciones porque traigo a mis hijas y se me antojo, he retratado a muchos cosplayers que veo que les gusta el cosplay, veo que lo disfrutan y este personaje, en especial, porque el primero que hice fue "Jocker Nurs" de la misma película le gusta mucho a la gente, yo no lo había visto, ni en otras convenciones internacionales, como en Italia, España, Estados Unidos, que veo las fotografías de otros videos, no lo he visto, he visto como dos personas nada más tal vez que lo han hecho y entonces se me ocurrió y pues quiero seguir un ratito con este personaje.

¿También eres aficionado al anime y manga?

No, yo no soy aficionado, de hecho las aficionadas son ellas, yo soy fotógrafo y es mi afición. Vi, empecé a tomar fotografías, veo que los chicos son súper amables, bien accesibles, me gusta mucho el esfuerzo que hacen ellos y pues les tomo sus fotos y ellos pueden bajarlas del facebook totalmente gratis. Eso es lo que hice, ya después me llamo la atención hacer el cosplay.

¿Qué representa para ti venir de este personaje?

Pues me identifico un poquito con la gente bromista, con la gente que le gusta hacer bromas, que le gusta estar echando relajo y todo eso, no soy violento pero me identifico un poquito con el personaje, me gusto mucho su forma de ser, ahora sí que guasón, gusto, cotorreo, nada de serio.

¿Qué sientes al estar de cosplayer?

Pues mira, la verdad, la primera vez que vine, me daba entre penita, entre a ver qué tal, pero la verdad fui muy buen acogido el personaje que hice, te digo, un personaje novedoso, la gente me recibió muy bien por otros cosplayer, amigos fotógrafos y ahorita ya mucha gente me identifica por el personaje y me gustaría seguir haciéndolo más por algún tiempo.

¿Encuentras alguna relación tu práctica del cosplay con tu vida cotidiana?

Pues yo creo que si es bueno porque…he visto gente que quisiera ser como el personaje, le gustaría ser como el personaje en la vida real, entonces si tienes esas 6, 5 o 4 horas en la cuales puedes ser como ese personaje yo creo que es bueno, haces una catarsis muy buena, la verdad es yo me sentí bastante bien, liberas muchas endorfinas, todo lo que vas acumulando, lo vas liberando. Te relajas bastante.

¿Cuáles serian las principales razones para practicar cosplay?

Pues mira, yo lo veo como diversión, para mi es una diversión, como una experiencia nueva, yo creo que cuando eres chavo, hablando de que la mayor parte de aquí son chavos, pero ya cuando tienes la edad de los papas de ellos, no es fácil ¿sí? ¿Por qué lo quise hacer? Por convivir más con mis hijas, porque convivo con ellas, me platican de las series, me sé pocas series, no las veo, no tengo tiempo de verlas, pero me platican algunas series y yo quise convivir con ellas, realmente es lo que me animo a hacer cosplay.

¿Alguna parte que consideras negativa del cosplay?

Tiene sus épocas, tiene sus días en que vienen algunos exhibicionistas, no precisamente cosplayers, pues vamos, este es un ambiente muy familiar, donde tú puedes ver que vienen muchos papas que traen a sus niños con cosplay o muchos jovencitos que vienen con cosplay, y pues uno como papá, si te alarmas de que hay chicas que vienen a exhibirse. De ahí en fuera, los chicos son muy moderados, muy considerados, me siento muy a gusto, yo dejaría a mis hijas a las 10 de la mañana en la convención y vendría por ellas a las 7 u 8 de la noche el día que no pueda, normalmente siempre estoy aquí. Ahorita no sé ni donde andan, yo me siento muy a gusto de que sé que nadie les va a faltar el respeto, de que nadie me las va a querer hacer algo, o sea, realmente es un ambiente de mucho respeto, lo único que si no me agrada mucho es la gente demasiado exhibicionista. No al grado de desnudo pero tú ves que el personaje, por ejemplo si es un "school girl" pues trae su faldita corta, su blusita escotada y todo y hay chicas que tienen buen físico y todo eso que he visto y vienen, no desnudas, pero si exhibiendo mucho más de lo que exhibe el personaje y buscan llamar la atención a través de eso. Y pues…no se juzga ni se critica, es el gusto de cada quien, pero si le personaje no es así…hay que pegarnos más al personaje.

¿Algo que quieras agregar?

No, solamente que a veces la gente que está afuera se le hace muy fácil criticar…como inadaptados, gente que tal vez esta…chicos que están locos, chicos que están mal, a mi me gusta mucho el ambiente por que al menos sé donde están mis hijas, con quien, que están haciendo, casi todo el día están en la computadora, están viendo anime, están viendo series en la casa, casi todo el día están en casa, hay otros papas que no saben donde están sus hijos ni que hacen.

E31	**Mujer 22 años**	**Expo TNT`25 04-mayo-2013**

¿Quién es y de que serie es el personaje que representas?

Es el "Mago 7.0" de la serie "Maganime"

¿Cómo fuiste prefiriendo este personaje?

Porque es muy simpática y muy carismática y por su forma de ser.

¿Cómo fuiste ingresando al mundo del manga y el anime?

Por las caricaturas que antes pasaban en la tele…Sailor Moon, Candy Candy, Dragon Ball

¿Qué significa para ti representar a este personaje?

Me gusta mucho porque es un personaje muy divertido, entonces me emociona y veo esto muy divertido.

¿Qué sientes al estar de cosplayer?

Pues es muy divertido porque toda la gente te toma fotos y le gusta la forma en que te vistes, no sé me gusta mucho, es algo muy divertido.

¿Cómo relacionas tu vida diaria con la práctica del cosplay?
Bueno, es muy importante para mi tener un trabajo para poder costear lo que sería el cosplay, entonces tengo que trabajar, ir al gimnasio, porque también para hacer cosplay se necesita tener alguna dieta balanceada para que los trajes queden bien.
¿Qué razones tienes para practicar el cosplay?
Pues más que nada porque me gusto, desde que vi Sailor Moon, fue para mí como otro mundo, me gusto y que el personaje quede exactamente tal cual.
¿Cómo relacionas tu vida cotidiana con tu práctica del cosplay?
Es un pasatiempo, yo creo que en lugar de estar gastando mi dinero en…no sé, bebidas o en otro tipo de cosas, pero mejor lo gasto en accesorios, creo que es un dinero muy bien gastado.
¿Qué aspectos consideras que beneficia practicar cosplay?
Para mí es muy divertido esto, es un pasatiempo, aprendes muchas cosas, conoces gente que le gusta lo mismo que a ti y se divierte sanamente.
¿Qué aspectos consideras que afecta practicar cosplay?
Si lo llevas muy al extremo, si, todo al extremo es malo y creo que mientras sea un pasatiempo, está bien.

E32	Hombre 24 años	Expo TNT`25 04-mayo-2013

¿Quién es y de que serie es el personaje que representas?
Es de la serie "Glish" es el "Tierra" y pues en la serie…vendría siendo en la trama el personaje más fuerte de todos los enemigos protagonistas y el más intrigante que hay en la serie…a grandes rasgos.
¿Cómo fue que fuiste prefiriendo este personaje?
Pues primero porque me gustaba el personaje, me llamaba mucho la atención, ya después me atreví a hacerlo. Pensé en hacerlo porque ya había visto algunos cosplayer que habían venido así, pero por lo regular eran chicas, entonces dije me voy a animar, por eso fue que lo escogí.
¿Cómo ingresaste al mundo del anime y el manga?
Uh! Desde que estaba en la preparatoria, empecé con uno de ahí a otro y otro, así. Ahorita ya tengo bastante en esto.
¿Para ti que significa representar a este personaje?
Pues…de hecho es mi primer cosplay bien bien que hago, no había hecho otro. Me gustaría hacer más personajes y hacerlos bien, meterles tiempo, esfuerzo, bien hecho, más que nada.
¿Qué sientes al estar de cosplayer?
No se puede describir tal cual, es una sensación bonita y agradable que todos reconozcan al personaje principalmente, es una gran satisfacción.
¿Cómo relacionas tu práctica del cosplay con tu vida cotidiana?
Soy estudiante de Ingeniería Industrial, entonces en mi rama y en mi tiempo libre nos dedicamos a todo tipo de cosas, desde aprender a hacer la espada, maquillarte y todo tiene una doble función porque al final de cuentas nos puede servir para muchas otras cosas.
¿Cuáles serian las principales razones para practicar cosplay?
Pues para mi…que a uno le guste el personaje, que uno se quiera vestir aunque sea por un día, unas horas, unos minutos de su personaje favorito, sentirse en el papel, actuarlo, disfrutarlo, eso seria, más que nada.
¿Qué aspectos de tu vida consideras que favorece tu práctica del cosplay?
En primera, yo soy muy tímido, demasiado tímido, entonces al estar así, me libera un poco, porque yo sí soy muy tímido, muy callado, muy reservado, entonces, así, libera, me hizo cambiar.
¿Qué aspectos de tu vida consideras que afecta tu práctica de cosplay?
No
El personaje que representas ¿cómo que rasgos tiene, n su forma de ser?
Pues en la serie dicen que él representa el vacio, técnicamente, es un ser sin alma que no entiende la razón de por qué vive la gente a través de su corazón, él no más se va a lo lógico. Él ve todo desde el punto de vista de lo lógico, lo correcto, lo incorrecto y el por qué esforzarse cuando no hay solución. En ese sentido es muy negativo el personaje, ya cuando es derrotado, lo entiende, es cuando ya, capta la idea.
¿Algo más que quieras agregar?
No, está bien.

E33	Mujer 12 años	Expo TNT`25 04-mayo-2013

¿Quién es y de que serie es el personaje que representas?
Es del "Capitán América" y es de "Los Vengadores"
¿Cómo fue que preferiste este personaje?
Bueno es que de hecho mi hermano iba del "Hombre Z", le compraron el disfraz y yo lo compre para que nos viéramos iguales.
¿Cómo fue que ingresaste al mundo del anime y el manga?
Este… ¿Cómo?
¿O sea, a ti te gusta el anime, el manga, todo eso?
Sí
¿Y cómo fue que te empezó a gustar?
Pues…bueno, empecé a ver películas y…por mis tíos que les gustan esas cosas.
¿Qué representa para ti venir caracterizada de este personaje?
Podría decir que es divertido porque…es como una forma de expresarte, una forma en la que no eres tú.
¿Y cómo te sientes al estar de cosplayer?
Bien
¿Cómo relacionas el cosplay con tu vida cotidiana?
Pues…este…pues es que muchas veces te pasan cosas así que son como de televisión, de caricatura, como…ay no sé.
¿Cuáles serian tus principales razones para practicar cosplay?
Pues yo creo que sería que a la hora de disfrazarte, seria cambiar tu personalidad un poco.
¿Qué aspectos de tu vida consideras que beneficia el hacer cosplay?
Pues…mmm…
¿O en que favorece, le ves algo de bueno…?
Pues…cada quien, bueno, puede ser con un personaje que te identifique
¿Y le ves algo de malo disfrazarse para hacer cosplay?
Pues de hecho no, es una forma de desahogarte se podría decir.
¿Algo más que quieras agregar?
No

E34	Hombre 18 años	Expo TNT`25 04-mayo-2013

¿Quién es y de que serie es tu personaje?
La serie se llama "Surususuyi" y estoy haciendo el personaje de "Undertaker"
¿Cómo fue que preferiste este personaje?
Ah realmente por cómo es su forma de ser
¿Cómo es?
Algo graciosa y a la vez, es un "Shimigami"
¿Cómo fue que ingresaste al mundo del anime y el manga?
Primero escuchando música, después fui viendo la serie, después me hice cosplayer.
¿Qué representa para ti venir de este personaje?
Pues…me siento como si fuera el personaje.
¿Cómo relacionarías tu vida cotidiana con tu práctica del cosplayer?
Pues en eso, es muy aparte mi vida cotidiana del cosplay. Porque en una es el cosplay y otra es la vida cotidiana, no debo mezclar las dos cosas a la vez.
¿En qué consideras que beneficia o favorece el cosplay?
Pues realmente, más que nada, en lo personal me desestresa hacer disfraces, confeccionarlos por mí mismo.
¿Qué aspectos consideras que te afecta el cosplay?
No, realmente no.
¿Algo que quieras agregar?
No sabría decirte sinceramente.

E35	Mujer 21 años	Expo TNT`25 04-mayo-2013

¿Quién es y de que serie es el personaje que representas?
Es "Alicia" la del "País de las Maravillas"…la amo desde uh!

¿Cómo fuiste prefiriendo este personaje?
Porque siempre me ha gustado desde los 8 años, la adoro, es mi vida, o sea, siempre la he querido.
¿Qué te gusta o te llama la atención del personaje?
Que es como yo, curiosa y despistada
¿Cómo fue que ingresaste al mundo del anime y el manga?
Pues también desde los 8 años, a mi hermano le ha gustado siempre, entonces yo viéndolo, empecé a hacer cosplay y todo eso.
¿Qué representa para ti venir de este personaje?
Muchísimo, me encanta, me siento…no sé, yo.
¿Cómo relacionas tu vida cotidiana y tu práctica del cosplay?
Pues sí, es un poco extraño porque muchas veces me gusta salir así con gorros de gatos, orejas, así, y pues con la gente que sólo he convivido así como de "ah esta rara" y pues a mí no me importa la verdad, me encanta.
¿Cuáles serian las principales razones para hacer cosplay?
Pues principalmente me gusta hacerlo, me siento yo, porque me encanta caracterizar algo que veo y me gusta, me gustaría ser como un personaje, lo veo y digo yo quiero ser él porque me encanta y más que nada porque me gusta sentirme muy segura, yo salgo de mi casa así con cosplay, así me vengo y así me regreso.
¿Qué aspectos de tu vida consideras que beneficia el cosplay?
Pues…pueden ser muchas cosas buenas, independientemente y en lo personal, es como un poco más de libertad en la forma de pensar, es pensar muy abierto, no puedes venir y ponerte un cosplay nada más porque sí, porque tiene mucho que ver.
¿Qué aspectos de tu vida consideras que afecta el cosplay?
Pues, en lo personal a mí no. Pero si hay muchas personas que sí te ven y como que dicen "¿qué le pasa?, ¿A dónde irá?"…a mi realmente no me importa pero si he sabido de eso.
¿Algo que quieras agregar que no te hayamos preguntado?
No, todo estuvo bien.

E36	**Hombre 23 años**	**Expo TNT**	**04-mayo-2013**

¿Quién es y de que serie es tu personaje?
Bueno de "Shakison Komuro" de "Haison Doquedez". Bueno, de hecho ya he estado viniendo constantemente a la convención, ya es el cuarto día que he venido a esta convención. De hecho he ganado tres concursos en esta convención, gané el viernes el concurso grupal de la TNT, el concurso "Vocaloi" que es hecho para "cografas vocaloid", gané ese concurso también y gané el concurso de rey y reina, igual de la TNT.
¿Cómo fue que preferiste este personaje?
Bueno, de hecho porque me gusta mucho la serie, es una serie que contiene un poco de acción, de terror y también es de zombis, entonces, como es de los pocos sobrevivientes que queda, pues más que nada por eso me gustó el personaje.
¿Qué representa para ti venir caracterizado de este personaje?
Pues para venir caracterizado, de entrada, se necesita mucho valor, porque no cualquiera se atreve a caracterizar su propio personaje o el personaje que le guste, también para mi es eso, valor. Y también, es divertido y es emocionante, porque no cualquiera se atreve a hacer esto, también es divertido porque luego hasta la misma gente te reconoce y también te dicen ""Ay te queda muy bien, te quedo padre" y aparte el evento, la convención es para que te diviertas más.
¿Cómo te sientes al estar de cosplayer?
Me siento muy bien, es como te digo, de hecho yo haciendo cosplay ya llevo aproximadamente como 5 años. Entonces, no es el único cosplay que he hecho, he hecho varios cosplay alrededor de 20 o 30 cosplay que he hecho yo.
¿Cómo ingresaste al mundo del anime y el manga?
Pues de hecho, digamos que ya casi casi viene de familia, a la mayoría de mi familia le gusta el manga, el anime, todo eso, pero cosplay, soy el primero en mi familia que hace cosplay, yo venía aquí a las convenciones y aquí, yo veía a los cosplays y decía ay qué padre, se ve muy bien, me gustaría algún día hacer uno, así me empecé a animar y me empecé a introducir un poco más en todo esto.

¿Cómo relacionas el cosplay con tu vida cotidiana?
Pues si lo pongo muy aparte, lo que es el cosplay con mi vida cotidiana porque no es la única actividad que realizo dentro del manga, el anime y todo eso. También soy músico y aparte de eso, también hago otras actividades del manga, por eso, trato de mantener a parte lo que es mi vida personal, lo que es la vida del cosplay y así.
¿Qué actividades aparte de manga y anime?
Bueno, con mi banda toco música de anime y aparte soy "gamer" o sea que me gustan mucho los videojuegos y todo eso, y de hecho, he concursado aquí en torneos de "pump it up" que son las maquinas de baile, también he concursado en eso.
¿Cuáles serian las principales razones para practicar cosplay?
Pues más que nada que te guste, que te guste y que se te quite la pena, porque hay muchos que también por eso no hacen cosplay, porque tienen pena, dicen "ay es que qué me dirán", o sea, no importa cómo te quede, simplemente con que a ti te agrade y te vengas a divertir es más que suficiente.
¿En qué cosas crees que te ha favorecido el cosplay?
Pues favorece, más que nada, en el sentido que bueno, vienes y te diviertes más, en la cuestión de que vienen y te entrevistan, te sacan fotos, conoces actividades, concursas y más que nada, te diviertes en la convención.
¿En qué aspectos de tu vida consideras que afecta tu práctica del cosplay?
Pues más que nada las criticas, luego muchos por eso dejan de hacer cosplay debido a las criticas, como te comentaba de que se burlan de su cosplay o si está bien hecho o por cosas así, entonces muchos se desmotivan y dejan de hacerlo, pero no, no hay que desmotivarse y las criticas malas hay que tomarlas como criticas buenas y a lo mejor hacer otro cosplay o ese mismo cosplay mejorarlo.
¿Algo que quieras agregar?
Pues que los que se dedican a hacer cosplay no lo dejen de hacer, soportar las críticas sea buenas o malas, que no lo dejen de hacer ni que tampoco dejen de venir a la convención.

E37	Mujer 25 años	Expo TNT`25 04-mayo-2013

¿Quién es y de que serie es el personaje que representas?
Vengo de "Merguri Vocai" de "Vocaloid" versión "Magnen"
¿Cómo preferiste este personaje?
Bueno, el día de hoy lo escogí porque la expo es especial de "Vocalod", esa fue una razón, la segunda, porque me gusta mucho el personaje de "Merguri Vocai", es de mi edad, más o menos de mi estatura, o sea, es acorde con el personaje.
¿Cómo fue que ingresaste al mundo del anime y el manga?
Pues desde chiquita veía las caricaturas de anime y eso en la televisión y de ahí me gustó.
¿Qué representa venir caracterizada de este personaje?
Pues, me gusta el hecho de que puedes ser alguien más, puedes ser un personaje famoso, un personaje de lo que tú quieras, por eso me gusta el cosplay.
¿Cómo te sientes al estar de cosplayer?
Pues bien y aparte todo el mundo te reconoce, les gusta.
¿Cuáles serian las principales razones para hacer cosplay?
Uno divertirse, dos, pues si te gusta algún personaje, muchísimo, esa sería otra razón.
¿Cómo conectas el cosplay con tu vida cotidiana?
Pues busco muchas cosas que me ayuden a serlo, por ejemplo, voy a comprar ropa e igual me fijo si eso me podría servir para usarlo en un día normal o para mi cosplay, zapatos o lo que sea.
¿Qué aspectos de tu vida consideras que favorece el cosplay?
Pienso que les da ánimos, puedes ver a alguien disfrazado y en una de esas, te animas, pero conforme vas viendo que van disfrazados de lo que quieren, que se están divirtiendo, que se toman fotos, se siente bien.
¿Qué aspectos de tu vida consideras que te afecta el cosplay?
No creo que afecte, sino más que nada, puede que algunas personas lo vean mal y digan "ay qué raro se ve" o algo así, pero digo, si a ti no te importa y si te estás divirtiendo y te gusta, lo demás no importa.
¿Algo que quieras agregar?

No

E38	Mujer 18 años	Expo TNT`25 04-mayo-2013

¿Quién eres y de que serie es el personaje que representas?
"Taukaka" del videojuego "Black Do"
¿Cómo fuiste prefiriendo este personaje?
Mas por su historia, es sobre peleas y el personaje que represento es de una aldea, es un videojuego de peleas y el diseño me encantó, me gustó mucho, el cómo combinaron a un ser humano con un "diaco" en este caso.
¿Cómo ingresaste al mundo del anime y el manga?
Pues yo desde pequeña ya veía lo que pasaba en la serie, de repente en mi escuela se empezaron a vender cartas de "Yu-Gi-Oh" y yo "¿qué es eso?", empecé a jugar, lo deje, luego ya empecé en internet, en youtube empecé a ver series y encontré una que me gustó, de ahí, empecé a ver un montón de series.
¿Qué representa para ti el venir caracterizada de este personaje?
Ah pues…es muy bueno para mí, porque a mí me encanta hacer esto, me siento el personaje, me gusta mucho, digo, lo puedo hacer, vestirme de lo que yo hago.
¿Qué sientes al estar de cosplayer?
Pues más que nada, calor, pero es muy bonito cuando alguien te pide una foto, me dicen que estoy bonita o se ponen a platicar, hay un respeto y se siente muy bonito.
¿Cómo relacionas tu práctica del cosplay con tu vida cotidiana?
Bueno, en que uno aprende, yo por mi parte, yo hago mi traje, yo aprendo a coser, a parte se pueden hacer muchísimas cosas y si no tengo dinero puedo decírselo a alguien que tiene una blusa que me sirve, además de ayudarme a mi, ayuda a mi economía.
¿Cuáles son tus principales razones para practicar cosplay?
Primero que hay que saber que esto es un hobby y hay que divertirse, si te quieres divertir, te puedes disfrazar porque eso es, o sea, es como si tu fueras el personaje y vas a convivir con más gente que comparte el mismo gusto que tu.
¿Qué aspectos de tu vida consideras que afecta tu práctica del cosplay?
Más que nada, es que hay mucha gente envidiosa, hay gente que se la pasa criticando a los otros sin razón, se les olvida que esto es por diversión, más que "ay esa persona esta gorda" o "esa persona esta fea" , no deben de hacerlo, uno lo hace para divertirse, deberían de ver esto como una actividad saludable.
¿Algo que quieras agregar?
Ah pues…que si se anima gente a hacer cosplay, que lo haga, que lo disfrute, que juegue a ser y a convertirse en otro aunque se aun ratito, a pesar del calor o el frio, uno es feliz, conoces gente y eso es muy bueno.

E39	Hombre 29 años	Expo TNT`25 04-mayo-2013

¿Quién es y de que serie es tu personaje?
Es "Halucard" de la serie "Hellsing"
¿Cómo fue que elegiste a este personaje?
Es mi segundo cosplay, vi la serie y me gusto mucho porque siempre me ha gustado el mito vampírico, en especial de "Black III"
¿Cómo fue que ingresaste al mundo del anime y el manga?
Yo creo que desde que era pequeño, cuando vi los caballeros del zodiaco por primera vez, me empezó a buscar toda esa onda, compraba juguetes, pero fue hasta los 22 o 23 años que me animé a hacer cosplay.
¿Para ti que representa venir caracterizado en este momento de tu personaje?
Pues muchas cosas, lo que más me gusta de venir es siempre conocer gente. Mi mamá hace cosplay, mi esposa hace cosplay, mis hermanos también, entonces esto significa una convivencia muy grande que no conocía con ninguna otra actividad antes.
¿Y cómo te sientes al hacer cosplay?
A veces sí me viajo muy feo. Sí me gusta mucho meterme en el personaje, me gusta mucho competir, ahí hallé la oportunidad de asumir un poco la personalidad y cuando te va bien hasta ganas un concurso y pues la gente te aplaude.
¿Cómo conectas el cosplay con tu vida cotidiana?

Yo creo que hasta para los cosplays, los personajes que agarro, trato de que algo de su personalidad que yo creo que me hace falta a mí, trato de asumirlo un poco, me ayuda en muchos aspectos porque a veces hasta de pasar por un problema o lo que sea, se parece a las dificultades que viven, aunque de manera sobrenatural los personajes, entonces, se parece más de lo que uno cree a la vida cotidiana.

¿Cuáles serían las principales razones para hacer cosplay?

Divertirse, esa es para mí la única razón validera, ya sea que me guste venir a concursar o nada más venir a echar relajo con mis amigos, lo más importante es divertirse, ya sea que te quede o no el personaje, no importa, mientras tú lo disfrutes, lo proyectas y eso para mí, pues es lo más importante.

¿Qué beneficios tiene el cosplay?

Yo creo que sobre todo para formar carácter, para evitar la pena, para socializar. Digo, desde que empecé pues he hecho muchos más amigos de los que tenía antes; conocí a mi esposa ahí, o sea, me ha dado muchísimas cosas afortunadamente.

¿Y hay algo negativo?

Como en todo, hay gente aquí de todo tipo. Como lo que pasa en tu trabajo, en la escuela, a veces aquí también hay gente que por desgracia tiene ideas a lo mejor muy específicas, muy limitadas al respecto; unos vienen a veces a quejarse, a enojarse a pelear con otros cosplayers, etc. Entonces yo creo que es como cualquier otra cosa ¿no? Pero en específico algo de cosplay pues no, no creo que lo haya.

Algo que quisieras agregar

Pues no, nada más que a cualquiera que le interese el cosplay o este mundo, que se aviente, que no le de pena, que se arriesgue, porque bien dicen que detrás del miedo está el placer.

E40	**Hombre 24 años**	**Expo TNT`25 04-mayo-2013**

¿Quién eres y de qué serie eres?

Vengo como tipo “Cyberg”.

¿Cómo preferiste este personaje?

Pues por la vestimenta. Me gusta como tipo gótico que anime.

¿Cómo ingresaste al mundo anime?

Mi primo y también por muchas caricaturas que veo, desde niño.

¿Qué significa para ti representar este personaje?

Mucho, gracias a esto pude entrar.

¿Qué sientes al estar de cosplay?

Emocionado, por fin, por primera vez pude entrar.

¿Qué razones tienes para practicar el cosplay?

Muchos: saber un poco de anime. Encontrar algunos trajes y saber información, cómo se hizo o de donde.

¿Cómo relacionas tu vida diaria con tu práctica del cosplay?

A veces hablo mucho de eso y algunos me critican porque hablo de caricaturas, pero a mi me vale.

¿Sientes que te beneficia de alguna manera?

Sí, porque socializo con las personas, como en familia.

¿En qué te afecta?

En nada, no me afecta en nada.

¿Algo que quieras agregar?

Que el cosplay es lo máximo.

E41	**Hombre 17 años**	**Expo TNT`25 04-mayo-2013**

¿Quién eres y de qué serie es?

Yo soy una combinación de varios animes y caricatura, por ejemplo, yo vengo también como un tipo cybergon que fue inspirado en la parte del gótico y en industrial. Y por ejemplo, yo vengo siendo cybergón y mi amigo vendría siendo el militar. El militar estaba en contra de todo lo que está como contaminando al mundo. Yo usando los biohazard también estoy en contra del mundo. Los personajes principales de mi traje, vendrían siendo como los “selene-diáz” por las extensiones,

los gogles, también por uno que otro personaje de pokemón, el pantalón por uno que sale en "Dozen Megan" y en especial el símbolo biohazard que representa mi subcultura.

¿Por qué elegiste este personaje?

Para que vea la gente cuál es el cybergon, cómo son sus vestimentas al igual que el militar.

¿Cómo ingresaste al mundo del anime y el manga?

Fui ingresando por eso de los 12 años. Como siempre mi primer anime fue Dragon Ball y de ahí empezaron hacia delante. Ahorita todavía no me considero un otaku totalmente, pero más o menos ahí voy avanzando.

¿Qué representa para ti venir de este personaje?

Yo vengo representando la toxicidad, por eso vine con el símbolo de biohazard.

¿Qué sientes al venir de cosplay?

Me siento bien porque aquí en la TNT y otros lugares como el Chopo o la frikiplaza, me siento bien porque hay gente que ya sabe más o menos de mi subcultura que viene siendo como de gótico. No me siento ni tan mal ni.. me siento más bien mal porque le voy diciendo a las personas mi subcultura.

¿Y cuáles son las principales razones para practicar el cosplay?

Una porque en especial me gustan los personajes, de varios animes y todo eso; y otra razón, igual por los colores que son como llamativos, alegres y mi otra razón, pues porque también me gusta su vestimenta.

¿Cómo relacionas la práctica del cosplay con tu vida diaria?

Si voy saliendo por la calle también a veces me llevo mi gabardina de akatsuki. Aunque la gente me mire raro, pero yo me siento bien conmigo mismo haciendo eso.

¿Qué aspectos de tu vida beneficia?

Bueno pues, el anime también viene… bueno hasta donde yo sé, la subcultura del otaku, me voy informando de cómo surgió, sus principios, en que se basa, etc. También porque le ayuda a uno mismo a no discriminar a otras personas que se visten así o que ya son mayores de edad y se disfrazan de cualquier otro personaje.

¿Sientes que de alguna manera te afecta ser cosplay?

No, de hecho no siento que me afecte en nada.

¿Alguna cosa que de desees agregar?

Que las personas investiguen más sobre subculturas como la cybergon, la "shuju" "goglestein", etc. Para que no vea rara a la gente, no la discrimine, como en ciertas partes que llaman a los góticos satánicos, a los metaleros y etcétera. Que investiguen antes de criticar.

E42	Mujer 20 años	Expo TNT`25 04-mayo-2013

¿Qué personaje y de que serie es el que representas?

Básicamente es una combinación entre Niu de "Everlife" y una chica "redbol".

¿Cómo elegiste a este personaje?

Básicamente mi compañera lo eligió por mí.

¿Cómo fue ingresaste al mundo del anime y del manga?

Por mis hermanos, ellos fueron los que me hicieron conocer el manga.

¿Para ti que representa venir caracterizada de tu personaje?

Más que nada la originalidad del personaje, ser diferente a las demás personas.

¿Cómo te sientes de cosplay?

Muy bien, como que algo normal.

¿Cuáles son las principales razones para hacer cosplay?

Diversión, pasar un buen rato con los amigos, ser original hacer competencias entre los mismos compañeros.

¿Cómo conectas tu vida cotidiana con el cosplay?

Realmente no lo conecto. Como que es diferente: desconectarse un poco de esa vida diaria.

¿En qué aspectos consideras que beneficia?

Depende a que se refiera, Como persona. para mí es como un rato de esparcimiento, me relajo un poco de la vida cotidiana y los estudios de la universidad.

¿Hay algo en lo que consideres que no perjudique?

Más bien depende de cada persona en cómo y para qué lo utilicen.

¿Algo más que quieras agregar?

No.

E43	Hombre 16 años	Expo TNT`25 04-mayo-2013

¿Qué personaje y de que serie es el que estás representando?
Bueno, es Cabeza de nabo de la película “Incre íble castillo vagabundo”, ahora si que la máscara está hecha de lo que es periódico y el sombrero de puro cartón.
¿Cómo fue que elegiste este personaje?
Porque ahora si que esa película, más que nada me encanta mucho y el personaje se me hizo muy simpático.
¿Cómo fue que ingresaste al mundo del anime y el manga?
Pues ahora si que yo ingresé desde la edad de los 6 años, que fue cuando vi por primera vez lo que es “Sakura Taikato”, ya desde ahí me empecé a fascinar mucho con el mundo del manga y el anime.
¿Para ti que representa venir caracterizado de este personaje?
Pues la emoción y el cariño que le tengo a esa película ya que la vi desde que tenia 8 años de edad.
¿Cómo te sientes al hacer cosplay?
Me siento muy bien, así me puedo expresar mucho de cómo soy y como es que quiero que la gente me vea.
¿Cómo conectas el cosplay con tu vida cotidiana?
Pues hago mucho cosplay de lo que es la escuela, ya que como hay muchos que les gusta el anime y todo eso, ahora si que nos conectamos mucho a lo que es el cosplay.
¿Cuáles serian las principales razones para hacer cosplay?
El gusto, la emoción, el lujo…y el pasatiempo.
¿Qué aspectos de tu vida consideras que beneficia el cosplay?
En que así nos podemos ver más con la gente para que vea que nosotros no somos gente rara como algunos piensan, sino que nosotros nos representamos mucho con los personajes que nos pegan en nuestra vida o los que tienen algo parecido con nosotros.
¿Qué aspectos consideras que afecta el cosplay?
No ninguno, ahora si que…unos pueden hacer cosplay como pasatiempo o ya como una forma de vida.
¿Algo que quieras agregar?
Que no se escondan mucho y que salgan como debe de ser, con cosplay o sin cosplay para que el mundo vea que nosotros no somos una tribu urbana porque si, sino que somos una tribu urbana que somos desde hace mucho tiempo-

E44	Mujer 26 años	Expo TNT`25 04-mayo-2013

¿Quién es y de qué serie es el personaje que representas?
Hola, me llamo Dulce, es de la serie “Sancofogo-mogotari” y mi personaje se llama “kochuren”
¿Cómo fuiste prefiriendo a este personaje?
Porque me gusta mucho la serie. La chica es una persona que lucha siempre por sus sueños. Entonces, me inspiró y me gusta mucho, está muy bonito el vestido.
¿Cómo ingresaste al mundo anime y manga?
Pues desde pequeña me gustaban las series japonesas, no sé: Dragon Ball, Candy Candy, todas esas, me gustaban. Y ya de ahí hace como tres cuatro años que empecé a hacer cosplay. Me llamaba la atención.
¿Qué significa para ti representar a este personaje?
Pues muy lindo, porque, como que te sientes que sí eres el personaje y así, como te digo que admiro a ese personaje, entonces se siente padre.
¿Y me puedes decir cómo es la personalidad del personaje?
Ella es muy alegre y te digo que lucha por lo que quiere porque se supone que había algo que las mujeres no podían hacer y ella lo logró, dentro de la serie. Entonces por eso yo la admiro. Eso básicamente, porque no se da por vencida, por eso la escogí.
¿Para tí qué representa es cosplay?
Pues es representar tus personajes que más te gustan y pues que las personas te fotografíen, eso es bonito, que reconozcan tu trabajo, bueno, no trabajo, la caracterización
¿Cómo relacionas tu vida diaria y tu práctica de cosplayer?

No... Simplemente lo relaciono que es un, un hobby que me gusta, un pasatiempo.

¿Qué razones tienes para practicar el cosplay?

¿Razones? Sólo es por puro gusto mío. Puro hobby, bueno de muchos, los que vienen aquí. No, no sabría explicarlo, sólo me gusta.

¿Qué aspectos de tu vida favorece?

Me beneficia a mí porque es algo que yo quiero hacer y lo realizo y ya, sólo por eso, querer hacerlo. Ni concurso ni nada, esto sólo me nace hacerlo y yo lo hago porque yo quiero.

¿Qué aspectos de tu vida afecta?

No le veo nada negativo. Bueno salvo el costo, el dinero que inviertes, pero por eso uno está dispuesto a invertirlo, pagarlo. O sea, uno ya sabe de antemano y ya, pero no, no le veo nada negativo.

¿Algo que desees agregar?

Pues les agradezco por la entrevista y pues que siga el cosplay.

¿Cómo cuánto cuesta un cosplay?

Esto, costó el vestido $800.00, la peluca $600.00 y lo de la corona y el peinado como $400.00.

E45	Hombre 24 años	Expo TNT`25 04-mayo-2013

¿Quién es y de qué serie es el personaje que representas?

Es de Plaza Sésamo y es de los Marcianos Yeep-Yeep.

¿Cómo fuiste prefiriendo a este personaje?

Es que una vez vi en Internet que la *cosdragon* habían hecho de los personajes de Yeep-yeep hace un año y me interesó hacerlo y hasta hoy ya lo pude hacer.

¿Cómo ingresaste al mundo anime y manga?

Bueno fue desde que cuando empecé a ver lo de Dragon Ball, este Digimón y todo eso me empezó a gustar.

¿Qué significa para ti representar a este personaje?

No sé, un entusiasmo muy grande.

¿Qué sientes al estar de cosplayer?

Me siento muy bien, apenas llevo un año haciendo el cosplay.

¿Cómo relacionas tu vida diaria y tu práctica de cosplayer?

Pues más bien sería como disfrazarse de otra cosa, desestresarse de las cosas que uno tiene día a día y acá uno viene a divertirse y sacar una gran sonrisa.

¿Qué razones tienes para practicar el cosplay?

Realmente es divertido y que unas personas te reconozcan de qué vienes y que te quieran tomar una foto. Eso me alegra mucho.

¿Qué aspectos de tu vida favorece?

Hacer que las demás personas saquen una gran sonrisa, se diviertan y aparte lo abrazan y te dan gracias por haberte tomado la foto.

¿Qué aspectos de tu vida afecta?

Pues la verdad no le veo nada negativo, al menos que hay unos que creen que están haciendo un excelente cosplay y los hagan menos cuando realmente no debe de ser así.

¿Algo que desees agregar?

Que realmente me divierto mucho aquí estando.

E46	Hombre 15 años	Expo TNT`25 05-mayo-2013

¿Quién es y de qué serie es el personaje que representas?

Mi personaje se llama “Rister yelman” y es de la saga de Castlemania.

¿Cómo fuiste prefiriendo a este personaje?

Porque es que me encanta su actitud. Es un cazador de vampiros de siglos de familia. Además de que nos pusimos de acuerdo unas amigas y yo para hacer un grupal y participamos, hicimos un performance, practicamos. Nos esforzamos mucho y ganamos. Entonces así como que es un cosplay importante para mi. O sea, nunca he hecho uno de esta gran magnitud y me siento feliz.

¿Cómo ingresaste al mundo anime y manga?

El anime, desde pequeño veía anime. Empecé a ir a convenciones y esas cosas de anime cuando iba como en sexto de primaria y empecé a hacer cosplay en primero de secundaria. Me dio curiosidad y entonces dije, “ah, voy a hacer este cosplay” y entonces lo hice y la primera vez, pues no sabía ni que onda, pero me sentía así tan alegre y obviamente no todo es cosplay, porque por

un momento yo pensaba que todo era cosplay, anime y todo eso, pero no, hay demás cosas que puedes hacer y revisar. Es solamente un buen pasatiempo el cosplay.

¿Qué significa para ti representar a este personaje?

Mucho esfuerzo, trabajo y compromiso, porque, por ejemplo, a mi me gustan los videojuegos de castlemania, sí, pero no me gusta decir, como luego he oído a algunos chavos y chavas decir que son unas vampiras o algo así, realmente no me gusta ese sentido, porque los vampiros son gente que se alimentan a costa de los demás y eso no me gusta y este personaje es un cazador de vampiros, por eso me encanta.

¿Qué sientes al estar de cosplayer?

Normal. Feliz, tranquilo. La cosa es pasarla bien, para empezar.

¿Cómo relacionas tu vida diaria y tu práctica de cosplayer?

Desarrollo mis habilidades, mi creatividad. Porque por ejemplo para este, yo tuve que diseñar el modelo para hacer esta cosa y... para principalmente esta cosa. O sea, es ideártelas y todo eso, además de que se te hace más fácil hacer este tipo de tareas y pues prefiero hacer cosplay que pasarla, no sé, drogándome o cosas así.

¿Qué razones tienes para practicar el cosplay?

Divertirte, hacerla bien y nunca perder la realidad.

¿Qué aspectos de tu vida favorece?

En el sentido creativo, personalmente y hasta puedes llegar a ser económico porque como aprendes a coser y puedes decir “Ah te hago este cosplay, te cobro tanto” “Va” Y ya puedes crear hasta tu propia microempresa y así; aunque sí es muy laborioso estar haciendo cosplay, pero sí ayuda mucho, además de que socializas mucho con las personas y es muy bueno, muy padre.

¿Qué aspectos de tu vida afecta?

Pues cuando pierden de control el cosplay, por ejemplo que, como decía, que piensan que el cosplay lo es todo o que no diferencian lo que es la vida real y el cosplay. O sea, el cosplay nada más es un hobbie, pasatiempo y ahí está. No lo puedes llevar totalmente a la vida real, que, no sé, vayas a tu escuela con cosplay y todo eso, bueno, realmente, a mi punto de vista no lo considero bien porque eso son cosas muy aparte.

¿Algo que desees agregar?

Pues que el cosplay es una actividad muy buena, muy padre. Es muy entretenida, divertida, te la pasas muy padre, conoces gente, así como conoces a gente muy nefasta, pero siempre vas a encontrar críticas en todos lados y pues es muy padre el cosplay.

E47	**Hombre 31 años**	**Expo TNT`25 05-mayo-2013**

¿Quién es y de qué serie es el personaje que representas?

Pedro Picapiedra.

¿Cómo fuiste prefiriendo a este personaje?

Bueno, además de que me gusta Pedro Picapiedra, pues era del que más físico tengo. Es mejor escoger un personaje con el que tengas un parecido físico a darle en la torre a un personaje que te guste y que ¡nada que ver con el cuerpo!

¿Cómo ingresaste al mundo anime y manga?

Desde el 86 yo aprendí a leer por el hombre araña. Tenía tres años y ya sabía leer, medio escribir y aparte pues ya después las convenciones desde el 94, lo que ha sido “Comke” y “Mecit”.

¿Qué significa para ti representar a este personaje?

Pues nada más es para pasar el rato y olvidarnos de los problemas que tenemos cotidianamente y pues este, así es, es dejarnos llevar un rato.

¿Qué sientes al estar de cosplayer?

Es divertido. Sobre todo es divertido. Y lo que sí he notado es que cuando voy en la calle, la gente, los que no son de esto, ven a todos los cosplay nuevos de Naruto, de Vocaloid, personajes que nada más conocemos nosotros como fanáticos y se quedan así como que, “¿qué onda, no? ¡Pinches raros!”, pero de repente me ven a mí y ¡les cambia! hasta he oído, sí he alcanzado a oir como dicen, “Ay, mendigo raro” que no sé qué “Ay, mira, es Pedro Picapiedra. Yo la veía de chiquito esa caricatura” y como que de repente hay una regresión en la mente de la gente que no está en esto y le saca una sonrisa y eso creo que es bonito.

¿Cómo relacionas tu vida diaria y tu práctica de cosplayer?

No lo conecto. Ahora sí que mi vida es todo... bueno, no lo contrario, pero sí es muy aparte. Yo trabajo de electromecánico, tengo las manos metidas en motores, grasa y aceite, o sea, definitivamente no, no tengo nada que ver con el cosplay en mi vida normal.

¿Qué razones tienes para practicar el cosplay?

Pues divertirse. Francamente es divertirse.

¿Qué aspectos de tu vida favorece?

Pues, no, hasta ahorita no le he encontrado algo más que me ayude o me beneficie (aparte de divertirse).

¿Qué aspectos de tu vida afecta?

Bueno, nosotros sí tenemos nuestra forma de ser. Tenemos nuestras perversiones pero están muy dentro, o sea, de repente ve uno a una chica y se le levanta el líbido, se le levanta el espíritu, pero nosotros como cosplayers tenemos que saber controlar todo eso y saber que es totalmente aparte. Es lo que le he visto negativo porque llega mucha gente que ni tiene que ver con esto y sobre todo están en los concursos de público y se portan muy, muy mal. Es lo que he visto mal.

¿Algo que desees agregar?

Nada ya.

E48	**Hombre 19 años**	**Expo TNT`25 05-mayo-2013**

¿Quién es y de qué serie es el personaje que representas?

Soy Parche el Pirata, de la serie Bob Esponja Pantalones Cuadrados.

¿Cómo fuiste prefiriendo a este personaje?

Porque desde niño veo Bob Esponja. Siempre me gustaron los piratas, y nunca había conocido un pirata tan divertido como Parche.

¿Cómo ingresaste al mundo anime y manga?

Desde pequeño también crecí viendo Dragon Ball, a raíz de eso, pues seguí viendo más animes. Sin saber qué era el anime, sino conforme crecí fue como descubrí que era el anime, el manga y ya me adentré en todo y esto y me convertí en un Otaku.

¿Qué significa para ti representar a este personaje?

Pues significa ser divertido, vivir otra vida, porque aquí pues puedo reir, hacer cosas locas y divertirme un rato, sanamente. Más que nada por eso hago cosplay.

¿Para tí que representa el cosplay?

Para mi representa un hobby, para mi es una forma de pasar mi rato libre, de divertirme y de conocer gente nueva.

¿Cómo relacionas tu vida diaria y tu práctica de cosplayer?

Pues es nada más, se podría decir, como un “desestrés”, a veces cuando del trabajo uno llega y tengo material, pues me pongo a coser, me pongo a hacer mis nuevos proyectos, sea lo que sea. Es nada más para desestresarme.

¿Qué razones tienes para practicar el cosplay?

Diversión nada más. Me gusta mucho.

¿Qué aspectos de tu vida favorece?

Para mi yo lo veo de esta manera: prefiero estar gastando en tela, botones, pelucas a gastarlo en alcohol, droga u otra cosa. Me gusta más esto y creo que le saco más provecho.

¿Qué aspectos de tu vida afecta?

Los cosplayers que se sienten profesionales. Ese tipo de gente a veces te niega una foto, a veces te critica tu cosplay por la costura que está hecha a mano o algo así. Ese el el único aspecto negativo que le veo, a veces hay personas que sí se sienten caídas del cielo y por eso luego a los cosplayers como que nos catalogan a todos igual.

¿Algo que desees agregar?

Que hagan cosplay porque es muy divertido. Es una buena manera de pasar el rato.

E49	**Hombre 27 años**	**Expo TNT`25 05-mayo-2013**

¿Quién es y de qué serie es el personaje que representas?

Mi personaje se llama “Seya” de Pegaso, de Los Caballeros del Zodíaco.

¿Cómo fuiste prefiriendo a este personaje?

Porque yo soy muy fan de Los Caballeros del Zodíaco y cuando yo veo la serie, es el que más pone en riesgo su vida por cualquiera de los demás, es el que más arriesga por la diosa Atenas.

¿Cómo ingresaste al mundo anime y manga?

Desde niño me gustó mucho, lo que pasa es que yo no sabía cómo era esto, lo había visto por televisión, pero no sabía cómo era esto. Me empecé a involucrar porque investigué por Internet y de ahí ya me volví fanático del cosplay y el anime.

¿Qué sientes al estar de cosplayer?

Me siento como si estuviera haciendo algo que sale de mi, o sea, como si me saliera del corazón, o sea, no nada más lo hago por gusto, sino porque me llena, me hace sentir bien.

¿Cómo relacionas tu vida diaria y tu práctica de cosplayer?

Tiene que ver con la imaginación y yo, desde que tengo uso de memoria, nunca lo he perdido, siempre me ha gustado dibujar, ver cómo es para crear una caricatura, querer saber cómo le hago para crear una caricatura, un sólo dibujo, cualquier cosa.

¿Qué razones tienes para practicar el cosplay?

Primero, convicción; segundo, gusto y tercero, vocación, porque hasta para esto tiene que tener vocación. Si no tienes paciencia para hacer un cosplay o para ponerte a coser y cortar, mejor no lo intentes porque te vas a desesperar, esto lleva tiempo.

¿Qué aspectos de tu vida favorece?

Porque aprendes a hacer hasta tu propia ropa, no necesariamente cosplay, sino tu propia ropa como a ti te gusta, a tu gusto, con la tela que te gusta y como te gusta.

¿Qué aspectos de tu vida afecta?

Afecta en lo económico porque esto es muy vistoso, pero tiene su precio.

¿Algo que desees agregar?

Pues que a los que les llame la atención el cosplay o el anime en general, que lo intenten, al contrario, esto es cultura. Muchos nos critican porque dicen “ah, parecen niños chiquitos, eso es para niños”, pero es cultura, luego, todo el manga, anime, son cultura. Te pones a leer un manga o a ver un anime, vas a encontrar palabras que ni siquiera sabías que significaban o qué quieren decir. O sea que también es cultura, no solamente es divertir.

E50	**Hombre 17 años**	**Expo TNT`25 05-mayo-2013**

¿Quién es y de qué serie es el personaje que representas?

“El hechicero de magia oscura de Yugi-oh”

¿Cómo fuiste prefiriendo a este personaje?

Porque siempre me gustaron los magos oscuros.

¿Cómo ingresaste al mundo anime y manga?

Mi primo me metió, desde que vio Dragon Ball y ya después, solito me metí.

¿Qué significa para ti representar a este personaje?

Es divertido. Es para convivir y divertirse con los demás.

¿Qué sientes al estar de cosplayer?

Me siento más alto, más grande.

¿Cómo relacionas tu vida diaria y tu práctica de cosplayer?

Luego me pongo mis cosas de anime y mi ropa, así sería.

¿Qué razones tienes para practicar el cosplay?

Para mí no más es divertirse y tomarse fotos con los demás.

¿Qué aspectos de tu vida favorece?

Te aleja de los malo habitos, como el consumo de alcohol y el fumar.

¿Qué aspectos de tu vida afecta?

Que hace mucho calor en el traje.

¿Algo que desees agregar?

No.

E51	**Hombre 25 años**	**Expo TNT`25 05-mayo-2013**

¿Quién es y de qué serie es el personaje que representas?

Cuario. Es de Mario Bros y es el némesis de Mario.

¿Cómo fuiste prefiriendo a este personaje?

Me identifiqué con él, desde que lo vi me identifiqué con él.

¿Cómo ingresaste al mundo anime y manga?

Pues eso fue desde hace tiempo, hace varios años, comenzado a ver mangas, animes, ya poco a poco adentrándose en el mundo del cosplay y ahora estoy acá.

¿Qué significa para ti representar a este personaje?

Pues obviamente es una experiencia diferente a todo lo demás, es muy padre y es halagador cuando recibes a la gente que te quiere tomar foto, entonces es padre.

¿Qué sientes al estar de cosplayer?

Obviamente puedes hacer cosas que como persona normal, así vestida, no las haces, puedes expresar más, y yo creo que eso es lo que nos gusta en general del cosplay.

¿Cómo relacionas tu vida diaria y tu práctica de cosplayer?

No, pues yo más bien, mi caso es algo muy diferente, es: cosplay aquí, ahora y después mi vida normal, que no, no tiene mucho que ver en mi caso.

¿Qué razones tienes para practicar el cosplay?

Pues por gusto, yo considero que es por gusto más que nada y lo que pasa es que es por gusto, yo creo.

¿Qué aspectos de tu vida favorece?

Obviamente vas aprendiendo cosas, vas aprendiendo cómo arreglarte y vas mejorando tus cosplays, yo creo que eso es lo que aprendes, experiencia, básicamente adquieres experiencia.

¿Qué aspectos de tu vida afecta?

Pues no, obviamente es algo que no afecta a las demás personas, obviamente a uno como persona tampoco le afecta, entonces, no tiene nada de negativo, yo considero.

¿Algo que desees agregar?

Pues, que esta es mi primera vez como cosplay.

E52	**Hombre 30 años**	**Expo TNT`25 05-mayo-2013**

¿Quién es y de qué serie es el personaje que representas?

Mi nombre es Alfredo Vara y vengo disfrazado de Mario Bros.

¿Cómo fuiste prefiriendo a este personaje?

De por sí ya tenía mucho rato teniendo ganas de hacer el cosplay de Mario Bros, a mi me encanta y siempre he sido super fan de Mario Bros.

¿Cómo ingresaste al mundo anime y manga?

Desde que era muy niño, de hecho los primeros juegos que jugaba precisamente eran los de Mario Bros. Ya de ahí me encantó siempre lo que es el anime, manga, desde lo que venía siendo "Macro", "Lobotec", ya de ahí las series que fueron entrando al país.

¿Qué significa para ti representar a este personaje?

Me encanta, es una sensación maravillosa, tomarte fotos con las demás personas, poder caracterizar, hacer escenas, como si estuvieras peleando... es algo bastante, bastante "llegador", a mi me encanta, lo disfruto mucho, es una forma de relajarte.

¿Qué representa ser cosplayer?

Representa mucho trabajo, mucha dedicación. Tienes que esforzarte porque no solamente se trata de hacer ahí lo que caiga, no. Tienes que ver los detalles de un disfraz, o sea, si realmente puedes caracterizar a ese personaje. Hay personajes que desafortunadamente uno quisiera caracterizar pero no puede caracterizar, pero pues, si te queda el personaje, hay que hacerlo lo mejor posible, siempre que vayas a hacer un cosplay, tienes que ponerle todo tu empeño.

¿Qué sientes al estar de cosplayer?

Pues como adulto ya trabajo y hay que dedicarle tiempo: tiempos libres, las noches, una que otra desvelada. Pero ahora sí que todo por el gusto de estar aquí.

¿Cómo relacionas tu vida diaria y tu práctica de cosplayer?

Pues, mira, por lo regular a mi me gusta hacer más disfraces de robots, de Meca. Sí, tengo uno de "Gunda", tengo uno de "Bongolvi", pero también uno que otro personaje humano. Ya también hice el de "Binsai" del "Grandamside" y por ejemplo, también una vez hice "Valentine" de Final Fantasy.

¿Qué razones tienes para practicar el cosplay?

Pues realmente no afecta. Puedes llevar tu vida normal y aparte llevar una vida *friki* y hacerte cosplay y eso. Por ejemplo, también puedes a veces agregar ciertos detalles de algún personaje en tu vida diaria. Por ejemplo, yo tengo una casaca muy similar a la de Ranma y medio y me gusta disfrazarme y la gente ni siquiera se da cuenta y de hecho yo voy prácticamente disfrazado de Ranma y medio y la gente no se da cuenta, pero son formas de poder hacer este tipo de cosas y en tu vida diaria lo puedes mezclar. No hay, digamos, que irse al fanatismo y exagerar, pero sí puedes agregar detalles, y no tiene porque haber ningún conflicto, no tiene porque chocar tu vida normal con este aspecto que también forma parte de tu vida.

¿Qué aspectos de tu vida afecta?
Yo realmente no le vería ningún aspecto negativo. O sea, no es nada ni enfermizo, ni raro, o sea, no tiene nada de malo, es una caracterización. Quizá obsesionarse. No hay también que obsesionarse, no estar pensando ni sacrificando cosas que no deberías. Quizás, como todo, tener un balance.
¿Algo que desees agregar?
Pues que si nunca han hecho un cosplay, anímense. Busquen un personaje que les quede, hay que empezar por lo sencillo. Quizá no te pongas a coser, a hacer espadas, armaduras, no, sino puedes buscar algún personaje de alguna serie más light, algún uniforme, algo así. Hay que empezar desde lo pequeño, porque tamién si uno empieza, quiere irse a lo grande, luego termina frustrándose y ya no nunca vuelve a hacerlo. No, hay que disfrutarlo. Si lo vas a hacer, disfrútalo.

E53	Hombre 19 años	Expo TNT`25 05-mayo-2013

¿Quién es y de qué serie es el personaje que representas?
El Spiderman negro
¿Cómo fuiste prefiriendo a este personaje?
Porque siempre me han gustado las películas de Spiderman y ahora con la nueva, pues ya me gustó más y por eso elegí el negro, para no hacer algo común, para hacer algo fuera de lo normal.
¿Cómo ingresaste al mundo anime y manga?
Viendo lo que es Naruto. Empecé viendo los primeros capítulos, ya después me empezó a gustar todo el anime.
¿Qué significa para ti representar a este personaje?
Me gusta expresar lo divertido que es disfrazarse y tomarme fotos.
¿Qué sientes al estar de cosplayer?
Me siento muy... como [que] me siento en el personaje.
¿Cómo relacionas tu vida diaria y tu práctica de cosplayer?
Pues yo opino que... expresando la persona que soy, la vida normal, la vida cotidiana.
¿Qué razones tienes para practicar el cosplay?
El divertirse y sentirse su personaje favorito.
¿Qué aspectos de tu vida favorece?
El expresar todo lo que sientes, ¿no? Sacar toda la felicidad, todo lo que sientes.
¿Qué aspectos de tu vida afecta?
Yo creo que todo sería positivo.
¿Algo que desees agregar?
Que la gente se anime a hacer algo de cosplay para que sienta lo que es divertirse.

E54	Mujer 23 años	Expo TNT`25 05-mayo-2013

¿Quién es y de qué serie es el personaje que representas?
Yo soy Naruto Uzumaki de la serie Naruto.
¿Cómo fuiste prefiriendo a este personaje?
Aparte de que es uno de los personajes principales, me gusta mucho porque es muy extrovertido, muy loco y muy apasionado con lo que hace y en la forma de ser ninja.
¿Cómo ingresaste al mundo anime y manga?
Empecé a ver Naruto en Cartoon Network, así de repente, porque a mi no me gustaba el anime, sinceramente. Yo era de esas personas que criticaba el mundo del anime, pero entré a ese mundo porque se me hace muy sano y muy divertido. O sea, no muchas personas lo entienden como yo apenas lo estoy entendiendo.
¿Qué significa para ti representar a este personaje?
En estado físico es un ninja que trata de ser hokage para ser una mejor persona. Es muy atrevido, es loco y por eso me gusta porque es muy fuera de lo común. No es cualquier personaje serio, es muy divertido.
¿Qué significa para ti ser cosplayer?
Es un arte, fíjate que muchas personas lo consideran como cualquier cosa, pero para mi es representar un personaje de carne y hueso y poder representarlo lo más perfectamente posible.
¿Cómo relacionas tu vida diaria y tu práctica de cosplayer?
Bueno, este lo manejo como un hobby y la escuela es otra cosa. Muchas personas lo interpretan de la vida diaria, pero no es así, porque tenemos que tener en cuenta de que una cosa es el

cosplay y otra cosa es nuestra vida. Una cosa es divertirse y otra cosa es el estudio. Por eso es muy importante no enfocarnos tanto en el personaje, muchos lo hacen, pero ya esa es una forma incorrecta de representar el cosplay.

¿Qué razones tienes para practicar el cosplay?

Pues es muy divertido, fíjate que así socializo más porque yo era una persona muy cerrada y así puedo convivir con otras personas que les gusta mucho este hobby, de que, no soy la única extraña, de que les guste este pasatiempo. Y es un arte la cultura japonesa.

¿Qué aspectos de tu vida favorece?

Pues a mi divertirme, la verdad porque a mi no me gusta participar [en los concursos], me gusta que la gente me mire, que los niños digan "no, pues ese es Naruto Uzumaki". Es increíble que pueda representarlo, y además soy mujer, soy crossplay, o sea, soy mujer y hago un personaje masculino. Y es mucho más difícil representar un personaje masculino yo siendo mujer.

¿Qué aspectos de tu vida afecta?

Las críticas de las personas, porque las personas no saben qué es el cosplay y no se saben informar, nos dicen locos, que no tenemos cultura y muchas cosas más. Pero la gente debería informarse primero antes de criticarnos, porque sí, la sociedad actualmente critica mucho el cosplay, muchas veces.

¿Algo que desees agregar?

Bueno, soy Neko Sasha y es mi primera vez en la TNT y lo estoy disfrutando mucho.

E55	**Hombre 23 años**	**Expo TNT`25 05-mayo-2013**

¿Quién es y de qué serie es el personaje que representas?

Mi personaje se llama "Link" es del videojuego de "Legend of Zelda".

¿Cómo fuiste prefiriendo a este personaje?

Porque amo la saga, me gusta mucho desde... bueno, hay varios títulos, pero yo me enamoré de la saga desde que empecé a jugar el juego de "Ocarina del tiempo", salió en 1998 y yo lo jugué aproximadamente dos años después. En el 2000, 13 años han sido de puro Link y Zelda, Link y Zelda.

¿Cómo ingresaste al mundo anime y manga?

Desde chiquito por mi tío, más que del anime fue del videojuego, me considero más *gamer* que *otaku*, fue desde mi tío. Me acuerdo que un día nos dejaron solos y el llegó con la consola, era "mes" en aquel entonces y desde entonces, desde chiquitito, desde los tres años hasta la actualidad.

¿Qué significa para ti representar a este personaje?

En primera es un gasto, es un esfuerzo y pues es algo bonito, porque me gusta que la gente me pida fotos, que se identifiquen, no conmigo, sino con el personaje, para mí es satisfactorio.

¿Qué sientes al estar de cosplayer?

Bien, alegre, contento. Porque reflejo lo que a mí me gusta de una manera sana.

¿Cómo relacionas tu vida diaria y tu práctica de cosplayer?

Supongo que llevándolo a bien. No teniendo, pues vicios, porque esto no lo considero un vicio, sino un gusto y pues ahorrando para poder hacerlo, trabajando y ahorrando.

¿Qué razones tienes para practicar el cosplay?

El gusto y el amor, el poder económico y pues el permiso de los papás.

¿Qué aspectos de tu vida favorece?

Me beneficia porque he encontrado muchos amigos y pues me doy a conocer, yo no soy de aquí, yo vengo desde Córdoba, Veracruz y ahí ya soy conocido como el Link de la zona de Córdoba, Orizaba. Y me abre las puertas, tal vez no en lo profesional, pero sí en muchas amistades.

¿Qué aspectos de tu vida afecta?

No afecta para nada. Hay como en toda tribu urbana, gente que te va a atacar, pero pues, tómalo de una manera positiva y bienvenido ¿no? Es un gusto a mi parecer muy sano.

¿Algo que desees agregar?

Pues que está muy chida la expo, la TNT, esperamos venir pronto, a la próxima y pues a seguir disfrazándonos, mientras haya vida y estemos jóvenes.

E56	**Hombre 23 años**	**Expo TNT`25 05-mayo-2013**

¿Quién es y de qué serie es el personaje que representas?

"Yei-teara" de Aventura.

¿Cómo fuiste prefiriendo a este personaje?
Me agrada el personaje, es muy vistoso y cómico.
¿Cómo ingresaste al mundo anime y manga?
Fui a una convención en Puebla.
¿Qué significa para ti representar a este personaje?
Representa identificarse a la vez también con el personaje que estás haciendo.
¿Qué sientes al estar de cosplayer?
Me siento bien, porque me gusta también que teniendo una vida monótona [poder] cambiar un día lo que eres. Y es lo que nos gusta a nosotros los cosplayers.
¿Cómo relacionas tu vida diaria y tu práctica de cosplayer?
Pues el cosplay, yo por ejemplo, me reúno aquí con los amigos, cuando voy a las convenciones y ese tipo de ambiente. Y la vida cotidiana, pues es la de siempre: trabajo, escuela, todo eso.
¿Qué razones tienes para practicar el cosplay?
Es como un hobby y a la vez también es como un distraimiento, te distrae, porque por ejemplo, digamos que hay personas que les gusta ir a fiestas, ir a tomar, todo eso, y a nosotros nos gusta disfrazarnos, venir a convenciones.
¿Qué aspectos de tu vida favorece?
En distraerte de vicios malos, es algo divertido, es algo bueno, te haces de amigos.
¿Qué aspectos de tu vida afecta?
Solamente que no se lleven su personaje al 100%, porque hay personas que por ejemplo, lo toman como toda la vida, o sea, haz de cuenta, vas al escuela disfrazado, a la tienda, todo, o sea, hay momentos para disfrazarse y hay momentos para seguir con la vida normal, pero nunca hay que dejar el cosplay.
¿Algo que desees agregar?
Pues que los que hagan cosplay, que le echen muchas ganas, que no se rindan si no les sale un cosplay a la primera, que sigan intentándolo.

E57	**Mujer 16 años**	**Expo TNT`25 05-mayo-2013**

¿Quién es y de qué serie es el personaje que representas?
"Hatsune Miku" de version "World is Mine", es un Vocaloid.
¿Cómo fuiste prefiriendo a este personaje?
Me gusta mucho el Vocaloid, pero creo que Miku es como que la voz que más me gusta, es la cantante que más me gusta del Vocaloid.
¿Cómo ingresaste al mundo anime y manga?
Fue desde la secundaria. De hecho fue por una de mis amigas, que me empezó a mostrar muchas series y entonces ya empecé a ver. Me empezó a gustar mucho. Ya después vi lo que era el cosplay y pues empecé a practicar el cosplay porque me gusta.
¿Qué significa para ti representar a este personaje?
Pues, es muy padre, es muy, muy especial, porque es lo que a tí te gusta, es lo que tu amas. Entonces, venir así como que del personaje que más admiras es como bien padre, porque te sientes identificado con ella. Incluso actúas o posas como ella. Está muy padre.
¿Qué sientes al estar de cosplayer?
Genial. Súper.
¿Cómo relacionas tu vida diaria y tu práctica de cosplayer?
Así como que conectarlo, no sé. Pero por ejemplo a veces salgo con peluca, así a la calle y como tengo amigas y amigos que también hacen cosplay, luego salimos con pelucas o con cosplay de X personaje, entonces es muy, muy padre, la verdad.
¿Qué razones tienes para practicar el cosplay?
Me gusta mucho disfrazarme, es que no es algo así que se explique. Simplemente es algo que te gusta, el hecho de sentir la emoción de que a lo mejor alguna persona dice, "oye, una foto" y te da una satisfacción porque sabes que te mataste o incluso ahorraste o lo que sea para comprar la peluca o para comprar tu tela y hacer tu disfraz, entonces es una satisfacción muy grande el llegar y que te digan "ay, una foto, por fa", es muy, muy padre, porque dices, "valió la pena tanto esfuerzo, que te estuvieras matando, que te durmieras noche y te desvelaras". Entonces, no sé, es una diversión muy sana, por así decirlo.
¿Qué aspectos de tu vida favorece?

No sé si tenga algún beneficio, la verdad, porque solamente es un pasatiempo. Hay que gente que de hecho se dedica a esto, por ejemplo, hay una modelo que se llama Kipi que es muy criticada porque dicen que no es cosplayer, es solamente modelo, pero pues a ella le pagan a fin de cuentas por hacer cosplay, entonces, puede ser ese algún beneficio, puede ser que después de tanto esfuerzo alguien reconozca tu talento para hacer cosplay o para posar y te puedes conseguir trabajo serio.

¿Qué aspectos de tu vida afecta?

Pues tu economía, porque sí es muy caro. Por ejemplo, hay algunas pelucas de algunos personajes que están muy raras, entonces sí es muy cara. Son muy caras. Entonces, si eres una estudiante promedio, con $300.00 a la semana, por ejemplo, una peluca te puede costar hasta $500.00 o $600.00. Entonces si sales algo afectado de la economía y también las convenciones. Incluso aunque traigas cosplay, te cobran. Entonces, sí afecta mucho tu economía, pero pues, a final de cuentas es lo que te gusta y tienes que hacer el sacrificio si de verdad es lo que a ti te gusta.

¿Algo que desees agregar?

Que el cosplay es lo mejor y a todos los cosplayers, que sigan así porque somos geniales.

E58	Mujer 17 años	Expo TNT`25 05-mayo-2013

¿Quién es y de qué serie es el personaje que representas?

"Ciel Phantom Hi" es del anime llamado "kirut-chui" y vengo caracterizada de un vestuario no oficial de la animación, pero sí de los fans, y es muy conocido.

¿Cómo fuiste prefiriendo a este personaje?

Porque se me hace muy interesante su vida y sus trajes, muy elegantes. Me fascina la época de antes.

¿Cómo ingresaste al mundo anime y manga?

Por influencia de mi primo mayor, que [era] muy fanático y me empezó a envolver y a envolver y ya de ahí yo me volví fanática, yo sola.

¿Qué significa para ti representar a este personaje?

Para mí es muy importante, porque no simplemente es ponerse un disfraz y ya. Un disfraz es simplemente ropa de un personaje, pero nosotros los representamos, por eso es un cosplay, es muy diferente un cosplay a un disfraz. Un cosplay es *ser* el personaje, pero tampoco sin llegar a caer [en] algo friki.

¿Qué representa para ti realizar un cosplay?

Para mí es muy importante, porque representa un pequeño orgullo. Es importante.

¿Qué sientes al estar de cosplayer?

Me pagaron el boleto del tour y es algo nuevo para mi y siempre he querido ir a convenciones más grandes y más importantes de la república y así seguiré haciendo lo mismo.

¿Cómo relacionas tu vida diaria y tu práctica de cosplayer?

En ocasiones suelo usar un poco de las vestimentas pero sutilmente, los pupilentes son algo diario de mi vida y los maquillajes, pero tampoco, sin llegar a ser friki, de los trajes, traerlos y pelucas, no me gusta.

Así que en tu vida cotidiana integras ciertos artículos.

Ajá, uso mucho los artículos de los personajes, pero no vestimentas ni pelucas, nada, nada que tenga que ver.

¿Qué aspectos de tu vida favorece?

Más que nada, ser otaku no es algo común, entonces, te sirve mucho, igual el conocer a amigos, personas con las que puedes convivir diario y con quien compartir lo que sientes, porque no con todos lo entienden.

¿Qué aspectos de tu vida afecta?

Más que nada, me gusta. No es algo tan común, y hacerlo simplemente es innovar y es algo sano y para convivir con la gente. Y no estar sola en ese aspecto y vivirlo. Convivir un rato con unos amigos.

¿Algo que desees agregar?

Nada

E59	Hombre 26 años	Expo TNT`25 05-mayo-2013

¿Quién es y de qué serie es el personaje que representas?

Mi personaje se llama “Sechu-maru” y es del anime de “Inuyasha”

¿Cómo fuiste prefiriendo a este personaje?

Porque desde que vi Inuyasha por primera vez, el personaje Sechu-maru siempre fue como mi ídolo y aparte de que su forma de pensar como que se identifica un poco a la que yo tengo.

¿Cómo es esa forma de pensar?

Es, digamos que, reservado, pero a la vez protege a sus seres queridos.

¿Cómo ingresaste al mundo anime y manga?

Pues realmente fue gracias a que empecé a ver mucho anime, y ahora sí [que] a través del mundo del metroflog contacté gente de este ámbito, de mi misma ciudad y pues empezamos a juntarnos ahí en mi ciudad y empecé a estar más y más allegado al mundo del anime.

¿Qué significa para ti representar a este personaje?

Pues relativamente, venir como este personaje para mi es un orgullo, porque es como ya dije, mi idolo y pues representarlo es un sueño que tuve desde que lo vi por primera vez en la serie.

¿Qué sientes al estar de cosplayer?

La verdad me siento muy bien porque se siente muy padre cuando la gente te pide fotos y pues como cosplayer es muy entretenido andar paseando, que la gente te reconozca como el personaje y que reconozca el trabajo que hiciste como cosplayer.

¿Cómo relacionas tu vida diaria y tu práctica de cosplayer?

Pues realmente no los conecto, simplemente cada vez que hay convenciones, pues digo, me voy a ir de cosplay, sólo por diversión. Pero ya afuera, en mi vida cotidiana, pues solamente soy más allegado a lo que es mi trabajo, con mi familia y mis amigos.

¿Qué razones tienes para practicar el cosplay?

Más que nada un hobby, por diversión y pues porque me gusta en cierto modo la actuación y al hacer cosplay siento que puedo actuar o interactuar como si fuera el personaje que represento.

¿Qué aspectos de tu vida favorece?

Pues digamos que es una forma sana de entretenerse y siento que es mucho mejor hacer una inversión para divertirte como un cosplayer que para algún vicio que no se deba como las drogas, alcohol, el cigarro; entonces prefiero más invertir en un cosplay, porque siento que es una diversión sana.

¿Qué aspectos de tu vida afecta?

Pues el único lado negativo sería que la gente a los cosplayers luego nos ven como raros o nos discriminan solamente por disfrazarnos de los personajes que nos gustan. Pero de ahí en fuera, siento que es un buen hobby, un buen hábito.

¿Algo que desees agregar?

Una recomendación a todos lo que quieran empezar en el cosplay: es una sana diversión y pues la verdad siempre estamos nosotros los cosplayers dispuestos a ayudar a quienes se inician apenas en el ámbito, para algún consejo o alguna cosa que quieran pedirnos para elaborar sus cosplays.

E60	**Hombre 20 años**	**Expo TNT`25 05-mayo-2013**

¿Quién es y de qué serie es el personaje que representas?

Se llama “Unkiorra”, es de la serie de “Breach”.

¿Cómo fuiste prefiriendo a este personaje?

Es que desde que inicie a ver la serie de Breach, me empezó a gustar. Entonces como en medio de la serie, apareció este personaje y me gustó como actuaba y todo eso y pues, me inspiré en hacerlo.

¿Cómo ingresaste al mundo anime y manga?

Ya tiene como hace 10 años que empecé a ver esto y pues me empezó a gustar y fui investigando, investigando y vi que también había cosplayers y todo eso y me empecé a adentrar más y empecé a todo eso, empecé a hacer cosplays y todo eso.

¿Qué significa para ti representar a este personaje?

Pues no, para mi no representa nada porque no es tanto eso, sino que solamente lo hago para divertirme, no espero otra cosa.

¿Qué sientes al estar de cosplayer?

Se siente padre, porque, cuando te piden fotos o algo así, se siente bonito que “tómate una foto” “ah, orale”. Se siente como algo bonito, acá en el corazón.

¿Cómo relacionas tu vida diaria y tu práctica de cosplayer?

No, nada que ver. Nada que ver.
¿Qué razones tienes para practicar el cosplay?
No, no hay ninguna. Solamente, elijo este personaje y me gustó y ya. O hay veces que dicen, "haz este personaje" y yo "ah, orale" o lo hago porque yo quiero o lo hago porque me lo piden.
¿Qué aspectos de tu vida favorece?
Me beneficiaría si entrara a concursos y todo eso, pero... lo cual no he hecho porque no me llama tanto la atención, solamente lo hago por, se podría decir que por hobby, no lo hago por otra cosa. Y sí acarrea beneficios, así concursar y todo eso pero pues no me llama la atención.
¿Qué aspectos de tu vida afecta?
No hay nada negativo, excepto si lo ven por el dinero porque sí es algo costoso. Eso sería lo negativo, pero para mí no lo es.
¿Algo que desees agregar?
Si son nuevos en los cosplays, está bien que se adentren. Es bonito esto, es padre.

Anexo 2. Entrevista a experta en cosplay

SONIA: Hola G, antes que nada te agradezco que hayas aceptado esta entrevista
G: No, de que…
SONIA: Es que desde que te vi en la convención y vi que eres cosplayer, pensé en ti…pero te veo diferente
G: Ah es que ese día iba de un daichi yaoi de naruto y saske que se llama piyo piyo sasunaru, de hecho la que iba ese día conmigo es mi prima, ella iba de la versión de saske pollito y yo de naruto. Ahh pues ese mismo día me encontré con un profesor que me daba clases en la prepa y me dijo "¿a poco eres tú?" Y yo le dije sí, soy yo, "Es que no te creo que seas tú?" sí, soy yo, acuérdese, y ya me dijo "es que no te reconocí"
SONIA: Pero no entiendo como eso de "versión pollito"
G: Sí así es, por ejemplo hay otro pero es que ahorita no me acuerdo, pero es que si es muy difícil, por ejemplo yo considero que lo más difícil de ser cosplayer es ponerte los pupilentes,
SONIA: **Ah si, la mayoría usa rojos, ¿no?**
Sí, los pupilentes es lo más difícil, ponerte la ropa no. Hace poquito para la convención de la Mole, hice el cosplayer de Thop, de la de Avatar, y conseguí los pupilentes y me costó mucho trabajo, porque no me puse bien los pupilentes y a la mera hora el ojo me ardió, y ni siquiera lo podía abrir porque me chillaba. Pero si es difícil porque te puedes pasar como una hora tratando de ponértelos (Risas)
SONIA: ¿y fuiste sola o en grupo?
G: En grupo, tengo a mis amigos que también son cosplayer, bueno, con los que luego ando en las convenciones. Algunos llegan por separado y ya nos juntamos. Por ejemplo, ahora en diciembre vamos a hacer un grupal de "Hora de aventura", así se llama y a mí me toco ser la princesa Flama y ya estoy trabajando en mi traje, la parte de arriba porque la falda ya la tengo.
SONIA: ¿Y tu escogiste ese personaje?
Sí, quería hacer el de la princesa Desayuno, pero ese era más difícil.
SONIA:**¿Y la princesa Flama es más fácil…gastas menos?**
G: No, deja que gastes… es que me atrae más el personaje
SONIA: ¿Por qué?
G: Pues no sé, es que el capitulo donde yo la vi, me gusto su personalidad, primero que es muy tierna y si le hacen algo, se aferra, que no, las cosas son como ella quiere, o sea, me llamo más la atención.
SONIA: Ahh y ¿los demás también van a ir de un personaje de esa serie?
G: Aja, por ejemplo, la amiga que me invito a formar parte de un grupal, va a ser la princesa Grumosa, que es una nube como moradita y a ella le va a tocar hacer ese y creo que ya tiene todos los personajes, ya nada más le faltaba la princesa.
SONIA: **¿Y has asistido a todas las convenciones?**
G: Sí
SONIA: ¿Cuáles?
G: La Mole y la TNT, nada más hay esas dos, son tres al año, cada tres meses, tres de la Mole y tres de la TNT, o sea, en total son seis y a todas voy.
SONIA: Pero creo que cuando vas caracterizado no les cobran la entrada…

G: Antes en la Mole cobraban la mitad, pero ahora ya cobran normal, antes si valía hacer la pena hacer cosplay y ahora…
SONIA: Ya es por gusto
G: Ajá, si vas o no vas con cosplay te cobran lo mismo, es asi como si quieres ir, pues ya..
SONIA: ¿Y a que edad empezaste a ser cosplayer?
G: A los 20…no es cierto, a los 18, si porque tengo 20, llevo dos años haciendo cosplayer.
SONIA: ¿Y cómo fue que ingresaste?
G: Yo empecé casi se podría decir que desde los tres años, la primera serie que me acuerdo que vi fue "Los caballeros del Zodiaco" y me acuerdo que en ese tiempo vendían cascos de los caballeros, incluso tengo fotos donde salgo yo con mis primos con nuestros cascos y en el fondo, la televisión donde se ve la serie. Creo que todavía lo tengo ahí guardado, pero lo divertido era decir "yo soy tal caballero", era divertido.
SONIA: **¿Recuerdas qué era lo que te llamaba la atención?**
G: La unión que había entre los personajes, y como mis primos los veían, pues yo también
SONIA: ¿Y cómo fue que ingresaste al mundo del cosplay?
G: Pues fue como, más que nada por curiosidad, porque a mí me gustaba el anime, iba a convenciones, me gustaba tomar fotos a los cosplayer pero no era algo que a mi me llamara la atención hacer. Si no que un día… la idea nace de mi hermana que me dice "¿por qué no haces crossplay de L?", y yo "ay como yo, no como crees, de seguro ni me queda" y me dice "no, sí, en más, yo te ayudo" y yo "bueno"…y ya conseguimos la playera y todo y en ese tiempo traía el cabello más corto y lo traía completamente negro, entonces ella me lo peino de lado y me lo acomodo, fue ahí como empecé a hacer cosplay, mi primer cosplay que hice.
SONIA: ¿Qué fue lo que más te gusto de aquella vez?
G: Me gusto hacer cosplay porque me acuerdo que esa vez yo iba caminando y una chica se paro, se freno así de golpe y las cosas que tenia cargando se las aventó a la amiga y le paso el celular y le dijo "¡tómame una foto con L! con ella, él , eres ella o él, bueno lo que sea, tómame una foto, quiero una foto!" y yo me quede así como de ahhh ehhh…y pues si me emociono, ya después otros chicos se acercaron y me preguntaron "¿eres él o ella?", y mi hermana dijo "es ella" y me dijeron "de verdad eres una chica, es que pareces niño, y yo sí dije "no, entonces si me quedo bien"…y esa vez, me corrieron del baño de las niñas porque pensaron que era niño. Creo que por ese cosplay, fue que me empezó a gustar a hacerlo.
SONIA: ¿Y qué fue lo que más te gusto de este personaje?
G: Además de su forma de ser, yo me fijo para caracterizar a este personaje en la forma de ser y el comportamiento, o sea…porque muchas veces un cosplayer hace cosplay sólo porque le gusta el personaje físicamente, pero también tienes que fijarte en cómo camina, cómo habla, incluso cómo se sienta, qué come, cuáles son sus hábitos y así, y pues L sí me llamó la atención.
SONIA: ¿También tienes que fijarte si te pareces físicamente al personaje?
G: Es que si una cosa falla ya no queda
SONIA: ¿Tienes algún objeto de las series?
G: Conseguí la Deth Note con un disco de "Nick Fashion", ahí tengo mi deth note guardada y sí la he llegado a usar. Sólo tengo como tres o cuatro nombres pero si pongo de personas…en este caso no me llevo bien con la que viene siendo mi abuelastra y nunca nos ha tratado bien ni a mi prima ni a mi, entonces, tanto ella como yo la tenemos allí apuntada. También en el mundo del cosplay tuve un acosador y también lo anoté, incluso cuando hice a L, llevaba una paleta y la deth note. He llegado a tener tazas, pero se me han quebrado y pues…peluches que me han regalado…y cosas que uso en los trajes.
SONIA: ¿Que significa para ti, tener la deth note?
G: Cuando la usas, lo primero que piensas es más que nada en ves de verlo como un articulo más, te metes en el papel y te sientes Kira, con el poder de anotar el nombre de las personas y poder eliminarte de ellas fácilmente. Pero al mismo tiempo de escribir el nombre sabemos las consecuencias, entonces, aun así lo piensas un poco, lo reflexionas un poco y dices al fin y al cabo, es ficción, y como es ficción, entonces si lo apunto, pero llega un momento en que llega el remordimiento y ¿si sí pasa? y dices, bueno total, que más da. Ves el pro y los contras de las cosas, en el momento te dejas llevar por la emoción. Mi mamá dice que porque tengo trajes

guardados, que los saque y los venda, pero yo le dio que no, porque si algún día digo “me gusto hacer este personaje, lo voy a volver a hacer, entonces así ya lo tengo y lo vuelvo a usar.

SONIA: ¿Hay algún personaje que te haya costado trabajo hacerlo?

G: El cosplay de “Rukia” de “Nich” fue más sencillo, pero lo que me costo mucho trabajo fue hacer la espada porque fue de cartón.

SONIA: ¿Es costoso hacer cosplay?

G: Los cosplay que yo hago son hechos a mano

SONIA: Pero las pelucas…

G: De hecho cuando empecé a hacer cosplay, escogía personajes con el cabello corto, así se me facilitaba porque así lo traía. La única peluca que yo he comprado hace poco fue para la convención de la TNT de junio, hice un cosplay de un personaje de una serie ya muy viejita que se llama “Gankutsou, el conde de montecristo” el personaje que se llama Aidé, y como mi segundo nombre también es Aidé, entonces fue como ironía porque me gusto el personaje. Ra de traer un vestido blanco como tipo novia y pedrerías de colores y trae una estola que cuelga y una peluca verde, largo…y fue para lo único que gaste. Antes de comprarla estuvimos checando precios y no la compre tan cara, en descuento me costó 300 pesos.

SONIA: ¿Qué género es tu favorito de anime?

G: Me gusta todo, pero me gusta más el Yaoi, que es el género que habla de las relaciones hombre con hombre, las series de homosexuales, vengo siendo “Fujoshi” que es el termino que se les da a las chicas que les gusta mucho el Yaoi.

SONIA: ¿Por qué te gusto el Yaoi?

G: Yo empecé a ver estas series cuando cumplí 18 años, si sabía que existían pero no me llamaban la atención, de hecho las que las veía de mucho antes era mi hermana y ella una vez me dijo “ven siéntate conmigo, vamos a ver una serie” y yo “de que es” ella “es yaoi” y le pregunte “¿qué es eso?” y ella me dijo “son dos chicos besándose” y yo era de la creencia…no se podía decir que era homofóbica, pero tenia la creencia de que dos hombres besándose estaba mal y cuando ella me dijo que la viera, yo le dije “no, como crees, que asco”, y un día, estábamos sentadas, apunto de dormir y ella estaba en la computadora viendo una serie que se llama “Sekai Ichi Hatsukoi” y ella se hizo a un lado de la pantalla y me dijo “ve este capítulo” pero no me dijo de que era, yo estaba acostada, así que me incorporé y me senté. Entonces, la trama se me hizo bonita, porque es un chico normal, dos chicos normales que empiezan a sentir atracción por si mismos, entonces cuando empieza a haber una serie de besos, cuando llega el primero, mi cara era de “¡ay por Dios, ay que bonito, que lindo, que hermoso!” , entonces ya cuando siguió la serie, venia una escena fuerte, mi hermana me veía y se estaba riendo, se estaba riendo…entonces pone la mano en el ratón y pasa la escena y la cortan, se censura y yo le dije “¿Por qué la quitaste?, quiero ver más” y dijo “es que así esta, es censura”, ella no había sido…

SONIA: Pero… ¿la estaban viendo por internet?

G: Si, pero en internet también las censuran. Entonces recuerdo que esa vez me avente…bueno, la serie dura, son 12 capítulos, y son capítulos de media hora, toda esa noche, ninguna de las dos durmió por ver la serie completa. Entonces era mi primer serie Yaoi que yo veía, como “Shonen high” que es leve, mi hermana me dijo “te voy a poner otra de la misma autora” y la segunda que vi se llama “Junjou Romantic” pero tanto en “Secachi” como en “Junjou” son cuatro parejas diferentes, en la de “Junjou Romantica” y la “Junjou Terrorista” y de los personajes que yo veía, la que más me gustaba era la terrorista, porque es un chico que cree, va caminando por la calle y se acercan a robarle, pero viene otro chico atrás él impide el robo. Entonces este chico que le iban a robar piensa que todo es por el destino, al que lo salvo le dice que es destino estar con él, entonces él va a la boda de compromiso de su hermana que es en un hotel, entonces van para el mismo lado, pero como en ese hotel siempre hay muchos eventos, piensan que son eventos diferentes. Entonces cuando llegan a la fiesta se dan cuenta que el que lo salvo va a ser el futuro cuñado, entonces a quien fue salvado dice que eso debe estar mal porque el destino no le puede hacer eso, su hermana no se puede casar con el que el destino le puso a él…entonces él se va a Australia por un viaje y cuando regresa se entera de que la hermana ya se divorcio de él y el chico tiene que hacerse cargo de él por órdenes del jefe porque él trabaja para una preparatoria y el jefe le dice que cuide al hijo. Entonces vuelve a pensar que todo es por el destino, o sea que si esta con él es por el destino, le empieza a decir que lo quiere, que lo ama y todo eso, y el otro se queda

así como diciendo “no, pues está mal, somos dos hombres, no se puede y además eres mi ex cuñado”, por así decirlo, entonces se empieza a enamorar y por el comportamiento del otro, le dice que es un terrorista y llega cierto momento en que el personaje le dice que se ha enamorado de un terrorista. En si la historia es muy bonita porque más que ser dos hombres estando juntos o dos hombres haciendo algo, es así como te demuestran que el amor abarca para cualquiera y si es algo muy bonito y pues en el Yaoi hay muchas cosas, hay del más leve al más fuerte que puedas ver, el mucho más leve que hay es “Loveless” lo más que puede ver son simples besos, en “Secachi” hay algo más, los más fuertes viene siendo “Bokuno Pico”, “Rozen Maiden”, “Sex pistols”, en “Sex Pistols” hablan del MPreg, que es el embarazo masculino, entonces, para eso hay de todo. Yo me visto desde los más leves hasta los más fuertes y pues hasta la fecha sigo diciendo que el Yaoi es lo mío.

SONIA: ¿Crees que el anime ha cambiado tu forma de pensar o de percibir ciertas cosas?

G: Realmente no lo sé, las fujoshi tienen un dicho que es así como que al principio dices no y luego no dejas de hacerlo ahí, empiezas a ver yaoi donde no lo hay y me ha pasado, porque incluso me ha pasado de que llego a estar en mi casa sola y empiezo a ver…hay dos definiciones el “seme” y el “uke”, el seme el que toma el mando de la relación y el uke es el que toma el papel de la mujer, entonces llegas a cierto grado de estarlo viendo constantemente que incluso vas por la calle y puedes catalogar cualquier cosa como seme y uke, o “suke” que pueden ser tanto seme como uke, dependiendo la persona, lo que estas mirando, creo que más que agarrarle el gusto se te vuelve costumbre, y lo haces parte de ti, se vuelve parte de ti, lo ves con naturalidad, lo ves normal…

SONIA: **Te abre otro panorama…**

G: Exacto, la gente o la sociedad te hace pensar que ver dos hombres besándose o dos mujeres besándose esta mal o es asqueroso, pero por ejemplo en mi caso también he visto Yuri, que es la relación de dos chicas, es verlas y comparado con lo que dice la sociedad y verlo yo, ya desde otro punto de vista donde todo es amor, y no nada más donde un chico y una chica se pueden querer sino que también dos chicos o dos chicas se pueden querer, ahí ya cambia toda la expectativa.

SONIA: **¿Cuál ha sido la peor serie que has visto?**

G: He visto una que ni me acuerdo del nombre…es que mi pensamiento es así que si al principio de la serie me duermo, la quito y la dejo, si desde al principio no me atrae, no la sigo viendo. Tengo series que no he terminado, son varias, pero por ejemplo…cuales me han dormido…es que ni me acuerdo del nombre por lo mismo que me aburren. Por ejemplo Naruto no me gusta, cuando lo empecé a ver, desde la primera temporada, me quede dormida en el capitulo tres, no me llamo la atención, la quite y la deje de ver y lo mismo me paso con “The one piece”, me durmió desde el primer capitulo, me durmió y adiós. Empecé a ver una que es de unas muñequitas de porcelana, empecé a verlas y me empezó a dormir y la quite. Así me ha pasado con varias, por ejemplo, Ranma me gusta, pero me durmió en el capitulo cinco y la quite.

SONIA: **Que memoria…**

G: Eso tengo, si no me gusta, recuerdo perfectamente en que capitulo me quede porque ya no las vuelvo a ver y si las vuelvo a retomar, las empiezo a ver desde el capitulo en que me quede. Me ha llegado a pasar que he dejado de ver anime porque no me ha dado tiempo, pero me acuerdo en que capitulo me quede, por ejemplo una serie de 12 capítulos, antes me la aventaba en tres o cuatro días, ahora me la aviento en tres horas o menos. Me habían comentado de una serie que no me llamaba la atención para nada, para nada, que se llama “The gray man”, mi hermana fue la que me comento “ve the gray man”, me empezó a decir desde hace dos años que empecé a ser cosplayer, me empezó a decir “ve the gray man, te va a gustar”, y yo “no”,y ella “ándale, incluso vas a querer hacer cosplay de los personajes de ahí” y yo “ay no”, estuvo un año completo y no quise verlo, este año empezó “ve the gray man, te va a gustar” “que no”…me compró la serie completa y me la regalo, me dijo “toma, para que la veas y no la busques en internet” y yo “no”. Pues un día que no tenía nada que hacer, tengo un bunche así de 46 series que no he visto y entonces estaba hasta arriba la serie y la agarre, por curiosidad, agarre el primer disco, lo metí y me quede picada, me gustó, tardé dos días en terminar de ver la serie completa de 120 capítulos y me gustó, y ahorita tengo planes para hacer cosplay del personaje principal y de uno de los personajes alternativos.

SONIA: **¿Y en ese tiempo en que lo estás viendo no haces pausa en lo que comes o mientras la ves estás comiendo?**
G: A veces hago pausas, por ejemplo, cuando está mi mamá en casa es dejarlo por completo...
SONIA: ¿Por qué? ¿A ella no le gusta?
G: O sea, fuera de no gustarle, prefiere que estemos haciendo otra cosa a estar viendo anime.
SONIA: "Algo productivo".
G: Ajá. Exacto. Entonces, cuando está ella en casa es dejarlo por completo o verlo un rato y luego dejarlo. En cambio cuando estoy sola es verla completa. Incluso a veces he estado comiendo y he estado viéndola porque está tan emocionante que ya no lo dejo pero o sea, sí me doy mi espacio para dejar de verlo y luego ya volver a tomarlo.
SONIA: Y también para dormir, porque luego nada más duermes poquito y otra vez.
G: No, de hecho me pasaba, al principio, hace como dos años cuando me empecé a emocionar mucho con el Yaoi, ese sí no dormía porque terminaba una y quería ver otra serie del mismo género, entonces no dormía o lo mucho que dormía era como media hora, pero haz de cuenta que me la pasaba todo el día y toda la noche viéndolo y con treinta minutos que durmiera me bastaba. Dormía treinta minutos y a los treinta minutos me despertaba y ya no quería dormir.
SONIA: Pero ¿no te pasó que hasta te doliera la cabeza?
G: No, nada.
SONIA: ¿Y la escuela?
G: Incluso era lo curioso, porque me daba tiempos. Inexplicablemente tenía... estaba como que mi tiempo ya muy justo. Terminaba de hacer la tarea y luego luego a ver la serie o incluso me llegó a pasar que ni yo misma sabía cómo es que yo ya tenía mi tarea hecha, porque era a tal grado de que yo llegaba a mi casa y era ver anime y cuando yo buscaba mi tarea, ya estaba hecha mi tarea y o sea, yo no entendía sí yo misma hacía mi tarea o alguien la hacía por mí (risas)...
SONIA: ¿Y tu mamá de eso se da cuenta y...? ¿O sea, nada más son tú y tu hermana?
G: No, o sea, mi hermana no vive con nosotros porque está estudiando en la Acámbaro Guanajuato, ella está estudiando diseñadora de modas, entonces ella es la que también a veces me ayuda con los cosplays y me da indicaciones y todo eso. Entonces, este...
SONIA: O sea que nada más están tu mamá...
G: Bueno, mi mamá, mi papá y yo... entonces esté... al principio sí se empezó a enojar ¿no? porque pues decía, eh, "¿cómo puedes estarte ahí todo el día viendo eso? ¿qué no te duelen los ojos? es que esto, es que lo otro. Acuérdate que tienes que hacer la tarea." Y o sea, llegaba de la escuela y me ponía a hacer la tarea y ya cuando me empezaba a sermonear le decía, "ya tengo mi tarea". Y hoy en día, al principio también se empezaba a enojar porque empezaba a pegar los posters en las paredes y decía, "¡es que cómo vas a poner eso en la pared!, ¡cómo vas a poner eso en la puerta!" y ahora ya nada más entra y dice "está vacío ahí", "ah, sí ya voy a poner otro" y así.
SONIA: ¿Y ella te ha visto cuando ya sales con el personaje?
G: Sí.
SONIA: ¿Ah, sí? ¿O sea, ya sales de tu casa?
G: Sí, ya salgo de mi casa. De hecho, la vez pasada, la última convención que hubo yo no pude ir, porque siempre acostumbro ir con mi hermana, o sea, siempre vamos juntas. Entonces esta vez ella no pudo ir porque se puso muy enferma y ella me decía que yo fuera, pero yo me sentía mal de ir yo sola y que ella no fuera.
SONIA: Como un deber moral de estar con ella.
G: Ajá. No, o sea, fuera del deber moral, yo quería que ella fuera conmigo, entonces no fui. De hecho iba a hacer cosplay de la Princesa Flama también, lo iba a hacer repetido, es la pasada y la del mes de diciembre, no fui y mi mamá fue la que me dijo, "¿ahora no vas a ir?", le digo, "no, es que está enferma" y me dice, "no importa tú ve", y le digo, "no, es que ¿cómo voy a ir y ella se va a quedar aquí?
SONIA: O sea que si no hubiera ido ella, hubieras ido tú solita.
G: Ajá. Y me dijo "es que ve tú sola", incluso mi hermana me dijo, "es que tú ve, ve tú, toma fotos y me las traes y yo las veo". Y le dije, "no, es que no". Más que cuestión moral, yo quería ir con ella más bien. Y si no iba ella, yo no quería ir. Y fue la única TNT que me he perdido.
SONIA: Desde que empezaste.

G: Mjm.
SONIA: Después de que se recuperó…
G: Sí. Incluso, lo único por lo que mi mamá se enoja con nosotras es porque compramos cosas. O sea, se enoja porque...
SONIA: Cuesta mucho dinero.
G: Deja de gastar dinero, se enoja porque tenemos tazas y nos gusta un juego en común que se llama Corazón de Melón es este, un juego Saotome, haz de cuenta que es un juego de ligue para chicas donde aparecen los chicos, personajes, aparecen tres personajes principales y dependiendo de las respuestas que tengas obtienes o pierdes una cita con ese personaje. Entonces, nosotras tenemos una chica que hace tazas y cositas así, entonces yo a la chica le encargo una taza, mi hermana le encarga una taza y mi mamá se enoja porque traemos tazas a la casa y no se enoja porque las compremos, se enoja porque no las usamos.
SONIA: ¿Ah, sí? O sea, las tienen ahí guardadas.
G: Ajá. Se enoja por eso, entonces, ella nos dijo, "o usan las tazas o las rompo", entonces comenzamos a usarlas, con pesar, pero las empezamos a usar y es más por lo único que se enoja y nos dice que por lo menos si vamos a comprar algo, que vayamos a usarlo.
SONIA: No tanto por el precio.
G: Ajá, no tanto por lo que gastemos, porque ella nos da dinero, por así decirlo, todos los días, y dice "si se lo gastan, es su rollo, pero acuérdense que ustedes se van a las convenciones y que ustedes compran y que ustedes y esto otro", entonces, ella misma nos dice, "yo no les voy a dar para que vayan a sus convenciones".
SONIA: **¿Y has gastado mucho dinero así en comprar algo?**
G: No. Bueno, a lo mucho que he comprado son tazas y almohadas, o sea pero no...
SONIA: **¿Y posters y series?**
G: Ajá. Incluso en lo que más gasto son en series porque a nosotras las series nos salen baratas.
SONIA: **¿Sí?**
G: Sí. Ahí en la Friki Plaza hay partes. En el primer piso te dan dos por veinticinco, dos por cincuenta o tres por cincuenta más o menos. A nosotras eso se nos hace caro, entonces vamos a un área, la que está en medio, justo en medio y a nosotras nos dan en diez cada disco, entonces, pues nos conviene más y cuando no podemos ir ahí, una amiga nos dice, "no, traiganme la lista de todas las que quieran y yo se las traigo y les cobro $7.00 por cada disco". Entonces ya es cuando empezamos a ahorrar y todo eso, pero hemos gastado más en series que en otras cosas.
SONIA: **Cuando las encargas, ¿ya tienes en mente la que quieres o así como que también dices "de este género. Traime de este"?**
G: No, lo que pasa es que, por ejemplo, tenemos amigos que tienen ya muchos más años que nosotras yendo a convenciones o viendo anime, entonces ellos nos dicen, "ve ésta, te va a gustar o ve ésta, te va a gustar", entonces, lo que nosotras hacemos es apuntar los nombres de las que vamos a ver y primero las buscamos en Internet y leemos la reseña y si nos gustan, entonces empezamos con la lista, "esta sí, esta sí, esta sí". Y por ejemplo, cuando yo voy a la Friki Plaza, y me compro mis películas, hay un chico con el que me llevo bien y él me dice, "te recomiendo esta, te va a gustar, si no me la regresas y te la cambio por otra".
SONIA: **¿Ah, sí?**
G: Ajá, y le digo, "bueno". Y las que me ha dado, me han gustado. Y por ejemplo, yo soy de las que tiene muy poquitas series, o sea, tengo 80 a lo mucho en discos. Mi hermana no. Mi hermana tiene una caja de las grandotas, de las enormes, tipo de vasos desechables, enormes, tiene una llena y aparte tiene otra más chiquita llena y más aparte las que sigue comprando.
SONIA: **Las ve y si le gustan ¿puede ser que las vuelva a ver?**
G: Exacto, o sea, todas las series que ella tiene, yo le calculo que ha de tener bastantes porque pues es una caja como de metro y medio de largo y cincuenta centímetros de ancho y haz de cuenta que las series están apretadísimas de que no caben y aparte tiene otra más chiquita que también están apretadísimas y caben y las que sigue comprando. Entonces, ella también me ha dicho "oye, ve esta, te va a gustar y vas a querer hacer cosplay", entonces, así le hago, luego la veo y me dice "¿te gusta?" "sí". Y por ejemplo hubo una serie que se llama Tsubasa Chronicles, es de las creadoras de Sakura Card Captor y me dijo, "esta no la vayas a ver en toda tu vida. Ni se te ocurra verla, porque no te va a gustar" "andale". Un día por curiosa, voy a ver la serie, porque me

dijo “no la veas” y yo “sí la veo”, pues me acabó gustando la serie y me dijo “cómo te pudo gustar esa serie si está fea, no tiene chiste, no le entendí”, le digo, “pero yo sí” y se me quedó viendo. Incluso, uno de nuestros primos dijo, “es que yo tampoco no le entendí, no me gustó”, le hace, “yo no sé para qué la viste” y yo la vi y le digo “es que a mí sí me gustó. Pues si está bien”.

SONIA: **Pero ¿qué fue lo que te llamó la atención? ¿la historia?**

G: Pues es que más que nada, que la historia, a ellos les confunde mucho porque la historia, son clones de Card Captor, incluso la historia son como que, está basada más o menos en el hijo de Sakura y Shaoran y el hijo de Shaoran y Sakura ya viene derivado por clones, entonces es lo que a ellos no le entienden, entonces a mi fue lo que me llamó la atención. Y a veces ella me dice “no veas esta porque te va a dormir o te va a aburrir” o “a mi no me gustó”, entonces yo la veo y a veces le digo, “oye, pero a mí sí me gustó”. Entonces ella me dice “a mi no me gustan estas, pero a lo mejor y a ti sí”, entonces es así como que ya me tiene aparte mi lista de las que a ella no le gustan y si a mí me gustan, pues ya las empiezo a palomear y todo eso.

SONIA: **Y ahorita así que estás en clases y todo eso ¿cómo le haces también para ver las series**?

G: Por ejemplo ahorita que estamos ya en períodos finales que ya estas son las últimas semanas, va a ser curioso porque precisamente ayer acabe de ver una serie de... bueno, no tiene muchos capítulos, empecé a verla el lunes, se llama Kuroko no Basket, ya tiene años que salió, pero estaba la primera temporada nouva y los bloopers, por así decirlo y apenas este año salió la segunda temporada. Entonces me aventé desde el lunes hasta el capítulo que está hoy en día, que sale el sábado y ya lo vi y o sea, ya voy al corriente con la serie y estoy viendo otras que están saliendo actualmente, y van por ejemplo, una sale el lunes otra sale el jueves otra sale el sábado y así. Y las voy viendo y voy a la par.

SONIA: **¿Y para estudiar? ¿Los exámenes?.**

G: Haz de cuenta que cuando llego a mi casa, lo primero que hago es comer, ¿no? y me dedico de ahí de la tarde hasta la noche a hacer la tarea, entonces, cuando quiero ver anime, mi despertador por lo regular suena a las 6:30 de la mañana porque a las 6:30 me despierto y desde las 6:30 hasta las 7, 7:30, 8 de la mañana empiezo a ver anime.

SONIA: **O sea que desde temprano.**

G: Ajá. Acaba y ya me preparo y alisto mis cosas, a desayunar y ya me vengo al escuela. Por ejemplo, los días como los martes y jueves tengo un espacio de una hora libre y como por lo regular no me dejan tanta tarea en estos días, entonces me traigo mi tablet... incluso hace ratito estaba viendo una, en el Internet, creo que aquí se ve (muestra su tablet) que la deje pausada, que la estoy viendo. Entonces, me la traigo y...

SONIA: **Tus compañeras, ¿no te dicen “ay, vente, vámonos para acá”?**

G: No, de hecho, pues a lo mejor y soy antisocial, ¿no? o algo así porque en la escuela estoy así como que, llego, pongo atención en clase, apunto cosas y no hago mucha conversación, o sea, me dedico nada más a venir a estudiar, a hacer mis apuntes y todo y ya, eso es todo y ya, por ejemplo, cuando empecé a estar aquí, pues sí se sorprendieron porque pues traía mi bolsa y mi mochila de anime y cositas así, me dicen “¿a ti te gusta el anime, verdad?” “sí” “¿y te has ido a convenciones?” “sí” “¿vas con cosplay?” “sí” “ay, ¡qué padre!, pues a ver que día nos invitas” Yo: “sí”, incluso sí han ido pero dicen “no, no regresamos”.

SONIA: **¿Por qué? Ven así tu cuarto todo saturado de posters**

G: Ajá. Y aparte, porque dicen que en las convenciones ven mucha gente y se sofocan, dicen “ay, no... ¿Y cómo pueden andar así? ¿Y no les da calor? ¿Y no esto?”

SONIA: **Con el traje.**

G: Ajá. Y pues, nosotros decimos que no es como que lo divertido, ¿no?. Y pues o sea, los que son mis compañeros y que me hablan y son mis amigos pues ya saben que me gusta el anime y todo eso y luego ya me ven incluso que estoy así viendo la serie y ya nada más me dicen “¿y ahora cuál estás viendo?” o “¿de qué trata?” y así.

SONIA: **Pero así, o sea, por ejemplo, yo veo algunas chicas que están afuera platicando en sus horas libres o así, a ti te gusta más esto.**

G: Sí, me gusta más.

SONIA: **O sea, no tienes como muchas amigas.**

G: O sea, sí puedo estar así con una persona hablando, pero es así como que, lo que me están contando yo ya me lo sé porque otra ya me lo dijo o lo que yo ya escuché de ellas, ya lo escuché de otra persona diferente que no se conocen, así como que historias repetidas y es como que un poco más aburrido. O sea, mejor me dedico a ver mis series. Incluso cuando no traigo la tablet, traigo manga y estoy leyendo manga.

SONIA: **Y cuando estás con amigos cosplayers que sí conocen de series y todo ¿te la pasas platicando con ellos?**

G: Sí, incluso, con ellos es más chistoso hablar porque cuando hablas con ellos no nada más hablas de anime o así, sino que hablas de otras cosas. Por ejemplo, somos mucho de ir a eventos culturales, ¿no? de convenciones. Por ejemplo, hace poco hubo el evento de primavera en la Asociación México Japonesa, entonces, unos dicen "oye, va a haber tal evento" "¿en donde?" "en tal lado, nada más que van a cobrar tanto". Entonces nos quedamos de ver y vamos.

SONIA: **Y más o menos ¿tú en qué te fijas o que es lo que te llama la atención de hacer cosplay y todo eso de las historias y de leer manga? O sea, más o menos ¿tú qué sientes o por qué lo haces?**

G: Pues, por ejemplo, cuando leo manga, obviamente no leo cualquier manga, ¿no? No soy de las personas que antes de ver el anime lee el manga, sino que soy de las personas que antes de leer el manga, veo el anime y si el anime me gusta, leo el manga. Pero el anime me tiene que gustar demasiado para que yo empiece a ver el manga, porque si no no lo veo, si no no empiezo a leer el manga.

SONIA: **Es decir, que puede que nada más te guste el anime, pero no te interese leer...**

G: Ajá, pero no me interesa saber más, porque o sea, muchas veces la serie de anime tiene el final abierto y cuando tiene final abierto es cuando te invitan a leer el manga para que sepas el final, entonces, aun cuando la serie es buena y me gusta y tiene final abierto, no leo el manga porque no me gustó tanto para leerlo y es así como que si me gusta mucho la serie, leo el manga, si no no.

SONIA: **¿O sea como que el manga es más completo?**

G: Por lo que yo sé, la serie de anime se basa siempre en el manga. Muy raras veces empieza a salir la serie primero antes que el manga. Entonces, por lo regular, siempre sale el manga primero, porque va llevando la similitud con el manga lo que va a la serie. Entonces, si me gusta lo que ya vi en el anime es como que volver a empezar a ver la serie, pero desde el principio, más completa, sin censuras, o sea, más explicada y más todo, o sea, más completa. Solamente así lo leo.

SONIA: **¿Y tú crees como que también el leer manga o ver anime ayuda a tu comunicación con tus demás amigos?**

G: Pues, quizá sí, porque más que leer manga es aprender otros tipos de escritura, ¿no? Porque un libro normal se empieza a leer de adelante para atrás, entonces, el manga, no. El manga se empieza a leer de atrás para adelante y por ejemplo, un libro normal se empieza a leer de izquierda a derecha y el manga se empieza a leer de derecha a izquierda y entonces, como que, empiezas a aprender a leer de otras manera, y empiezas a leer entre líneas, por así decirlo. Porque ya una vez que empiezas a leer manga y lees un libro normal de cualquier otro, entonces ya puedes detectar más cosas que no habías visto al principio, ¿no? Y pues a mí sí me ha pasado que termino de leer manga y empiezo a leer otro libro que ya había leído antes y empiezo a notar cosas que el mismo libro no tenía.

SONIA: **¿Y son palabras que hay ahí en el manga? Porque por ejemplo a mi una amiga me decía, que sabe el significado de palabras como "Sempai". Así usan ustedes palabras.**

G: Sí. Es que es extraño, ¿no? Porque algo cuando te empieza a gustar, entonces empiezas a agarrarle más que el gusto, empiezas tú misma a querer hablarlo, en este caso lo que es el japonés y cuando tú escuchas una frase y tantas repeticiones, entonces ya se te queda grabado. Entonces, cuando no entiendes una cosa, por ejemplo, "Sempai", entonces tiene un significado, ¿no? porque es Sempai, Sensei y el otro no me acuerdo cuál es, que son para referirse ya sea a un maestro o a un mayor, entonces, es así como que tú escuchas algo, tú lo buscas y sí encuentras el significado.

SONIA: **Y ya entre amigos, luego se andan ahí diciendo.**

G: Ajá. Por ejemplo, en mi caso, muchas veces cuando vamos a comer, nos juntamos todos a comer cualquier cosa y nos sentamos en la misma mesa y para dar las gracias por los alimentos se dice itadakimasu, entonces, mis amigos se sientan, se ponen el plato enfrente y pues hacen la

oración y dicen itadakimasu y empiezan a comer y pues uno también incluso se acostumbra y pues ya es así... muchas veces llega el momento en que puedes estar viendo el anime y tú estar haciendo otra cosa, pero ya con las palabras que tú ya estás escuchando y que ya reconoces, y que ya todo, ya sabes de lo que están hablando en el anime.
SONIA: **Ya sin leer.**
G: Ya sin necesidad de leer, o sea, tú puedes estar viendo para otro lado y ya puedes estar escuchando lo que dicen.
SONIA: **O sea, casi, casi así aprendes otro idioma.**
G: Ajá.
SONIA: **Y fíjate, cuando te vi, así, tienes así como la apariencia más o menos como de esas chavitas de escuela que salen luego en las series, más o menos. Pero ¿es así? ¿es intencional? Bueno, ¿sí te has fijado en eso?... así como delgadita.**
G: A mí me da risa, porque muchas veces los chicos que me hablan en las convenciones hacen mucha referencia a que me parezco mucho a... tengo rasgos asiáticos, me dicen "es que tienes rasgos asiáticos, por ejemplo, los ojos los tienes, ni tan abiertos ni tan cerrados, o sea los tienes marcados" y dicen "te queda bien", pues así como que es algo más que da para hacer cosplays y así. Entonces sí es así como que buscas más que características, si puedes o no hacer el cosplay.
SONIA: **Pero, digámoslo, así de que tengas esos rasgos o algo, por ejemplo, la forma de peinarte o así de vestirte, a veces es porque es tu ropa o has llegado a agarrar algun traje de cosplay, alguna blusa, zapatos y que te los pongas.**
G: Pues, a veces suele pasarnos, inconscientemente suele pasar, porque en mi caso también tengo en mi casa, tengo vestidos de Lolita. Los vestidos como tipo para niñas chiquitas y todo eso y pues sí me ha llegado a pasar que inconscientemente los domingos me pongo los vestidos así y así me voy a la calle.
SONIA: **Los domingos.**
G: Ajá. Y pues ya se ma hace así como que normal, o sea, ya forma como que parte de mi.
SONIA: Pero, el domingo es el día que decides así como que andar.
G: No, me suele pasar a veces. Incluso es así como que inconsciente, ¿no?
SONIA: ¿Vas tú sola o con tu familia?
G: No, a veces voy sola, a veces voy con mi familia, pero es así como que inconsciente, porque incluso luego he venido, me he traído el vestido al escuela así y ya pues mis compañeros ya nada más me ven y ya es normal verme así.
SONIA:¿Al principio sí les caía de raro?
G: Pues, ni tanto, incluso antes yo me pintaba mucho el cabello de colores y ahora que ya no lo traigo así, a mis amigos se les hace raro ya no verme con el cabello de colores, o sea, no les gusta que traiga el color normal y me dicen, "¿cuándo te pintas tu cabello?" o esto, o así.
SONIA: **O sea como que ya es parte de tu personalidad.**
G: Ajá. Ya forma parte de mí.
SONIA: ¿Y tú crees que haya digamos, antes, una G y después del manga, el anime y el cosplay otra G?
G: Pues es muy diferente (risa) sí, porque, por ejemplo, antes era, o sea, no era, o sea sí veía a las chicas cuando lo hacían y todo eso, y me era indiferente, ¿no? Y se puede decir que era como una persona normal, ¿no? y este...
SONIA: **¿Así como de que iba con amigos?**
G: Ajá, una chica normal: tiene amigos, sale con sus amigos y todo eso, una chica normal.
SONIA: Ve tele.
G: Ajá ¿qué es lo que te pueden decir cuando eres una niña, entre comillas, "normal"? Pues está en su casa, ve novelas, convive con su familia, sale con los amigos, se va a fiestas, cosas así. Entonces, ya cuando te empieza a gustar más lo que es el anime, las series y todo eso, como que tú también empiezas a cambiar, porque por ejemplo, ya te empiezan a gustar otras cosas, empiezas a tomar estilos que te gustan de los propios personajes, por ejemplo: un personaje que te gusta tiene el cabello de color, entonces, por tratar de parecerte al personaje, entonces también te lo pintas, ¿no? O incluso ya es más que, por tratar de parecerte al personaje, ya lo haces por gusto.

SONIA: O sea, que el cosplay, aunque no sea de una manera clara, pero también lo llevas a tu vida cotidiana.
G: Ajá.
SONIA: A ti más o menos, ¿qué es lo que te mueve? O sea, por ejemplo, la forma en cómo te sientes, más o menos, si estás triste, si estás contenta, ¿depende, así de que tipo de serie ves o incluso si quieres ver series, o sea si estás de humor para ver series?
G: Pues considero que a veces sí tiene que ver porque, por ejemplo, muchas veces no quiero ver, o sea, me canso de todo, absolutamente de todo. Me desespera ver a mi mamá, me desespera ver a mi hermana, me desespera ver todo: leer, escribir, hacer la tarea, venir al escuela, incluso veo las series y digo, "no, ya no", pero cuando llega a pasarte eso, incluso te quedas sentada, reflexionando y de repente de la nada, ya es como rutina, tú misma agarras las series y te las pones a ver, ya es como que, ya se te va pasando, o sea, las vas viendo y se te va pasando lo que tienes.
SONIA: Así como que ya es como una forma ya de olvidar todo.
G: Ajá. Incluso, te digo, yo no tengo unas series, o sea, no tengo géneros así que me gusten, si puedo decir un género es el Yaoi, pero fuera del Yaoi no tengo otro género, o sea, me gusta ver de todo y así como, no ha habido serie hasta ahora que me haya hecho llorar, que a muchos sí les ha pasado que ven la serie y que lloran, o sea, sí me ha pasado que he reído con series y ha llegado el caso que me he identificado con personajes y es así como ver lo que puede pasar en un mundo "2D", por así decirlo, porque estamos este... bueno, los que son otakus, otakus, otakus, que son así como las personas que ya de plano no tienen vida (risa), o sea, ya no salen del mundo 2D, que es este pues la pantalla: el anime, el manga, todo eso.
SONIA: Casi se apropian de lo que sale.
G: Exacto, ya más que ser personas normales, ya son parte de la serie, ¿no? Porque incluso, llega a ser a tal grado, que empiezan a querer sus cosas como si fueran reales y tampoco es llegar a tanto, también hay que saber distinguir dónde termina cada cosa ¿no?
SONIA: Pero cuando decías que te identificas con un personaje ¿es más o menos en qué sentido?
G: Yo creo que es más que nada en la forma de pensar o en la forma de ser, porque por ejemplo, me ha llegado a pasar que en series cortas de cinco minutos, la actitud del personaje es igual a la que yo tengo, incluso, la forma en la que hablan, lo que hacen, y lo que dicen, es similar a lo que yo... Por ejemplo, yo veo una serie y hay un personaje que hace algo que yo haría, entonces, uno mismo se ríe de sí mismo porque uno dice, "pues es que es lo que yo hago, ¿no?" o "es lo que yo haría".
SONIA: O sea, te ves como reflejada ahí.
G: Ajá. Y aparte a veces es gracioso, porque puedes ver más allá, que el anime está diseñado para personas como nosotros, para personas que son similares a los personajes.
SONIA: Y en tu vida cotidiana, en la escuela, aparte de la mochila, en la tablet, ¿no portas algún elemento, por ejemplo, la Death Note, así que represente, que tenga ese simbolismo?
G: Pues no mucho, porque, bueno o sea, cargar así algo como tal, no. O sea, sí he llegado a traer cosas, por ejemplo en mi bolsa traigo mi celular y a veces los dijes que carga mi celular, vienen siendo de cosas que me gustan, ¿no? pero por ejemplo, así cargar la Death Note y ver a alguien que me caiga mal y apuntarlo (risa), no, no me ha llegado a pasar. Pero o sea, traer cosas, son cosas que las traes porque pues te recuerdan lo que te gusta y pues más que nada, por ejemplo, los dijes, traía un dije que me quité porque se me había caído. Traía un dije que me regaló mi hermana en una convención. Fue como que mi premio de consolación porque me metí a un concurso y era mi personaje y otro personaje. El otro personaje no tenía chiste el cosplay, o sea, era, pues, no tenía chiste porque era una chica con un boxer y un top y sangre y otras cosas así, pequeñas, que no le daban bien la caracterización del personaje y luego por el otro lado me tienes a mí, ¿no? con mi personaje muy bien caracterizado: peluca, todo...
SONIA: ¿De quién era?
G: El cosplay que te comentaba. Y entonces gana la chica. Incluso mis amigos y otras personas, pues se sorprenden, porque pues ¿cómo pudo haber ganado un cosplay que ni siquiera sabemos de qué serie es? qué es tan sencillo y por ejemplo, tú que vienes con un cosplay bien diseñado, bien hecho, que a lo mejor te llevo como un mes, dos semanas en hacerlo y encima que te pareces

al personaje, cuando aquel no se parece nada, no sabemos cuál es, no le costó mucho trabajo hacerlo y ganó. Y entonces, o sea, a veces de repente como que sí te quedas así como que , "¿entonces por qué gana, no?" entonces ese dije fue porque ella me lo dio y me dijo, "para mí, tú ganaste" y fue como que traerlo, como que este me lo dio mi hermana y no lo doy a nadie.

SONIA: Y ese es el significado que tiene.

G: Ajá. O sea, a veces sí tiene un significado, ¿no? fuera de que sean nada más simples cosas materiales, pues sí, tiene un significado, ¿no?

SONIA: Como que de los recuerdos y todo eso.

G: Ajá.

SONIA: Tú, a la hora de ir a una convención y de que te tomen fotos ¿qué significa? ¿que lograste personificar bien el personaje o... bueno, o sea, que significa para ti que te tomen fotos?

G: Bueno, más que para hacer el cosplay para que me tomen fotos, lo hago porque me gusta, ¿no? Hago el personaje que a mi me gusta.

SONIA: Y ya lo de las fotos es un extra.

G: Ajá. O sea, las fotos es así como que, las fotos es lo que me dice a mi, "lo hiciste bien", o sea, lo hiciste tan bien que a la gente le gustó y le gustó tanto que quiso una foto contigo o que te tomen una foto para recordar tu cosplay o para mostrarselo a alguien más. Entonces, así como que para mí significa que hice un buen cosplay y que puedo mejorarlo, porque si ya haces un cosplay bien, entonces, puedes volver a hacer otro y mejorarlo y que quede mucho mejor.

SONIA: ¿Y cómo eliges tu próximo personaje?

G: Por ejemplo, ahorita en este caso estoy trabajando en el de la Princesa Flama, pero ya tengo mis próximos cosplay. O sea, ya tengo pensado que cosplay, o sea, los elijo porque veo la serie y si me gusta el personaje de la serie, si me gusta mucho el personaje, entonces lo represento, por ejemplo, para principios del año, va a haber otra convención, en febrero, la que es la TNT y voy a hacer a la Princesa Mononoke, porque me gustó el... o sea, más que gustarme el personaje, me gusta el vestuario y también es algo como que va así como que conmigo de la mano, o sea, me gusta el personaje y me gusta el vestuario... o sea, ver más que nada, cuántos son los vestuarios que tiene el personaje y ver cuál de esos trajes es el que más me gusta para poder hacerlo yo y tratar de hacerlo lo más parecido que se pueda.

SONIA: ¿Y vas los cuatro días o nada más uno? A la convención.

G: No, nada más voy uno, porque o sea, ir... o sea, ir tres o cuatro días a ver... obviamente los programas cambian, ¿no? pero los mismos que están.. ya no es así como que vas a ver... ya es así como que llegas y ya no tienes nada que ver si ya lo viste antes, ¿no? O sea, es preferible ir nada más un día y ver lo que ya te gusta y dejar que la gente te tome fotos y todo eso, ¿no? Y más que nada es como que presumir tu cosplay, ¿no?

SONIA: ¿Y esta ocasión va a ser la primera vez que vayan en grupo?

G: No, este es mi segundo grupal que hago, porque mi primer grupal fue el del Avatar de La Leyenda de Aang y te comenté que hice el de Tok el de la chica Keseyik y Esta es nuestra tierra. Esa idea fue mía, porque me gustó tanto ese personaje, que empecé a ver que mis amigos se parecían a los propios personajes, entonces, un amigo mío, hace mucho Aang, pero nunca había hecho el traje que yo le pedía. Yo le dije, "oye, tú haces Aang, pero ¿que te parece si ahora lo haces con el traje de la nación de fuego?", que fue el que hicimos y se quedó y le hace "va, yo lo hago", entonces ya tengo el primer personaje. Luego, tuve un amigo que físicamente se parecía a Suko. Entonces le digo, "Oye, voy a hacer un grupal, pero estoy buscando a mis personajes, y pensé en ti, en hacer este personaje, ¿te animas?" "va, yo me animo a hacerlo", ya llevaba dos. Viene un chico, un amigo, que se parece al hermano de Katar, Soka entonces le pido de favor que lo haga y me dice que sí, entonces ya voy teniendo los personajes completos. Entonces, me pongo a pensar "¿qué personaje me queda a mí?" y traía así igual, el cabello cortito, entonces empiezo a ver, pues yo quiero hacer el Tok, entonces fui a comprar los pupilentes y ya lo demás ya vino después, ¿no? porque fue fácil hacer el peinado, fue fácil hacer la ropa... bueno, me costó trabajo ponerme los pupilentes, pero fue fácil. Entonces ya nada más me faltaba un personaje, que es el de Katar y entonces, mi hermana, tiene la piel morenita y el cabello largo y así como quebrado, entonces me le quedé viendo y ya le digo, "oye, haz el de Katar" y ella es de las personas que quiere que yo haga el cosplay, pero ella no quiere hacerlo.

SONIA: Porque le da pena.
G: Ajá. Es penosa, pero aparte no le gusta, porque dice que pues no.
SONIA: ¿No le ve chiste?
G: No le ve chiste. O sea, le ve chiste tomar fotos y todo eso, ¿no? Pero ya para que ella lo haga, ya no. Entonces ella hizo el personaje.
SONIA: ¿O sea, sí se animó a hacer el personaje?
G: Sí, sí se animó a hacer el personaje y cuando llegamos allá, pues sí fue sorprendente, ¿no? Incluso a ella, le gustó hacer ese personaje porque dice que ella salió a comer y dice que afuera en la calle se encontró una niña, chiquita, como de unos cinco o seis años y que iba pasando y que jaló a su mamá y que le dijo, "¡Mira, mamá, es Katar! ¡Tómame una foto con ella! ¿sí te dejas tomar una foto?" Y dice mi hermana que se sintió bien, ¿no? Porque pues, alguien pequeña, la reconoció y pues es así como que, primero es más que convencerla a ella, para que haga un cosplay conmigo y prefiero yo hacer cosplays que se hagan como pareja para que ella también vaya conmigo y los haga.
SONIA: ¿Y desde ahí ya también ella ya hace?
G: No, sí porque ha hecho tres.. cuatro, ha hecho cuatro, porque incluso llegamos a hacer. No, creo que ahora el de Hondura es mi tercer grupal porque el primero fue de Inuyasha, mi primer cosplay grupal fue de Inuyasha, el segundo fue el del Avatar y este va a ser el tercer grupal.
SONIA: ¿Casi para escoger los personajes se fijan en las características físicas?
G: Ajá. En las características físicas. Por ejemplo en el de Inuyasha, nos costó muchísimo trabajo conseguir un chico que se pareciera a Sesshomaru, o sea, nos costó demasiado, pero lo conseguimos. Y el personaje le quedó tan bien, tan bien, que pues o sea, él sí fue como que lo mejor, ¿no? y tengo una amiga que es delgadita, delgadita y su cabello natural y le llega como a media cadera. Entonces ella hizo de Kikyo y tiene una amiga que si las pones juntas parecen gemelas, entonces ella hizo a Aome, entonces ya se complementan, ¿no? entonces yo hice a Rin, la que siempre está con Sesshomaru, entonces cuando yo me puse a él, me llegaba como por el ombligo, más o menos. Entonces fue así como "ah, sí se parecen, tómales foto" entonces sí, hay una foto donde estamos todos con los personajes de Inuyasha y es así como que también sientes como que lo hiciste tan bien o tu grupo lo hizo tan bien que es como una satisfacción.
SONIA: Y bueno, aquí, tú vas de acuerdo al personaje por lo físico, pero ¿también por su forma de ser?
G: Pues a veces sí, a veces no. Por ejemplo, yo he hecho personajes que me gustan nada más físicamente pero no me identifico mucho con ellos. Por ejemplo, tengo como 26 cosplays más o menos y tres de ellos no tengo nada que ver con ellos mismos, pero me parezco físicamente. O sea, más que hacerlo porque me identifique es más por físicamente.
SONIA: ¿Cuál ha sido tu experiencia como cosplayer?
G: Pues es emocionante, porque lo haces aparte de que te gusta, es porque te identificas, o sea, te puedes caracterizar como el propio personaje. Incluso, lo considero yo de esta forma: antes de ponerme el traje, soy yo, G; me pongo el traje y ya no soy yo, o sea, ya soy el personaje. O sea, ya una vez con el traje puesto y la caracterización y todo, procuro actuar lo más que se pueda el personaje. Incluso sí me ha llegado a costar trabajo porque muchas veces no me parezco tanto al personaje. Por ejemplo, me pasó cuando hice Rukia, a Rukia Kuchiki, de Bleach. Me parecía físicamente, pero en acciones y en todo ya no, era muy torpe yo en las acciones que ella hacía: para pararme, para agarrar la espada y todo, me costaba trabajo, pero es así como que vas aprendiendo, para como debes de fijarte bien en los personajes, como todo tiene que ver, para poder hacer el cosplay. Cuando lo haces bien, sí es como que gratificante, porque dices, sí lo pude hacer, ¿no?
SONIA: O sea que es así como un logro también para ti.
G: Ajá, es un logro, y cuando no me parezco al personaje en acciones y todo eso, lo trato de tomar como un reto ¿no? Incluso es así como que "si puedo hacer este personaje, entonces puedo hacer lo que quiera".
SONIA: Y ¿qué es lo que te ha dejado, las series? El mensaje que te deja ¿los personajes?
G: Pues, creo, considero, que tanto las series como leer manga y los personajes te dejan muchísimo más enseñanzas que ver una novela o que ver caricaturas de cualquier otra televisora, ¿no? porque las series te enseñan lo que es el respeto, el amor, valorar a las personas, te

enseñan comportamientos de gentes que pueden estar a tu alrededor y que no te has dado cuenta, por ejemplo… o sea, tu puedes estar viendo en una serie a una persona que es tímida y todo eso y tu puedes ver porque es así, entonces tu puedes tener un amigo o un compañero que es así pero te puedes dar una idea de cuáles son las razones por las que es así, o si tiene algo, entonces te ayuda a valorar y a comprender a los demás y más que nada a ti misma.

SONIA: O sea, ¿te mueve un personaje que tiene vivencias parecidas a las tuyas?

G: Aja, sí

SONIA: ¿Y qué sentirías si un día por alguna razón ya no pudieras hacer cosplay?

G: Pues…lo vería normal, porque, o sea…para todo existe un tiempo, antes pensaba, yo decía, el día de mañana que ya este viejita ya no voy a poder hacer cosplay porque ya no me va aquedar ningún personaje pero hace poco, en una de las convenciones todo eso se me voltea, empiezo a cambiar de opinión porque empieza a ir una señora, ya de edad grande con cosplays de personajes viejitos, por ejemplo empieza a ir de la abuelita que sale con Piolín, empieza a ir de la Reina roja de Alicia, de Muriel de Coraje, entonces… y tu mismo cuando empiezas a pensar asi de que el día de mañana ya no voy a poder porque ya no me queda ningún personaje, y cuando ves a personas así como ella que a pesar de la edad que tienen siguen haciendo cosplay o sea como que también te motivan, o sea de decir, si ella puede, yo también puedo y me voy a ver bien. Y en dado caso de que ya no pudiera hacer cosplay pues no me sentiría mal porque tendría la satisfacción de que ya lo hice una vez y pude hacer los cosplay que yo quise, entonces ya me sentiría yo satisfecha conmigo misma porque pude hacer los que yo quise, pude hacer los personajes que quise y me pude caracterizar como ellos. Antes de hacer algún personaje de cosplay siempre le pido opinión a mi hermana, por ejemplo, para hacer ese de la princesa Flama, le dije "oye, crees que me quedaría hacer este personaje" y ella se empezó a reír y me dijo "sí", y yo "por qué" y ella "es que te pareces tanto física como en acciones y en todo, o sea, te queda a la medida". Y ahora que empecé le dije que quería hacer el cosplay de la princesa Mononoke, y ella "si, hazlo, te va a quedar muy bien. Y así con el cabello como lo traes, te va a quedar muy bien, te pareces, sí, hazlo". Si ella me dice "no, mejor búscate otro"

SONIA: Ah o sea que ella es como tu juez…

G: Sí, ella es como mi juez, porque yo le he dicho a ella el día en que yo te pregunte a ti del cosplay, tu se sincera conmigo, si me queda, dímelo, si no me queda, dime búscate otro. Porque es así como que…me ha llegado a pasar que tengo amigos que han intentado ser L, pero más que parecerse a L, parecen otra cosa, y es lo que a mi me enoja de los cosplayer que tratan de ser un personaje que no les queda, y humillan el personaje. Incluso un chico hizo a L y al verlo, rompió completamente el amor que yo tenía por L, tanto así, que rompió mi amor, arruino el personaje. Este chico también hizo un personaje que se llama Sebastián, que es el personaje favorito de mi hermana, no lo hubiera hecho porque mi hermana lloro y sufrió porque se enojo y le grito "eres un…arruinaste el personaje, te odio, hiciste que odiara el personaje que más me gusta" y si llego a pasarme porque te digo que hizo a L y rompió el amor que yo sentía por L, de que no le quedaba. Hay personas que si les queda y otras que no.

SONIA: Entonces, desde tu punto de vista no es tanto que lo que importa es divertirse, sino también parecerse al personaje…

G: Aja, aparte de divertirte, creo que si tiene que ver mucho que te parezcas físicamente, quizá no sea yo la única que piense así, porque muchos también piensan así, si no te pareces al personaje, no lo hagas.

SONIA: ¿Que representa el anime en tu vida?

G: Existen series pequeñas que cada capítulo dura como 5 minutos, hay una que me gusta mucho, se llama Italia, si le quitas el openning y el ending, dura como 3 minutos, se te pasa de volada el tiempo de tanto verlo y como que dices una más, una más, una más, y así te la sigues de corrido, es como una adicción sana.

SONIA: Muchos en su perfil de facebook ponen el nombre de algún personaje, ¿tú también?

G: No, en mi facebook, tengo mi nombre normal, lo que si tengo es que subo las imágenes de los personajes o las series que me gustan, frases a veces, no siempre, sólo las que se me hacen muy graciosas y por ejemplo, hay una serie que a mi me mata mucho de risa que sale en "Sekai ichi" donde una pareja, un chico le dice al otro que lo quiere tanto, lo ama tanto…es una confesión de amor, están asi platicando y el chico que viene siendo uke, el papal de la mujer, le dice que como

puede decirle que le gusta, entonces el que toma el papel del seme le dice me gustas tanto que en la noche solo me puedo venir pensando en ti. Entonces, te mata de risa porque en el manga, te ponen la imagen de que están platicando y le otro se sonroja cuando el otro le dice que solo se puede venir cuando esta pensando en él, o sea, es una de las confesiones más lindas que puede haber, entre comillas. Por ejemplo, en esa misma en Jounjou Romantica, hay un beso indirecto, y para las fujoshi es el beso indirecto más sexy que puedes encontrar en todo el mundo, porque están peleando, esta peleando la pareja, y el uke le dice al seme que puede ser tan aventado como él, que puede tomar el papel del seme cuando quiera y que se lo va a demostrar, entonces se tapa la boca y se la pone al otro, o sea, se besa la mano y la estira, se la pone al otro y se la tapa y le dice ves, este beso indirecto es el más sexy que puedas haber visto. Y si te mata de risa las frases y algunas cosas.

SONIA: ¿Consideras que cambias ya caracterizada?

G: Sí. He hecho cosplay en las que muchas veces se me ha olvidado tomarme fotos, una vez que hice a Tinker Bell, Campanita y en la foto nadie me reconocía, me decían, es que no eres tu, si soy yo. Hice otro personaje de esta serie que se llama Italia, me prestaron la peluca y fue como una sesión fotográfica, incluso tengo la foto, pero me decían “no eres tu, no te pareces” y yo “sí, soy yo”. Muchas veces si cambia uno con la caracterización.

SONIA: ¿Tu mamá, tu familia, que te dicen de todo esto?

G: Muchas veces voy con mi mamá a comprar tela para sus cortinas y ella misma me dice “que ahora no vas a comprar tela para tus trajes”, por ejemplo, ella fue quien me acordó de comprar la tela para el cosplay de la princesa Flama y esta ultima vez que fuimos me pregunto que si ahora no iba a comprar tela, pero le dije que no porque tenia que ahorrar para comprar una tela como tipo peluche para el próximo cosplay que iba a hacer, y me dijo ah bueno. Muchas veces estoy comprando la tela para mis cosplay y ella me dice “cuanto gastaste”, lo más que he llegado en gastar en telas ha sido 60 pesos, y le digo “no pues 60” y ella me pone la mitad, me da 30. Mi mamá ya sabe que es parte de mi, incluso llega con la tela y me dice “mira, estaba en oferta y la traje, estaba en los retazos, ¿te sirve?” y yo veo la tela y le digo que si y me la da.

SONIA: Cuando sales de tu casa con tu cosplay, ¿no se te quedan viendo raro en la calle?

G: Pues en mi casa ya no, ya es normal, pero cuando están mis tíos en casa o así, si es como…te ven raro, incluso ellos mismos me han dicho que soy anormal, rara, porque a mi no me deben de gustar esas cosas, que eso no es de personas normales. Y se enojan porque hago cosplay y así, mi mamá les dice “no le hace daño a nadie, no le perjudica en nada”, una vez yo si les dije “que prefieren, que me vaya como las niñas normales a fiestas y este tomando, este fumando y que el dia de mañana salga embarazada o que mi dinero en ves de gastarlo en bebidas, en cigarros o en drogas, me lo vaya y me lo gaste en tela para caracterizarme de un personaje donde no le hago daño a nadie y más que nada, no me hago daño a mi misma” y ya con eso, ya no me dicen nada.

SONIA: ¿Y en la calle?

G: En la calle, te acostumbras, por ejemplo, cuando salimos en la calle con cosplay, en la calle, la gente se te queda viendo pero ya lo tomas normal porque la gente no sabe que personaje eres y te ven raro porque se preguntan ”a donde va”, pero ya cuando…por ejemplo, en el metro, cuando es temporada de convenciones, por ejemplo en Tlatelolco llegan los otros y ahí se están caracterizando, ya es la base, ya es normal que la gente pase, los vea y diga “ahh”

SONIA. Eso es todo G, muchas gracias por tu tiempo y por contestar a todas mis preguntas.

- **Cuadro de Codificación de las entrevistas realizadas en la Convención de anime y manga de la TNT**

N° de Línea	Unidad de Análisis	Recurrente	Categoría Social	Categoría de Análisis
117	○ su personalidad se parece a la mía, además se me hace un personaje lindo, tanto en personalidad como físicamente	Identificación con el personaje		Proyección
362	○ es como ponerte en los zapatos de un héroe		ponerte en los zapatos de un héroe	
606-607	○ me gustaba como actuaba en la serie y su forma de actuar"	Atracción por el personaje	como actuaba	
683-684	○ me identifico con él, en ciertos aspectos que él pasó durante su infancia que también compartí, algunos puntos en la vida del personaje que también me acontecieron	Identificación con el personaje	puntos en la vida del personaje	
843	○ muchos lo hacen porque se ven bonitos, pero no conocen al personaje y pues en ese sentido es como pasarela de modas	Seguir modas	se ven bonitos pero no conocen al personaje es como pasarela de modas	Identificación con el personaje
1405	○ es como yo, curiosa y despistada		es como yo	
1520	○ representamos personajes que nos pegan en nuestra vida o los que tienen algo parecido con nosotros		representamos personajes	
606-607	○ Es mejor escoger un personaje con el que tengas un parecido físico a darle en la torre a un personaje que te guste y que ¡nada que ver con el cuerpo	Parecido físico con el personaje	darle en la torre a un personaje	
683-684	○ fue un reto, porque no se trata solo de disfrazarte, sino también de caracterizarlo"	Interpretación de un personaje		Apropiarse del personaje
843	○ busco en hacer algo así que esté más o menos a mi forma de ser		mi forma de ser	
1129	○ hay que tomar los rasgos de tu	Representación de un		

	personaje para representar en un traje	personaje		
1405	○ Un cambio de actitud…ah…ser como el personaje	Cambio de actitud	ser como el personaje	
1520	○ El hecho de que yo ya no soy yo, sino que soy otra persona y puedo ser quien yo quera sin la necesidad de tener que ir más allá de tener otra personalidad sino que simple y sencillamente vestirme como alguien más	Ponerse en el papel del personaje	yo ya no soy yo, sino que soy otra persona	Fantasía social
82	○ cada una tiene un mensaje que hay que ser honestos, la amistad, el valor de las personas,	Mensajes en el anime y manga	cada una tiene un mensaje	Ideología
130	○ desinhiben			
133	○ que hay que ser buenos, que hay que ser honestos, la amistad, el valor de las personas, que no hay que juzgarlas por como son			
146	○ te enseña el valor de la amistad, el valor de que a lo mejor aunque estés solo, te puedes divertir, puedes estar bien, que no es necesario que estés con toda la gente	Apropiación de valores		
708-709	○ Tienes que encontrarle el sentido y el final que te trae esa serie	Objetivo de las series	encontrarle el sentido	Deposito de sentido
1613	○ las series, las series te van enseñando de que, pues ¿miedo a qué? ¿a qué le tienes miedo? ¿a la vida de que te digan que no, de que te digan “sabes qué, no me hables”?			Medio de Comunicación
708-709	○ en el anime ves algunas problemáticas que puedes ver reflejadas en algunas otras personas, no de la misma manera, pero es algo similar y aunque a veces la forma en que ellos la resuelven no es lo más		sirven de guía para hacerlo	Recreación de contenidos

	ortodoxo, ni lo más adecuado que uno pueda efectuar o realizar, sirven de guía para hacerlo			
1613	○ Te pones a leer un manga o a ver un anime, vas a encontrar palabras que ni siquiera sabías que significaban o qué quieren decir. O sea que también es cultura, no solamente es divertir	Aprendizaje de significados	que también es cultura, no solamente es divertir	Cultura
8.	○ Comencé a la edad de 3 años, gracias a mis hermanos	Influencias del entorno	Escenario de influencias	Influencias Sociales
71	○ A través de mi familia			
165	○ TV y por internet			
307	○ la televisión			
546	○ padre y mi mamá aman el anime, entonces desde pequeña veía series			
655	○ Por medio del internet que me encontré imágenes, videos			
668	○ por un primo de los Estados Unidos que le gustaba todo eso			
867	○ una amiga me platico sobre eso			
894	○ Igual, mis amigos me empezaron a hablar de él y pues ya fui viendo, y pues ya, me gusto, esta chido el cotorreo.	Aprobación	esta chido el cotorreo.	
1238	○ en mi escuela se empezaron a vender cartas de “Yu-Gi-Oh			
34-35	○ Es una alegría porque más que nada uno hace el cosplay para sentirse bien	Satisfacción personal	hace el cosplay para sentirse bien	Jóvenes Actividades grupales
46	○ es una forma de hacerme feliz		forma de hacerme feliz	
49	○ espero poder seguir haciendo cosplay sin importar la edad que tenga			
57-58	○ significa trabajo, esfuerzo, dedicación, tiempo			
80	○ Una gran satisfacción, además es muy divertido, me hace sentir bien		me hace sentir bien	
109	○ la razón más importante es la satisfacción personal generada por		admire parte de lo que es tu vida	

	que la gente admire parte de lo que es tu vida, a lo que te dedicas, lo que te gusta			
175	○ Diversión y búsqueda de algo nuevo que hacer”	Búsqueda de algo nuevo	Diversión	Tiempo libre / Ocio
177-178	○ más que nada uno hace el cosplay para sentirse bien, no importa cómo le salga		no importa cómo le salga	Motivaciones
4	○ Simplemente diversión, pasarla bien	Pasatiempo	diversión, pasarla bien	
212	○ es algo que me relaja, que me gusta hacer, que simplemente lo hago porque a mi me gusta, no porque tenga demostrar algo		lo hago porque me gusta	
222	○ es un hobby que me gusta mucho hacer		hobby	
266	○ Lo hago por gusto nada más			
285	○ hago cosplay porque lo amo, porque lo disfruto		lo amo	
291	○ me gusta llamar la atención		llamar la atención	
356-357	○ me gusta cómo se siente		presumir	
402	○ me gusta venir a presumir mi armadura	Admiración	Criterios colectivos	
425	○ me siento como si me hubiera quitado un peso de encima, así como todos mis problemas y todo, a un lado, ahorita estoy bien y voy a hacer lo que quiero, convivir con la gente, reírme, hacer travesuras y todo eso.	Evasión de la realidad	como si me hubiera quitado un peso de encima estoy bien y voy a hacer lo que quiero,	Sentido de Liberaciòn
438	○ yo lo hago por exhibición nada más	Exhibición	exhibición	
467	○ es una satisfacción de que…que uno tiene que se representa algo que a uno le gustaría ser	Representación de un personaje		Imaginario
473	○ divertirse, es salir de lo cotidiano, es intentar algo diferente y no cualquier persona lo hace, porque muchos les		es salir de lo cotidiano	Romper la rutina

	da pena			
502	○ me levanta la autoestima porque igual en mi vida he pasado como una niña tonta e inocente, pero encontré algo que me llena	Eleva la autoestima	encontré algo que me llena	Institución Autoestima
522.	○ que me pidieran fotos, me gusto mucho la atención	Atraer la atención		Sentirse centro de atenciòn
549.	○ Socializar y ser más ingenioso	Socializar		
907	○ es un hobby, una forma de expresión que no es para los jóvenes dañino, al contrario, es muy sano	Forma de expresión	una forma de expresión	
984	○ me enorgullece mucho traer un cosplay de esta serie			
990	○ todo por el niño que llevamos dentro	Actividad infantil	por el niño que llevamos dentro	
1267	○ yo me sentí bastante bien, liberas muchas endorfinas, todo lo que vas acumulando, lo vas liberando. Te relajas bastante.	Actividad relajante	liberas muchas endorfinas	Felicidad
990	○ yo quise convivir con mis hijas, realmente es lo que me animo a hacer cosplay.			
1267	○ me gusto mucho porque siempre me ha gustado el mito vampírico		siempre me ha gustado el mito vampírico	
74	○ Rendir tributo a la serie que es de mis favoritas	Rendir tributo a las series	Rendir tributo a la serie	Ritual
100	○ es un logro, más porque es una de mis series favoritas			
640	○ Mi meta es llegar a ser un cosplay “edecán” y espero algún día poder hacerlo	Niveles de cosplay	ser un cosplay “edecán”	
382	○ debajo del traje pues me desplayò un poco más, porque si me agarraras así en persona me daría un poquito de miedo o pena más que nada		me desplayò	Mascara social
442.	○ el estar disfrazado requiere que a uno se le quite lo tímido, lo miedoso al que		estar disfrazado requiere que a uno se le quite lo	

	dirán o que pensara la gente		tímido	
1064	○ yo soy demasiado tímido, entonces al estar así, me libera un poco		me libera un poco	
273	○ De hecho no es ninguna serie, es una armadura original que yo hice			Diseño de autoimagen
475	○ En verdad es que me gusta, me gusta confeccionarlo, coser, me gusta ponerle los detalles	Creatividad		
497	○ me enseña a checar bien los detalles, a concentrarme en buscar ideas, ser detallista más que nada			
1118	○ me desestresa hacer disfraces, confeccionarlos por mi mismo	Actividad desestresante	desestresa	
53-54	○ mi trabajo, que es lo que consume la mayoría de mi tiempo, y la práctica de Cosplay van de la mano, con el gusto y la vocación que les dedico a las dos			Prácticas
77-78	○ mi vida es un tanto ocupada y ser cosplayer es un hobby		cosplayer es un hobby	
84	○ mi vida la mayoría es en la escuela			
315.	○ Pues yo lo relaciono porque este es mi trabajo			
377-378	○ no dejarte llevar todo por el fandon, porque también hay que ver que vivimos en un mundo donde hay ciertas cosas que hay que cumplir, como trabajar, estudiar y todo eso	Contraste entre la ficción y la realidad	fandon vivimos en un mundo donde hay ciertas cosas que hay que cumplir	
525-526	○ el cosplay no lo mezclo con mi vida personal, o sea, son dos aspectos totalmente diferentes			
703	○ en mi vida cotidiana no uso esta ropa			
1529	○ no tengo nada que ver con el cosplay en mi vida normal.		vida normal	Transformaciòn
148	○ cambié mucho mi vida, me transformé		me transformé	
288	○ yo estudio sobre armaduras, espadas		es como un reflejo	

	y pues este, es como un reflejo de eso			
433-434	○ yo estudie diseño grafico. Entonces yo aplico los conocimientos que tengo en cuanto a diseño para diseñar las propias cosas que hago, puedo incluso hasta venderlas porque yo me dedico también a hacer esto y a venderlo	Relación de la vida cotidiana con el cosplay		
807	○ nos dedicamos un poquito más a eso, al cosplay, estamos en diferentes convenciones que luego nos contratan.	El cosplay como actividad laboral		
113	○ hay muchas personas que a lo mejor no cuentan con los materiales, no cuentan con el dinero, por eso no lo pueden hacer bien	Recursos invertidos	no lo pueden hacer bien	Estatus
180	○ Si no tengo el dinero para hacer un cosplay, no lo voy a hacer aunque quiera	Escases de recursos		
192	○ sale muy caro hacer cosplay			Inversión de recursos
214	○ gasto mucho pero pues a mi me gusta y no es muy seguido	Compra de materiales		
269	○ están un poco caros, comprarlos nuevos			
658	○ los materiales son caros			
759	○ Para lo que yo me gaste y lo que se gastaron ellos, yo me rio			
1031-1032	○ yo creo que en lugar de estar gastando mi dinero en…no sé, bebidas o en otro tipo de cosas, pero mejor lo gasto en accesorios, creo que es un dinero muy bien gastado.		creo que es un dinero muy bien gastado	Consumo
13-14	○ pensé que las personas no les gustaría mi cosplay, pero fue todo lo contario, pues me pedían muchas			

	fotos			
128	○ es muy mal juzgado	Criticas		Prejuicios
139	○ te miran de una forma muy rara		te miran de una forma muy rara	
26-27	○ es una forma de demostrar realmente como soy y demostrar que no me importa que dice la demás gente	Mostrarse tal cual es	forma de demostrar realmente como soy	
30	○ las críticas, no solamente de la gente, si no de mis padres			
110	○ muchas veces las personas te critican, “está mal tu cosplay” y te están diciendo, no toman fotos			
128	○ es muy mal juzgado, dicen y luego en ocasiones me ha tocado que dicen que son cosas del diablo	Connotación peyorativa del cosplay	son cosas del diablo	
153	○ las personas que, más que nada que juzgan sin saber			
326	○ esto es como una tribu, una cultura que esta llegando aquí y que debe tomarse un poco más en serio	Tribu, subcultura	es como una tribu, una cultura	Tribu, subcultura
353-354	○ algunos te tacharían así como de inmaduro, muy infantil y hay veces que uno no puede reprimir esas cosas y trata de…bueno de sacarlas pero por medio de algo	Represión de los deseos	uno no puede reprimir esas cosas sacarlas pero por medio de algo	
426	○ es algo muy padre que la gente te vea y te tome fotos		es algo muy padre	
642-643	○ nos enfrentamos todos los días a lo que es un poquito de bullyng por parte de las personas, vengo en el transporte público y se me quedan viendo raro	Bullyng	bullyng	
763	○ cuando vengo a las convenciones y los niños “mira mamá, tal y tal” y yo digo que padre, soy la ilusión de los niños	Ilusión	soy la ilusión de los niños	
781-782	○ la ignorancia de la gente, hay mucha	Desconocimiento del		

	gente que me ve en la calle y se burla, y yo, dentro de mi sigo pensando, mientras tu te burles yo me estoy divirtiendo, mientras tu te estás burlando, hay niños que dicen: ¡mira mamá! y se quedan ilusionados	cosplay por parte de "los otros		
1008	o la gente que esta afuera se le hace muy fácil criticar, como inadaptados, chicos que están locos, que están mal		Inadaptados chicos que están locos	
1257-1258	o hay gente que se la pasa criticando a los otros "ay esa persona esta gorda" o "esa persona esta fea" , no deben de hacerlo, uno lo hace para divertirse			
1530-1531	o la gente, los que no son de esto, ven a todos los cosplay nuevos de Naruto, de Vocaloid, y se quedan así como que, "¿qué onda, no? ¡Pinches raros!", pero de repente me ven a mí y ¡cambia! "Ay, mira, es Pedro Picapiedra. Yo la veía de chiquito esa caricatura" y como que de repente hay una regresión en la mente de la gente que no está en esto y le saca una sonrisa y eso creo que es bonito.	Desconocimiento del anime y el manga	hay una regresión en la mente de la gente que no está en esto	Regresión
1948	o cuando te piden fotos o algo así, se siente bonito que "tómate una foto" "ah, órale". Se siente como algo bonito, acá en el corazón.	Sentimientos	Se siente bonito, acá en el corazón	
480-481	o una convención sin cosplay, no es convención porque significa mucho, es lo habitual para este tipo de eventos. Si no hubiera una sólo persona disfrazada creo que sería bastante aburrido, solo seria de ir a ver que comprar y que escuchar	Significado de la convencion	una convención sin cosplay, no es convención	Apropiación de un territorio
735-736	o cuando estas fuera de las			

	convenciones pues un poco extraño, porque la gente se te queda mirando medio raro, pero aquí adentro no, es normal	Distinción entre un "nosotros" y "los otros"	es normal	
952-953	○ es un mundo que vale la pena, no te sientas apenado ni excluido porque a lo mejor en la calle te pueden gritar o te pueden decir cualquier cosa, pero tu sabes que viniendo aquí entras a otro mundo, la gente te quiere, te aprecia, y te repito, si tu te sientes bien contigo mismo y si te gusta pues adelante		es un mundo que vale la pena	
1009	○ a mi me gusta mucho el ambiente por que al menos sé donde están mis hijas, con quien, que están haciendo	Ambiente familiar		
1275-1276	○ Mi mamá hace cosplay, mi esposa hace cosplay, mis hermanos también, entonces esto significa una convivencia muy grande que no conocía con ninguna otra actividad antes		convivencia que no conocía con ninguna otra actividad	Convivencia

Cuadro de Codificación de Entrevista a Experto

N° de Línea	Unidad de Análisis	Recurrente	Categoría Social	Categoría de Análisis
74-77	○ Además de su forma de ser, yo me fijo para caracterizar a este personaje en la forma de ser y el comportamiento, tienes que fijarte en cómo camina, cómo habla, incluso cómo se sienta, qué come, cuáles son sus hábitos	Interpretación del personaje	cuáles son sus hábitos	
81-82	○ tengo mi deth note guardada y sí la he llegado a usar. Sólo tengo como tres o cuatro nombres de personas	Objetos Simbólicos		Producto cultural

89-94	○ Cuando la usas, lo primero que piensas es más que nada en vez de verlo como un artículo más, te metes en el papel y te sientes Kira, con el poder de anotar el nombre de las personas y poder eliminarte de ellas fácilmente. Pero al mismo tiempo de escribir el nombre sabemos las consecuencias, entonces, aun así lo piensas un poco, lo reflexionas un poco y dices al fin y al cabo, es ficción, y como es ficción, entonces si lo apunto, pero llega un momento en que llega el remordimiento y ¿si sí pasa?	Relación Ficción-Realidad	te metes en el papel dices al fin y al cabo, es ficción	 Identidad-Identificación
106-108	○ Me gusta todo, pero más el Yaoi, que es el género que habla de las relaciones hombre con hombre, las series de homosexuales, vengo siendo “Fujoshi”	Inclinación por un género literario del manga	vengo siendo “Fujoshi”	Sentido de pertenencia
113-115	○ mmm, no se podía decir que era homofóbica, pero tenía la creencia de que dos hombres besándose estaba mal y cuando mi hermana me dijo que la viera, yo le dije “no, como crees, que asco”. Un día, me dijo “ve este capítulo” pero no me dijo de que era. Entonces, la trama se me hizo bonita y cuando empieza a haber una serie de besos, llega el primero y mi cara era de “¡ay por Dios, ay que bonito, que lindo, que hermoso!”		dos hombres besándose estaba mal	Prejuicio Homofobia
117-131	○ más que ser dos hombres estando juntos o dos hombres haciendo algo, es así como te demuestran que el amor abarca para cualquiera y es algo muy bonito	Decodificación del mensaje	más que ser dos hombres estando juntos	Estereotipo del amor
154-156	○ empiezas a ver yaoi donde no lo hay…hay dos definiciones el “seme” y el	Códigos de grupo	se vuelve parte de ti	Construcciòn de significados

	“uke”, el seme el que toma el mando de la relación y el uke es el que toma el papel de la mujer, entonces llegas a cierto grado de estarlo viendo constantemente que incluso vas por la calle y puedes catalogar cualquier cosa como seme y uke, o “suke” que pueden ser tanto seme como uke, dependiendo la persona, lo que estas mirando, creo que más que agarrarle el gusto se te vuelve costumbre, y lo haces parte de ti, se vuelve parte de ti, lo ves con naturalidad, lo ves normal…			
164-170	○ la gente o la sociedad te hace pensar que ver dos hombres besándose o dos mujeres besándose esta mal o es asqueroso, pero por ejemplo en mi caso también he visto Yuri, que es la relación de dos chicas, es verlas y comparado con lo que dice la sociedad y verlo yo, ya desde otro punto de vista donde todo es amor, y no nada más donde un chico y una chica se pueden querer sino que también dos chicos o dos chicas se pueden querer, ahí ya cambia toda la expectativa	Se estereotipa la realidad		Prejuicio social Tener otro punto de vista
191-192	○ cuando está mi mamá en casa o verlo un rato y luego dejarlo. En cambio cuando estoy sola es verla completa. Incluso a veces he estado comiendo y he estado viéndola porque está tan emocionante que ya no lo dejo	Adicción a las series		Comportamiento del consumo
210-212	○ me pasaba, al principio, cuando me empecé a emocionar mucho con el Yaoi, no dormía porque terminaba una y quería ver otra serie del mismo género, entonces no dormía o lo mucho que dormía era como media hora, pero has	Alteración de la rutina	me empecé a emocionar mucho	Hábitos adictivos

	de cuenta que me la pasaba todo el día y toda la noche viéndolo y con treinta minutos que durmiera me bastaba. Dormía treinta minutos y a los treinta minutos me despertaba y ya no quería dormir.			
215-219	○ Terminaba de hacer la tarea y luego luego a ver la serie o incluso me llegó a pasar que ni yo misma sabía cómo es que yo ya tenía mi tarea hecha, porque era a tal grado de que yo llegaba a mi casa y era ver anime y cuando yo buscaba mi tarea, ya estaba hecha mi tarea y o sea, yo no entendía sí yo misma hacía mi tarea o alguien la hacía por mí	Consumo constante	yo no entendía sí yo misma hacía mi tarea o alguien la hacía por mí	Ficción y realidad
224-227	○ mi mamá, al principio sí se empezó a enojar, porque decía "¿cómo puedes estarte ahí todo el día viendo eso? ¿qué no te duelen los ojos? es que esto, es que lo otro. Acuérdate que tienes que hacer la tarea.". También se empezaba a enojar porque empezaba a pegar los posters en las paredes y decía, "¡es que cómo vas a poner eso en la pared!, ¡cómo vas a poner eso en la puerta!" y ahora ya nada más entra y dice "está vacío ahí", "ah, sí ya voy a poner otro"	Objetos relacionados a la afición	Comportamiento del consumo pegar los posters en las paredes	Consumo
233-239	○ tenemos una chica que hace tazas y cositas así, entonces yo a la chica le encargo una taza, mi hermana le encarga una taza y mi mamá se enoja porque traemos tazas a la casa, no se enoja porque las compremos, se enoja porque no las usamos.			
267-269	○ cuando yo voy a la Friki Plaza, y me compro mis películas, hay un chico con el que me llevo bien y él me dice, "te	Espacio de consumo	Friki Plaza	Apropiación de un territorio

	recomiendo esta, te va a gustar, si no me la regresas y te la cambio por otra".			
297-298	○ Mi hermana, yo le calculo que ha de tener bastantes series porque pues es una caja como de metro y medio de largo y cincuenta centímetros de ancho y haz de cuenta que las series están apretadísimas de que no caben y aparte tiene otra más chiquita que también están apretadísimas y caben y las que sigue comprando. Entonces, ella también me ha dicho "oye, ve esta, te va a gustar y vas a querer hacer cosplay"	Objetos culturales	vas a querer hacer cosplay	Mercancía
306-309	○ cuando quiero ver anime, mi despertador por lo regular suena a las 6:30 de la mañana porque a las 6:30 me despierto y desde las 6:30 hasta las 7, 7:30, 8 de la mañana empiezo a ver anime.	Regularidades		
338-339	○ como por lo regular no me dejan tanta tarea en estos días, entonces me traigo mi tablet a la escuela… incluso hace ratito estaba viendo una, en el Internet, creo que aquí se ve (muestra su tablet) que la deje pausada, que la estoy viendo			Uso de las nuevas tecnologías
343-345	○ pues a lo mejor y soy antisocial, o algo así porque en la escuela llego, pongo atención en clase, apunto cosas y no hago mucha conversación, o sea, me dedico nada más a venir a estudiar, a hacer mis apuntes y todo y ya, eso es todo, por ejemplo, cuando empecé a estar aquí, pues sí se sorprendieron porque pues traía mi bolsa y mi mochila de anime y cositas así, me dicen "¿a ti te gusta el anime, verdad?" "sí" "¿y te has ido a convenciones?" "sí" "¿vas con	Autoimagen	soy antisocial	Estigmatización

	cosplay?" "sí" "ay, ¡qué padre!, pues a ver que día nos invitas" Yo: "sí", incluso sí han ido pero dicen "no, no regresamos".			
347-353	○ los que son mis compañeros y que me hablan y son mis amigos pues ya saben que me gusta el anime y todo eso y luego ya me ven incluso que estoy así viendo la serie y ya nada más me dicen "¿y ahora cuál estás viendo?" o "¿de qué trata?" y así.		mis compañeros y que me hablan y son mis amigos	Proceso de adoctrinamiento
359-361	○ sí puedo estar así con una persona hablando, pero es así como que historias repetidas y es como que un poco más aburrido. O sea, mejor me dedico a ver mis series. Incluso cuando no traigo la tablet, traigo manga y estoy leyendo manga.	Falta de interés en las conversaciones no relacionadas con el anime		Dogmatizarían
366-370	○ Con mis amigos cosplayer es más chistoso hablar porque cuando hablas con ellos no nada más hablas de anime o así, sino que hablas de otras cosas. Por ejemplo, somos mucho de ir a eventos culturales, de convenciones.		mis amigos cosplayer	Dinámica de grupo
386-389	○ la serie de anime se basa siempre en el manga. Muy raras veces empieza a salir la serie primero antes que el manga. Entonces, por lo regular, siempre sale el manga primero, porque va llevando la similitud con el manga lo que va a la serie. Entonces, si me gusta lo que ya vi en el anime es como que volver a empezar a ver la serie, pero desde el principio, más completa, sin censuras, o sea, más explicada y más todo, o sea, más completa. Solamente así lo leo.	Género Literario más completo		Medio de Comunicación

392-395	○ porque más que leer manga es aprender otros tipos de escritura. Porque un libro normal se empieza a leer de adelante para atrás, de izquierda a derecha entonces, el manga, no. El manga se empieza a leer de atrás para adelante y de derecha a izquierda y entonces, como que, empiezas a aprender a leer de otras manera, y empiezas a leer entre líneas, por así decirlo. Porque ya una vez que empiezas a leer manga y lees un libro normal de cualquier otro, entonces ya puedes detectar más cosas que no habías visto al principio. Me ha pasado que termino de leer manga y empiezo a leer otro libro que ya había leído antes y empiezo a notar cosas que el mismo libro no tenía.	Aprendizaje de otro tipo de escritura	más que leer manga es aprender otros tipos de escritura	Construcción de significados Apropiación de prácticas
398-406	○ Porque algo cuando te empieza a gustar, entonces empiezas a agarrarle más que el gusto, empiezas tú misma a querer hablarlo, en este caso lo que es el japonés y cuando tú escuchas una frase y tantas repeticiones, entonces ya se te queda grabado	Lenguaje	cuando te empieza a gustar, entonces empiezas a agarrarle más que el gusto	Hibridación cultural
409-411	○ muchas veces cuando vamos a comer, nos juntamos todos a comer cualquier cosa y nos sentamos en la misma mesa y para dar las gracias por los alimentos se dice itadakimasu, entonces, mis amigos se sientan, se ponen el plato enfrente y pues hacen la oración y dicen itadakimasu y empiezan a comer y pues uno también incluso se acostumbra	Recreación de contenidos	itadakimasu	Apropiación de prácticas
416-419	○ muchas veces llega el momento en que puedes estar viendo el anime y tú estar	Conocimiento del lenguaje de las series	sabes de lo que están hablando en el anime	

	haciendo otra cosa, pero ya con las palabras que tú ya estás escuchando y que ya reconoces, y que ya todo, ya sabes de lo que están hablando en el anime. Ya sin necesidad de leer, o sea, tú puedes estar viendo para otro lado y ya puedes estar escuchando lo que dicen.			
420-425	○ muchas veces los chicos que me hablan en las convenciones hacen mucha referencia a que tengo rasgos asiáticos, pues así, como que es algo más que da para hacer cosplays	Rasgos físicos en común con los personajes	sabes de lo que están hablando en el anime	Identificación física
431-434	○ me ha llegado a pasar que inconscientemente los domingos me pongo vestidos de Lolita, tipo para niñas chiquitas y así me voy a la calle. Y pues ya se me hace así como que normal, o sea, ya forma como que parte de mi. incluso luego he venido, me he traído el vestido a la escuela así y ya pues mis compañeros ya nada más me ven y ya es normal verme así	Vestimenta	me pongo vestidos de Lolita mis compañeros ya nada más me ven y ya es normal verme así	Pertenencia a un grupo
452-454	○ antes era, se puede decir que era como una persona normal, ¿qué es lo que te pueden decir cuando eres una niña, entre comillas, “normal”? Pues está en su casa, ve novelas, convive con su familia, sale con los amigos, se va a fiestas, cosas así. Entonces, ya cuando te empieza a gustar más lo que es el anime, las series y todo eso, como que tú también empiezas a cambiar, porque por ejemplo, ya te empiezan a gustar otras cosas, empiezas a tomar estilos que te gustan de los propios personajes, por ejemplo: un personaje que te gusta tiene el cabello de color, entonces, por	Recreación del personaje	que era como una persona normal cuando te empieza a gustar más lo que es el anime, las series y todo eso, como que tú también empiezas a cambiar	Apropiase de un estilo

	tratar de parecerte al personaje, entonces también te lo pintas, ¿no? O incluso ya es más que, por tratar de parecerte al personaje, ya lo haces por gusto.			
479-485	○ muchas veces no quiero ver, o sea, me canso de todo, absolutamente de todo. Me desespera ver a mi mamá, me desespera ver a mi hermana, me desespera ver todo: leer, escribir, hacer la tarea, venir al escuela, incluso veo las series y digo, “no, ya no”, pero cuando llega a pasarte eso, incluso te quedas sentada, reflexionando y de repente de la nada, ya es como rutina, tú misma agarras las series y te las pones a ver, ya es como que, ya se te va pasando, o sea, las vas viendo y se te va pasando lo que tienes.	Cansancio emocional	reflexionando y de repente de la nada, ya es como rutina, tú misma agarras las series	Crisis de sentido
490-491	○ me ha llegado a pasar que la actitud del personaje es igual a la que yo tengo, incluso, la forma en la que hablan, lo que hacen, y lo que dicen, es similar a lo que yo... Por ejemplo, yo veo una serie y hay un personaje que hace algo que yo haría, entonces, uno mismo se ríe de sí mismo porque uno dice, “pues es que es lo que yo hago, ¿no?” o “es lo que yo haría”. Y aparte a veces es gracioso, porque puedes ver más allá, que el anime está diseñado para personas como nosotros, para personas que son similares a los personajes.	Identificación con el personaje	que la actitud del personaje es igual a la que yo tengo que el anime está diseñado para personas como nosotros	Actitud
501-508	○ las fotos es lo que me dice a mi, “lo hiciste bien”, o sea, lo hiciste tan bien que a la gente le gustó y le gustó tanto que quiso una foto contigo	Premio al esfuerzo		Capturar la imagen

541-542	○ más que gustarme el personaje, me gusta el vestuario y también es algo como que va conmigo de la mano, o sea, me gusta el personaje y me gusta el vestuario y tratar de hacerlo lo más parecido que se pueda.			
548-555	○ mi primer grupal fue el del Avatar de La Leyenda de Aang y te comenté que hice el de Tok el de la chica Keseyik y Esta es nuestra tierra. Esa idea fue mía, porque me gustó tanto ese personaje, que empecé a ver que mis amigos se parecían a los propios personajes.	Representaciones grupales	mi primer grupal fue el del Avatar de La Leyenda de Aang y te comenté que hice el de Tok el de la chica Keseyik y Esta es nuestra tierra	Conducta colectiva
563-566	○ Entonces fue así como "ah, sí se parecen, tómales foto" entonces sí, hay una foto donde estamos todos con los personajes de Inuyasha y es así como que también sientes como que lo hiciste tan bien o tu grupo lo hizo tan bien que es como una satisfacción.		Inuyasha	Interaccionismo simbólico
607-609	○ he hecho personajes que me gustan nada más físicamente pero no me identifico mucho con ellos. Por ejemplo, tengo como 26 cosplays más o menos y tres de ellos no tengo nada que ver con ellos mismos, pero me parezco físicamente. O sea, más que hacerlo porque me identifique es más por el parecido físico.		más que hacerlo porque me identifique es más por el parecido físico	
613-615	○ es emocionante, porque lo haces aparte de que te gusta, es porque te identificas, Incluso, lo considero yo de esta forma: antes de ponerme el traje, soy yo, G; me	Satisfacción Personal	me pongo el traje y ya no soy yo, o sea, ya soy el personaje	Alter ego

	pongo el traje y ya no soy yo, o sea, ya soy el personaje. Ya una vez con el traje puesto y la caracterización y todo, procuro actuar lo más que se pueda el personaje. Cuando no me parezco al personaje en acciones, lo trato de tomar como un reto. Incluso es así como que "si puedo hacer este personaje, entonces puedo hacer lo que quiera".			Actuación
617-621	○ considero, que tanto las series como leer manga y los personajes te dejan muchísimo más enseñanzas que ver una novela o que ver caricaturas de cualquier otra televisora, ¿no? porque las series te enseñan lo que es el respeto, el amor, valorar a las personas, te enseñan comportamientos de gentes que pueden estar a tu alrededor y que no te has dado cuenta. entonces te ayuda a valorar y a comprender a los demás y más que nada a ti misma.	Transmisión de valores	tanto las series como leer manga y los personajes te dejan muchísimo más enseñanzas	Apropiación de contenidos de valores
633-640	○ aparte de divertirte, creo que si tiene que ver mucho que te parezcas físicamente, quizá no sea yo la única que piense así, porque muchos también piensan así, si no te pareces al personaje, no lo hagas.	Importancia del parecido físico	si no te pareces al personaje, no lo hagas.	Estilo de vida
677-670	○ Mi mamá ya sabe que el cosplay es parte de mi, incluso llega con la tela y me dice "mira, estaba en oferta y la traje, estaba en los retazos, ¿te sirve?" y yo veo la tela y le digo que si y me la da.	Aceptación por los miembros de la familia nuclear	Mi mamá ya sabe que el cosplay es parte de mi	
719-726	○ en mi casa ya es normal, pero cuando están mis tíos en casa me han dicho que soy anormal, rara, porque a mí no me deben de gustar esas cosas, que eso no es de personas normales, y yo les digo que no le hago daño a nadie y	Conflicto familiar	" en mi casa ya es normal	Representaciones sociales

	más que nada, no me hago daño a mí misma”			
731-732	○ en el metro, cuando es temporada de convenciones, por ejemplo en Tlatelolco llegan los otros y ahí se están caracterizando, ya es la base, ya es normal que la gente pase, los vea y diga “ahh”	Apropiación del territorio	ya es la base	Comunidad