



Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Iztapalapa
División de Ciencias Sociales y Humanidades
Licenciatura en Psicología Social

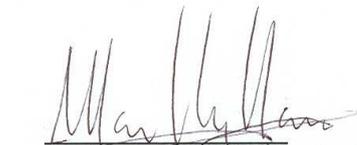
"Identidad juvenil y la práctica del Cosplay"

Trabajo terminal
TESINA
Que para obtener el Título de
Licenciado en Psicología Social

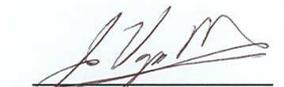
Presentan:

Marisol Bravo Guzmán
Saúl Ángeles Nieto
Vladimir Lenin Charco Chávez

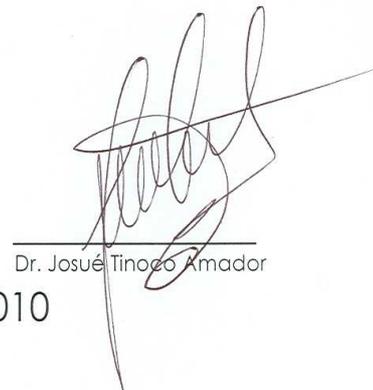
Asesores:



Mtro. Manuel González Navarro.



Mtra. Esther Vargas Medina



Dr. Josué Tinoco Amador

Ciudad de México, Abril 2010

AGRADECIMIENTOS

“La más larga caminata comienza con un paso”

Proverbio Hindú

Deseo agradecer a mi Madre quien apoyo en todo momento mi carrera universitaria. Gracias a ella comprendí que cada día debía esforzarme para ser la mejor en lo que deseara y que no debía rendirme jamás. A mi hermana, quien estuvo conmigo en los momentos más difíciles y que siempre intento alentarme y ayudarme en lo que estuvo a su alcance.

A mis amigos, colegas y compañeros Lenin y Saúl. Con ellos aprendí a relajarme cada que fuese necesario, y con su gran apoyo y espero tuvimos como resultado esta tesis que es uno de nuestros orgullos. Sinceramente, me siento afortunada de haber trabajado con ellos pues me alentaron a seguir con esta idea tan *loca* que surgió en una de esas pláticas informales en la universidad.

A Fabián Cornejo, mi novio, quien fue mi paño de lágrimas en los momentos de triunfo y fracaso durante mi estancia en la universidad. Agradezco su amor y apoyo incondicional en todo momento. Gracias a ti comprendí que no debía temer por intentar cumplir mis metas, pues tú estarías ahí conmigo sin siquiera pedirlo.

Agradezco a todos los cosplayers, otakus, “frikis” y amigos que siempre me mostraron su apoyo y amabilidad antes, durante y después de esta investigación. Ustedes saben, tan bien como yo, que jamás se es demasiado grande para seguir soñando y cumplir los sueños.

Con todo mi amor: Marisol Bravo

“La única razón para no triunfar en la vida es...no haber nacido”
Proverbio mexicano.

El mayor agradecimiento se lo debo a mis padres, quienes forjaron mi carácter, mi forma de ser y actuar, gracias por la paciencia, el apoyo tanto económico como moral y sobre todo por creer en mí, si ustedes no habría llegado a donde estoy.

A ustedes mis amigos y compañeros de trabajo, Marisol y Vladimir, por ser fundamentales en el desarrollo de esta tesina, por ser el apoyo que se requería cada vez que por “X” o “Y” razones teníamos que reestructurar todo y gracias a ustedes aprendí y comprendí cosas nuevas.

A Daisy Anzures quien día a día me ayudaba a pasar los malos ratos, por la paciencia que me tuvo cuando el mal humor me consumía y por hacerme ver las cosas con mayor claridad, por estar a mi lado todas aquellas noches en que dormir no era una opción.

A todos mis amigos de la UAM-I, Juan, Abril, Emmanuel, Samuel y muchos más de los grandes amigos del Kiosco y a mis amigos de toda la vida, Miguel, Ángel, Sulidey, Juan Carlos, Viridiana, Valeria y muchos otros que muy a su manera han sabido apoyarme.

También quisiera dar un agradecimiento muy especial a todos aquellos que echaban abajo nuestro trabajo con sus comentarios y críticas, ya que por ustedes cada día nos obligábamos a dar más y gracias a ello tenemos este resultado.

*Con los sentimientos al máximo:
Saúl Ángeles Nieto*

*“Tarde o temprano la teoría es asesinada por la experiencia”
Einstein, A.*

Son tantas las personas con las que quisiera compartir este triunfo, el cual para conseguirlo trabajamos de una forma abismal. Y agradezco el esfuerzo sobre humano, que dedicamos a la creación de este proyecto, el cual no hubiera sido posible sin el apoyo de mis padres, Ma. Concepción y Felipe, principalmente a mi madre que siempre me apoyo incondicional, moral, sentimental y económicamente. ¡Gracias por tu paciencia!

A mis hermanas, Valeria, Olivia y amigos. Saúl, Marisol, Juan, Cynthia, Abril, por apoyarme sin condiciones los cuales estuvieron para animarme a crecer y madurar como persona, por estar siempre ayudándome en todas las circunstancias posibles y que son parte de esta alegría.

A mis amigos de siempre, que desde antaño me influenciaron y que sin ustedes no sería lo que soy, gracias por darme de probar ese néctar de la escuela de la vida, que me ayudó a tomar decisiones sin temor a fallar. Rafa, Tona, Esme, Polo, José Luis y a todos aquellos “UAMitas” que hicieron placentera mi estancia en esta institución.

*Doumo arigatou gozaimasu!
Vladimir Lenin CH. CH.*

*“La madurez del hombre es haberse reencontrado,
de grande, con la seriedad que de niño tenía al jugar”
Nietzsche, F.*

Esta Tesina es el fruto de más de un año de esfuerzo, amor y dedicación al presente informe. Por ello agradecemos a todas las personas que apoyaron y participaron directa e indirectamente en este proyecto de investigación.

En especial queremos agradecer a nuestros asesores Esther Vargas, Josué Tinoco y Manuel González, quienes creyeron en este proyecto y nos asesoraron en el transcurso del mismo.

También un enorme agradecimiento al Dr. Alfredo Nateras y al Dr. César Cisneros por su orientación y apoyo en algunos aspectos del proyecto y por sus palabras de aliento, las cuales fueron oportunas en los momentos en los que más las necesitábamos.

Reconocemos la colaboración de nuestros compañeros del año de investigación, quienes con sus críticas y comentarios, nos motivaron a mejorar nuestros planteamientos y teorías.

Y por supuesto, agradecemos a nuestra casa de estudios, nuestra **alma máter** la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa, la cual nos vio crecer y nos permitió comprender lo que significa ser un psicólogo social.

Con cariño y aprecio: Saúl, Marisol & Vladimir

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	9
I. CONCEPTOS BASE PARA ENTENDER EL COSPLAY	15
1. Animación japonesa	15
1.1 El atractivo de la animación japonesa	18
2. Manga japonés	19
3. Concepto de otaku.....	20
3.1 Lo que define a un Otaku:.....	21
4. Otaku y cultura de consumo	25
5. ¿Qué es el cosplay?	28
6. Definición de Cosplayer	30
7. Clasificación de cosplayers.....	31
II. EL DISFRAZ EN MÉXICO	35
1. El cosplay en México	37
2. Espacios para cosplayers en México en el D. F.	38
3. Convenciones en el D.F.....	39
III. ESTADO DEL ARTE	43
1. ¿Y cómo se han abordado los temas otaku, anime y cosplay en la investigación?	43
2. La Cultura y el fenómeno otaku	45
3. Comportamiento tribal en los jóvenes cosplayers.....	46
4. Una descripción metodológica para abordar el fenómeno otaku	47
5. Lo que pretendemos aportar.....	48
IV. EL FENÓMENO A INVESTIGAR	48
1. ¿Qué impacto tiene la práctica del cosplay en la construcción de la identidad social de los jóvenes del Distrito Federal?	49
2. Objetivos de la investigación	50
2.1 Objetivo general	50
2.2 Objetivos específicos	50
2.3 Preguntas de investigación	50
2.4 Hipótesis guía	51
3. Justificaciones	51
V. PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO.....	54
1. Objetivos de los instrumentos.....	55
1.1 Observación	55
1.2 Entrevista	55
1.3 Video documental.....	56

1.4 Población y muestreo.....	56
VI MARCO TEÓRICO PSICOSOCIAL	58
1. La Identidad.....	58
1.1 Concepciones de la identidad.....	58
1.2 La Perspectiva Internalista de la identidad.....	59
1.3 La Identidad en la Fenomenología.....	60
1.4 La Identidad y la narrativa.....	61
1.5 La identidad y el interaccionismo simbólico.....	61
1.6 La Teoría de la Identidad Social.....	65
1.7 La categorización del yo.....	67
1.8 El Proceso de Identidad Social Juvenil.....	70
1.9 Joven y juventud.....	70
2. La Cultura y la hibridación cultural.....	72
3. La importancia de la Red y la conectividad en la cultura.....	74
4. Cultura juvenil e Identidad.....	76
VII. MODELO TEÓRICO SOBRE IDENTIDAD SOCIAL Y CULTURA JUVENIL	81
VIII TRABAJO DE CAMPO	83
1. Instrumentos de la observación.....	83
2. Experiencias previas con el grupo de análisis (piloteo).....	84
3. “Día del Orgullo ‘Friki’”.....	84
IX. RESULTADOS DE LA PRIMERA Y SEGUNDA FASE DE INVESTIGACIÓN	89
1. Observación No Participante.....	89
1.1 Ambiente físico.....	90
1.2 Ambiente social.....	92
1.3 Actividades individuales y grupales.....	94
1.4 Hechos relevantes.....	95
2. Observación participante tnt 18.....	96
2.1 Guía de observación.....	98
2.2 Ambiente físico.....	101
2.3 Ambiente social.....	104
2.4 Actividades individuales y colectivas.....	105
2.5 Hechos relevantes.....	108
2.6 Interpretación del rol de acuerdo al personaje.....	108
2.7 Simbiosis yo-álgter ego.....	108
2.8 Interacción, socialización y actitudes.....	109
2.9 Comentario.....	110
3. Observación participante: Desfile México-Japón (Un evento no contemplado).....	111
3.1 Logística del evento:.....	111
3.2 Ambiente físico y organización.....	112

3.3 Ambiente social.....	115
3.4 Interpretación del rol de acuerdo al personaje	116
3.5 Simbiosis yo-álter ego	117
3.6 Interacción, socialización y actitudes	117
3.7 Comentario.....	119
4. Observación participante: La mole	119
4.1 Ambiente físico.....	120
4.2 Ambiente social.....	122
4.3 Actividades individuales y colectivas.....	123
4.4 Hechos relevantes.....	124
4.5 Interpretación del rol de acuerdo al personaje	124
4.6 Simbiosis yo-álter ego	125
4.7 Interacción, socialización y actitudes	125
X. RESULTADOS DE LA TERCERA FASE DE INVESTIGACIÓN.....	127
1. Entrevista.....	127
1.1 Guía de entrevista	127
1.2 Resultados de entrevista semiestructurada	130
1.3 Pasos utilizados para la categorización y análisis:.....	130
2. Unidades temáticas	131
3. Categorización	152
3.1 Síntesis conceptual del diagrama	164
XI. ANÁLISIS DE LOS DATOS DE ACUERDO AL MARCO TEÓRICO	166
1. Hibridación cultural y el cosplay.....	166
2. La identidad y los grupos.....	167
2.1 Identidad e Identificación.....	168
2.2 Las identidades producidas en el cosplay.....	170
2.3 Breve eclipse identitario	171
2.4 Rituales sociales	172
3. Comprobación de hipótesis guía	173
4. En síntesis: respuestas a las preguntas de investigación.....	174
5. Comentarios y reflexiones	176
XII. BIBLIOGRAFÍA	178
XIII. Anexos.....	189
Vocabulario de la jerga otaku	189
Entrevistas (texto parcial).....	222

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, México pasa por efectos de transición y cambios debidos a la globalización, la crisis mundial, los problemas económicos, políticos y sociales que sacuden al país; y aunado a todo esto están los medios de información masiva (televisión, Internet, revistas, etc.), por tanto ser joven implica estar inmerso en ellos, además de contenerse en formas de expresión peculiares y formas de sentir y vivir más diversas que comunes.

Las identidades sociales son procesos muy complejos permeados por la cultura nacional y globalizada, que se van conformando rápidamente debido a la expansión cultural, económica y tecnológica (la red de redes: el internet). Entre los jóvenes mexicanos dicho proceso de interacción conforma las prácticas culturales contemporáneas, que realizan para constituirse como grupo social diferenciado y reconocido por otros.

La juventud es desde la perspectiva antropológica de Carles Feixa (1998: 18) una “construcción cultural, relativa en el tiempo y el espacio”. La juventud se define en pos de cada sociedad, el aspecto biológico y la percepción social que se tenga de la misma.

Al ser más común el estudio los jóvenes de clases bajas y/o proletarias, es que consideramos que era interesante estudiar a los jóvenes de clase media, pues estos sólo han sido considerados cuando participan en movimientos disidentes y contraculturales. Aunque estos no expresen su identidad de forma tan “espectacular” como los jóvenes proletarios, los chicos de clase media también tienen estilos, música, modas e intereses comunes, espacios de ocio, etc. Como menciona el Dr. García Canclini, urge estudiar más a fondo el amplio espectro de estilos juveniles de clase media, pues pueden ser privilegiados en muchos aspectos, pero no siempre se sienten complacidos.

En este trabajo nos referiremos al cosplayer como un “artista del disfraz”, por las consideraciones que describimos más adelante. Sin embargo,

consideramos necesario mencionar que para el concepto cosplayer, utilizaremos términos como “disfrazados”, “caracterizados”, “intérpretes” y “artistas” para evitar mencionar de manera repetitiva cosplayer.

Así conceptualizamos que la presencia de nuestro grupo de estudio se aprecia gracias a los espacios en los que aparecen y se da en función de que se reconocen entre los demás como diferentes y como parte de su reconocimiento social; el grupo existe (tiene visibilidad), gracias a sus prácticas. Por ello en el caso de los cosplayers, se pretende abordar desde el aspecto grupal y no meramente individual, pues entre estos jóvenes dicha práctica sólo adquiere sentido y vida, en función del grupo social en el que se manejan.

En México el uso de los disfraces no es nada nuevo, ya que desde la cultura prehispánica, los movimientos contraculturales o la creación de figuras como el subcomandante Marcos, no sólo se han utilizado “disfraces” para ser del agrado de un dios, como rasgos distintivos de otros, ocultar la identidad, crearse un imagen o como mera imitación-interpretación de algunos personajes, ya sean rebeldes históricos o en estos tiempos, serie animadas.

La interconexión de estas prácticas no es algo fortuito, existe toda una búsqueda de apropiación y resignificación simbólica de pertenencia e identidad, dicha interconexión de espacios de similar finalidad, incorpora el factor de “ser diferentes del otro” buscando “otros que se le parezcan” que también sean diferentes, lo cual resulta en este sentido un tanto paradójico, sin embargo, es aquello que da sentido a ser “un joven original”.

La estructura familiar actual está conformada en su mayoría por jóvenes. Los cuales están cada vez más inmersos en la búsqueda de la identidad y de un grupo de pertenencia, ya que en el contexto que se vive actualmente, se les atribuye grandes cambios y esperanzas.

El ámbito social y el estilo de vida de los jóvenes actualmente (en su

mayoría), implica una combinación de nuevos escenarios, que contemplan el aspecto del “ser mexicano” y el ser hijos de la crisis, vivir el desencanto y una importante pérdida de sentido en la vida diaria; crece la desconfianza en las instituciones sociales, como la religión, la política, la educación, etc. De forma tal, que buscar prácticas de otros países, que contemplan el olvido o la lucha contra esta realidad, devienen en una fuerte presencia de distintos movimientos juveniles, como los punk de Gran Bretaña, los dark de Francia. Sin embargo, nosotros nos enfocamos en un grupo menos “conflictivo” en apariencia: los otakus-cosplayers de Japón; la diferencia con estos últimos, radica en que no se busca un cambio social aparente, algunos buscan sin saber, una oposición a las llamadas culturas parentales, es decir, puede existir una confrontación con el seno social de origen, en este caso, la familia, que tiene determinadas etapas de transición que exige, acorde a la edad, actuar y dirigir las acciones a ser un “joven adulto”, independientemente de si lo aceptan o no, desemboca en la explotación del tiempo de ocio y diversión.

Precisamente, este es uno de los puntos interesantes de esta tesis: los cosplayers, a diferencia de las culturas contraculturales, no sólo luchan contra la cultura parental, sino además, contra la cultura hegemónica, que refleja un poder de dominio cultural a mayor escala.

La inclusión de microsociedades juveniles en todo el país, determina la aparición de subgrupos dentro de la misma, a los cuales nosotros denominamos Adscripciones Identitarias Contemporáneas¹ (AIC), que permiten una heterogeneidad de complementos, que forman parte de la misma comunidad, aunque tengan diversas inclinaciones.

Por ello, para ofrecer una contextualización adecuada de la práctica nipona del cosplay en México, nos dimos a la tarea de hacer una *muestra*² de *expertos*. La cual consistió en buscar especialistas en este tema, pedirles información, complementar sus aportes con nuestra bibliografía y a partir de

¹ Término utilizado por el Dr. Alfredo Nateras y que nosotros retomamos.

² La muestra “en el proceso cualitativo, es un grupo de personas, eventos, sucesos, comunidades, etc., sobre las cuales se habrán de recolectar los datos, sin que necesariamente sea representativo del universo o población que se estudia” (Hernández, 2006: 562).

ello elaborar la materia prima que ayudó, a la construcción de los conceptos base del cosplay, que presentamos tanto en los primeros capítulos como en el glosario.

Desde nuestra perspectiva, el cosplay como práctica y hobby para los jóvenes mexicanos, forma parte de las diferentes adscripciones juveniles existentes en la cultura mexicana. De esta forma es que nosotros abordamos a los cosplayers como parte de un espectro cultural de la cultura juvenil mexicana. Así es como nuestra unidad de análisis (los cosplayers) constituye un fenómeno social, el cual requirió ser abordado desde una perspectiva psicosocial, en cooperación con otras disciplinas tales como la sociología, la antropología social y la antropología cultural.

Se trata de explicar a partir de la categoría de identidad sociocultural, la manera en que una moda no nativa, es recreada en un contexto diferente, de tal modo que es vivida y dotada de una función social, que si bien es propuesta desde al ámbito de las industrias culturales, es finalmente definida.

Por un lado es una invitación a reflexionar sobre el despliegue de una mundialización, siempre localizada (en el sentido de que se sabe de dónde proviene y los lugares donde se lleva a cabo) que permite entender las inevitables formas de apropiación cultural, apropiación que por cierto tanto mexicana como global³, trata de mostrar un tema poco conocido (no por ello menos importante), de los vínculos que se establecen entre las culturas y su determinado contexto social.

Al fin y al cabo en el campo del consumo, la categoría de identidad sociocultural, denota al tipo de identidad que se construye en torno a una práctica de sentido y pertenencia, ya que tal categoría se revela útil, para comprender como se conforman estos micro-grupos y sus AIC, los cuales se definen identitariamente en base a una hibridación cultural previa. Tema que es

³ Esto se puede revisar en la página www.cosplay.com donde están registrados cosplayers de todas partes del mundo, y que por ello es una página tan popular, pues muestra los disfraces y caracterizaciones de jóvenes y adultos a nivel mundial.

explicado a lo largo de los capítulos del marco teórico psicosocial.

Posteriormente se hallará el apartado metodológico cualitativo en donde explicamos la forma en que se produjeron los primeros acercamientos al grupo de análisis, nuestros pasos a seguir a partir de nuestros contactos, para finalmente describir y explicar las experiencias resultantes de las 3 fases de la metodología: observación, observación participativa y entrevistas.

Por último se encontrará con las reflexiones, comentarios y análisis realizados a partir de dichos datos en los cuales explicamos los aspectos esenciales de los resultados de la investigación.

Cabe mencionar que esta investigación fue realizada en un año y a pesar de que se pueda pensar que fue mucho tiempo, notamos que aún quedaron aspectos a considerar y sin explorar. Sin embargo, pensamos que la información presentada será útil para: 1) conocer el tema en general; 2) visualizarlo desde una perspectiva socio-cultural y psicosocial; y 3) exhortar a su seguimiento y mayor profundidad en los aspectos que le resulten relevantes al lector.

La secuencia temática en la que se ha estructurado la presente investigación, de forma exploratoria y descriptiva, está conformada con el fin de situar al lector en un contexto sencillo y comprensible del desarrollo de ésta obra, la cual tiene como propósito esencial darle sentido a la distribución de los capítulos.

En primera instancia se invita al lector a revisar y conocer los términos utilizados para describir aspectos y temas relacionados a nuestro estudio, por ello los primeros capítulos se enfocan en conocer lo que es el anime, manga, los otakus y el cosplay. De igual manera, si se desea pasar directamente al planteamiento del fenómeno de investigación y no se conocen los términos ya mencionados, se puede consultar el vocabulario que se encuentra al final de la presente investigación.

Sólo nos resta exhortar al lector a seguir leyendo este informe, y mantener una postura flexible y comprensiva de un tema que podría ser considerado como “inútil” o poco “serio”, sin embargo buscamos explicar que incluso en una práctica considerada como “desconocida” o “poco importante”, nos da señas de espectros culturales vividos por los jóvenes de clase media que rara vez son tomados en cuenta y que sólo se les presta “atención” cuando causan disturbios en la vida social.

I. CONCEPTOS BASE PARA ENTENDER EL COSPLAY

Como se mencionó en la introducción, para comprender mejor el tema del cosplay, los cosplayers, las convenciones y los orígenes de la práctica, realizamos toda una revisión de literatura y una muestra de expertos, en donde contemplamos a una cosplayer profesional con más de 10 años en el medio y que es una de las personalidades más reconocidas en el medio: la cosplayer Inglaterra Martínez, y un asistente de los antiguos eventos de cómics que dieron pauta a las Expo de anime, manga y cosplay.

Es por ello que consideramos necesario conocer el tema de cosplay y definir ciertos conceptos claves que a continuación se explicaran, desde su surgimiento hasta su contextualización en la zona del Distrito Federal.

Cabe señalar que para facilitar la lectura, se señalaron las palabras del *argot cosplay* con un asterisco (*), estas palabras se encuentran definidas en el anexo que incluimos a manera de vocabulario.

1. Animación japonesa

La palabra anime es la derivación de la palabra “*animation*”, y se aplica sólo para definir a la animación que viene de Japón. Dietris Aguilar nos explica que:

“El término mismo animé, cuya raíz podría estar en el vocablo inglés animation o del francés animé, como dijimos anteriormente, sirve para rotular a todas las producciones animadas creadas en Japón. No obstante, el concepto animé contempla no sólo las series televisivas, sino los largometrajes y los OVA’s (Original Video Animation) realizados tanto para cine como para televisión”. (2009:1)

La llegada del anime a México se remonta ya varias décadas atrás, más o menos entre los 50’s y 60’s. Animaciones de aquél entonces tenemos a modo de ejemplo a: Lalabell, Candy Candy, Mi vecino Totoro, Astroboy, etc. Ya entrando a la década de los 80’s se pudo disfrutar de animes tales como: Macross (Robotech), Remi, Candy Candy (retransmisión), La Princesa

caballero, Kimba el león blanco, etc. Ya para los 90's podemos hablar del "boom del anime" en México, pues Televisa y TV azteca pasaron animes como: Dragon Ball, Saint Seiya, Ranma ½, Sailor Moon, Pokémon, Digimon, etc. Esa época fue la más prolífera en nuestro país en el tema del anime por TV abierta, en especial por Canal 5, 7 y 13.



Animes llegados a México en el siguiente orden, por renglón de izquierda a derecha: Astroboy, Kimba el león blanco, La princesa caballero, Candy Candy, Los caballeros del zodiaco, Dragon ball, Macross (Robotech), Sailor Moon y Pokémon. Cabe mencionar que son animes que fueron transmitidos por TV de señal abierta.

De esta forma el anime fue formando parte de esas generaciones que conforme al tiempo fueron creciendo y siguieron viendo y manteniendo en su gusto "esas caricaturas de ojos grandes", y que en aquél entonces no era sabido, al menos no de manera más accesible, que las caricaturas que veían se llamaban anime hasta algunos años después. Quienes siguieron su gusto por el anime y se atrevieron a conocer más de lo que hay en el medio, coadyuvaron al surgimiento de los primeros fans de este tipo de animación japonesa en nuestro país.

Animaciones que en un principio no pasaron por TV abierta, sin embargo fueron vistas por otros medios. Cabe destacar que One Piece y Naruto tuvieron un breve tiempo de exposición en Cartoon Network y canal 5.



Animaciones que en un principio no pasaron por TV abierta sin embargo fueron vistas por otros medios tal y como se menciona. Cabe destacar que One piece y Naruto tuvieron un breve tiempo de exposición en Cartoon Network y canal 5.

Recientemente (2009-2010), a través de varios medios se adquiere anime que aún no está doblado al español: por descargas en internet (páginas especiales de anime y/o páginas que alojan videos en archivo para descarga directa como: rapidshare, megaupload, etc. Y de video online como YouTube, tu.tv, etc.), por adquisición en lugares tales como MixUp, locales o incluso puestos ambulantes o los lugares más populares entre los jóvenes aficionados del D.F.: el bazar del videojuego y la computación, Atenas Plaza, Plaza San Juan⁴. También pueden acceder al anime licenciado en nuestro país a través de televisión de paga (como por ejemplo ANIMAX, Cartoon Network, ZAZ, etc.).

Algunas de las animaciones más populares del momento son: One piece, Naruto, Evangelion, Death Note, Saikano, La Visión de Escaflowne, Card Captor Sakura, Chobits, Tsubasa Chronicle Reservoir, Haruhi Suzumiya,

⁴ El bazar del videojuego y la computación, Atenas Plaza y Plaza San Juan están ubicados en la colonia centro del D.F. Sobre la avenida Eje Central Lázaro Cárdenas, cerca del Palacio de Bellas Artes y la Torre Latinoamericana. Si se desea visitar alguna, se puede llegar fácilmente por las estaciones del metro San Juan de Letrán y Bellas Artes.

Hellsing, Bleach, Claymore, Full Metal Alchemist, xxxHolic, y muchas más. Todas estas animaciones pertenecen a géneros distintos y con historias envolventes, largas o muy cortas, el punto en común sería que tienen personajes complejos, que presentan una evolución a lo largo de la trama y que cuentan con varios personajes de personalidades distintas que permiten la identificación del espectador con ellos. Sin embargo por cuestiones de espacio, sólo mencionamos algunas cuantas y de manera general, pues la lista es interminable.

1.1 El atractivo de la animación japonesa

La animación japonesa resulta ser atractiva por dos rasgos distintivos en “su construcción de la realidad” que Dietris Aguilar (2009) nos señala:

En el plano retórico, en el anime han utilizado, desde los comienzos del género: técnicas cinematográficas (tales como la utilización de diferentes planos, altura y movimientos de “cámara” como picado, contrapicado, travelling, zoom, etc.); además del manejo de tonalidades, la incidencia de la luz en diversos objetos o momentos (cabello, ojos, amanecer, etc.). (Aguilar, 2009: 4). Y esto tiende a ser visualmente atractivo. Además de que el diseño estilizado de los personajes masculinos y femeninos resultan atractivos a la vista.

En el plano referencial, el anime se diferencia de los dibujos occidentales, en tanto que confieren a sus personajes de una psicología particular y de la posibilidad de evolucionar física e interiormente; es decir, el correlato del tiempo en la vida de los personajes se hace visible en los diferentes episodios, que a modo de telenovelas, tienen una continuidad por “temporada”. En este punto, Aguilar menciona la “*etiqueta de violencia*” que tiene el animé, esto se hace sin reparar en el hecho de que fue creado para una sociedad y cultura distinta. Por ello, él hace hincapié en el concepto de “*construcción de la realidad*”, para exponer que, tanto el manga como el animé, “proveen a sus receptores (lectores/espectadores) mundos imaginarios, en el sentido etimológico de “*evasión*”: dicho de obra literaria o cinematográfica, de un programa televisivo o radiofónico, etc., que tienen como finalidad entretener

o divertir. Y, si bien existen dibujos animados con escenas de violencia (sobre todo física), está al servicio del permanente deseo de superación interior que subyace en la idiosincrasia japonesa”. (Aguilar, 2009: 5).

El anime japonés nos presenta historias que siguen un continuo, personajes redondos, estética visual agradable y atractiva, mundos imaginarios envolventes y un sinfín de valores, enseñanzas y como menciona Aguilar (2009), un deseo permanente de superación personal. Todos estos elementos en conjunto hacen que el animé japonés sea atractivo para todo público, además de ser un tipo de mercado fructífero y rentable.

2. Manga japonés

Comúnmente, los animes están basados en mangas. Los mangas* son historietas japonesas, regularmente en blanco y negro, que se leen de derecha a izquierda. Por cada animación japonesa y/o videojuego se pueden desprender uno o varios mangas que relatan la historia en cuestión.

En Japón las revistas de manga (como “Afternoon”, “Shōnen Jump”, “Hana to Yume”) se publican semanalmente y en ellas concurren muchas series de distintas temáticas con un promedio de entre 20 y 40 páginas por cada serie. Suelen ser publicaciones en blanco y negro, con excepción de la portada y algunas páginas del comienzo del capítulo. Si las series mangas tienen éxito éstas son publicadas en Tankōbon*, que es el termino en japonés para "volumen compilatorio" de una serie en particular (como mangas, novelas gráficas, artículos de revistas, ensayos, patrones de costura, etc.), a diferencia de revistas o series de obras completas que contienen múltiples títulos.

En el caso de México editorial Vid, trajo al país Tankōbon manga en español, de distintas series, tales como: Dragon ball, Sailor moon, Ah my Goddess!, Pokémon, Chrono Crusade, Naruto, Los caballeros del Zodiaco, etc.

También hay tiendas especializadas en el país (específicamente en el D.F.), que traen mangas de editorial Glénat, de España. Al traer estos mangas

de importación, tienen un costo más elevado pero aun así se siguen distribuyendo, pues abarcan series que sólo son reconocidas entre los fans de las distintas animaciones y mangas más variados de Japón. Esto sin contar que también hay editoriales que importan mangas al país en inglés.

En síntesis: En México los mangas tienen un costo más elevado y un mayor volumen a diferencia de los cómics americanos.

3. Concepto de otaku

El concepto otaku*, es difícil de definir en occidente, puesto que aún no se ha estudiado el término en sí, sin embargo encontramos en la red en la página Universia.net la siguiente definición:

“La palabra otaku puede ser traducida literalmente como “tu casa” o “tu hogar”, pues se escribe como una combinación del ideograma de “casa” y el prefijo honorífico “o”. En este sentido, la palabra es normalmente usada por las amas de casa. De otro lado, otaku también se puede usar para decir “tu”, como un modo muy formal y cortés de dirigirse a un extraño en una conversación.

Fue para junio de 1983 cuando Aki Nakamori empezó a escribir la columna Otaku no Kenkyuu (Estudios sobre el Otaku) en la revista Manga Berikko, publicación que se especializaba en manga rorikon (lolita complex, una vertiente del hentai). En dicho espacio, Nakamori hizo un recuento de su visita a un comike o komoketto (abreviación de comic market, convención de aficionados a las historietas y la animación), con especial mención de las características físicas, psicológicas y sociales de estos particulares aficionados. El columnista sostuvo que la entonces vigente denominación mania (abreviación del inglés maniac) era insuficiente para estos nuevos personajes, y propuso aplicarles el término otaku” (Ramos & Cobos, 2006).

Retomando el artículo como brecha, esta palabra se empleó a partir de los años 80 (en Japón y en algunas partes de occidente), como un adjetivo para identificar entre los fotógrafos aficionados, a los fans y hasta el grado de vérselos como socialmente torpes, reclusos y obsesivos por su afición, dicha

palabra, fue entonces adoptada con connotaciones negativas y paso a referirse a cualquier aficionado recluso y obsesivo.

Incluso nuestra experta, la cosplayer Inglaterra nos hace la misma referencia acerca de la palabra Otaku cuando le preguntamos lo que significaba:

“Otaku tiene 2 acepciones: **en Japón, es peyorativo** porque se le relaciono con el caso de un delincuente que hizo cosas no muy apropiadas, y la gente decía: “es que él es Otaku, ve animación; por lo tanto, todos los otakus están locos, son homicidas, etc.” Y eso no es cierto. Pues en México nos ha llegado que la palabra Otaku es algo positivo, que implica pues ser fanático de toda esta actividad⁵.”

Sin embargo, la palabra Otaku no deja de ser objeto de *calificaciones negativas*, como se nos explicó:

“Otaku en la acepción mexicana, del español significa: fanatismo. Aunque la verdad es que me gusta más referirme a mí misma como una fanática de todo esto, más que una Otaku, porque la acepción está muy “manoseada” desgraciadamente. Aquí en México designa algo alegre, algo bonito. Pero en general, la raíz de Otaku es un “poquito” fea y oscura.”

Así es que podemos ver que en México Otaku se entiende como aquél *fan* que gusta del anime y manga japonés, de jugar cartas, videojuegos y (bueno, esto es opcional) hacer cosplay.

3.1 Lo que define a un Otaku:

Por lo mismo de lo sugerente a interpretaciones de la palabra otaku, entre los mismos fans se ha buscado definir de diferentes maneras. En revistas populares de este estilo de consumo, como la Revista Conexión Manga, se ha buscado cambiar la palabra otaku por Akiba-kei*.

En Japón, existe un subconjunto de otakus llamados Akiba-Kei, los cuales pasan mucho tiempo en el barrio de Akihabara* en Tokio, y están

⁵ Se refiere a las convenciones, animaciones, mangas, cosplays, etc.

principalmente obsesionados por el anime o los videojuegos al grado de que giran todo su ritmo de vida en torno a esas actividades. Cabe destacar que son pocos los otakus que contemplan esta clasificación, pues para ellos, otaku es simple y sencillamente, como aquél que le gusta todo lo que tenga que ver con el anime.

En un artículo escrito por Ivonne López (2006), encontramos que para ser otaku, se pasa por niveles de inmersión, pues volverse otaku implica un gusto especial por el manga, anime y la cultura nipona. Incluso menciona que los que son otakus se enfrentan a sentirse raros, cuando estos no encuentran personas afines a sus gustos y tienen que pasar por: 1) ser categorizados como “diferentes”, y 2) por las críticas de los padres, quienes no ven bien que desaproveches tu tiempo viendo caricaturas (López, 2006:41)

Algo que nuestra experta del cosplay nos comentaba cuando le preguntamos cómo empezó en esto de ser otaku:

*“(...) yo empecé como **Gamer**, sólo puros videojuegos, de hecho esa era mi pasión. Y realmente empecé con el **Pacman** en el ATARI, ya hace siglos. Cuando salió el Nintendo, yo me clave con **Mario Bros.**, pero cañón con la **Leyenda de Zelda**. Para mí fue lo más importante, lo máximo. De hecho de ahí como que mi Príncipe de verde y amor imposible es **Link**, y conservo esa afición. Y a partir de eso empezó todo esto. Por eso me disfrace de **Chun Li**, por los videojuegos. Entonces se dio, por aquél entonces que yo tenía un Dentista japonés y yo leía mangas en su consultorio, después veía animación en la televisión, jugaba videojuegos.”*

Con esto denotamos que para volverse otaku no sólo influye el anime y el manga, sino también los videojuegos. De esto podemos conjeturar que conforme pasa el tiempo y se va conociendo más y más acerca del tema, encuentras personas como tú que se sienten poco comunes, entonces se comienza por sentir cierto orgullo de ser diferente. Incluso en las convenciones se puede dar el caso en el que: “(te) encuentras a muchas otras personas que comparten tus gustos e incluso se vuelven íntimos y se la pasan platicando todo el día y mostrándose todos los dibujos, las nuevas adquisiciones que cada uno se compró (...)” (López, 2006: 41).

Se han dado distintos espacios de encuentro para los fans de este tipo. Por mencionar algunos ejemplos, están las típicas convenciones de anime, manga (TNT y Mole), cómics, videojuegos, cartas, juegos de rol, etc., también existen eventos organizados por estudiantes en universidades (como ejemplo de esto tenemos el Festival iztánime que se realiza 2 veces al año en la FES Iztacala).

Otra forma de conocerse y comunicarse entre otakus aficionados a todo lo relacionado a lo japonés: anime, manga, comida japonesa, origami, etc., es a través del internet y precisamente en los foros de discusión⁶, en los cuales pueden pasar un momento con sus amigos o charlar sobre temas variados, intercambiar información, anime, manga, videojuegos, etc.

Así es como finalmente y de acuerdo a nuestras investigaciones previas de acercamiento, estado del arte, conversando con los expertos del tema y los propios otakus, notamos que el conocimiento de animes, mangas, databooks*, noticias, seiyus*, grupos de música de la serie, etc.; es el que los define como otakus y eso les da una identidad. Y precisamente en esos intercambios y roces surgen símbolos, palabras que son territorios de lucha para la significación y resignificación de lo que se consume y se toma como “*estilo de vida*”⁷ de ese preciso tiempo-espacio.

⁶ Algunos de los foros en internet más populares en nuestro país, para gente del medio, son: Pikaflash, Nintendo, Sekai No Oto, Ai Cosplay, Cosplay.com, etc.

⁷ Lo consideramos de esta manera, porque los otakus tienden a vincular emocionalmente su aprecio por el anime, manga, videojuegos y los personajes que más les agradan. Implicando esto un cambio en las formas de actuar frente algún objeto que sea de alguna serie de su *devoción*. Y no temen en expresar sus gustos, a pesar de que sean considerados como *infantiles* o *inmaduros* por los demás.



Jóvenes otakus descansando, jugando cartas y revisando lo que compraron en la Expo Manga Cómico TNT 18.



Pósters publicitarios de La mole 29 y TNT 18 en el 2009 respectivamente

4. Otaku y cultura de consumo

El desarrollo de la corriente otaku se ve permeada por la adquisición de fácil acceso de mercancía, por ejemplo, en el mercado de la piratería⁸ es fácil encontrar nuevas series de anime. Ya que se ha popularizado tanto, que este avanza cada vez más, tanto en la población infantil, juvenil y adulta.

Hace casi 20 años, la adquisición rápida y globalizada no era tan accesible, tal y como menciona nuestro experto de los primeros eventos de cómics en el D.F.:

“(...) El mundo no era tan globalizado como lo tenemos ahorita... (pues) de entrada las caricaturas no eran lo mismo, antes el tema del rating no existía, ósea agarraba un ejecutivo de Televisa decía que caricatura compraría en el extranjero y francamente no se iba por el rating o no, si no se iba por corazonadas o por que le gustaba el proyecto cosas por el estilo, entonces lo que tú veías en la televisión ya venía así como muy digerido, y por lo regular no se iba por la violencia, (...) no estaba globalizado igual los comics aquí te llegaban como con dos años de retraso no es como ahorita que abres internet (y te preguntas): ¿cuál es el último capítulo de naruto o de Bleach?, y ¡orale!, acaba de salir en Japón y ¡ya en 15 minutos ya lo tienen traducido!, ya está el fan sub⁹, ¡es impresionante!, y antes no era así porque las editoriales tardaban como no sé cuánto tiempo, no sé de tres a cinco años entonces si querías estar, por así decirlo, actualizado tenías que comprar el comic gringo en esta tienda de comicastle (es una tienda muy al estilo de USA).”

No podemos dejar de lado que al hablar de globalización, el concepto de cultura de consumo, recae como elemento importante pues sirve para explicar cómo se “importan” consumos muy propios y culturales de un país a otro. Ya que en ella existen procesos de desarrollo y expansión a nivel mundial, los cuales permean este intercambio transcultural. En este caso consumir animes, manga, etc., refleja esta confluencia de la estructura socioeconómica mundial.

⁸ Aunque debe de considerarse que la mayoría de las series que se reproducen y venden no están licenciadas en el país.

⁹ El fan sub es el subtítulo que hacen los fans del anime. Por lo regular el capítulo nuevo de cualquier serie de anime japonés es subtítulo en varios idiomas en muy poco tiempo y es cargada a la red para disfrute de los fans de la misma.

La **cultura de consumo** se caracteriza por la reproducción de necesidades y deseos que minan sucesivamente toda expectativa, tanto de consistencia como de limitación (Hellman, 2007: 719). Es decir, que en este intercambio cultural (telenovelas por animaciones niponas y viceversa, por ejemplo), se han creado “*necesidades*” de consumo que trascienden fronteras, porque comparten símbolos culturales semejantes.

Y el **sujeto del consumo** no es el individuo, sino el entramado de relaciones reales y simbólicas que éste mantiene y que Simmel llama inauguralmente, *estilo de vida*¹⁰. Un estilo de vida que carece de sentido para los demás, pero que dentro de este círculo otaku, significa una forma de ser diferente.

El **objeto del consumo** no es el bien que se compra, sino una red mayor de pautas culturales, de relatos y signos en la que los objetos se presentan y adquieren argumento, esto es, sentido. (Marinas, 2000:185). Se consume anime, figurillas de resina, videos, música, peluches y mercancía en general, pero más que un producto, compran “*algo*” que les permite sentirse más cerca de aquello con lo que se identifican y les gusta.

Por todo lo anterior es que partimos del supuesto de que para ser otaku se debe contar con capital para poder consumir anime, mangas, artículos oficiales, revistas, etc.

Se maneja en el consumismo porque a través de él, es que genera y alimenta la imaginación de los otakus.

“Al organizar nuestras acciones en términos de las justificaciones racionales predilectas, confirmamos su utilidad y validez. Hablo de validez porque las otras personas pueden entonces nombrar nuestra acción con facilidad y responder a ella con familiaridad e incluso con comodidad”. (Straus. 1977: 80).

¹⁰ Esto lo entendemos como el *sentido* que se le da a la forma en que se ve la vida y que se manifiesta en las actividades realizadas en los ratos de ocio de la vida cotidiana, principalmente en relación con los bienes, el entorno y las relaciones interpersonales.

El aspirante a otaku organiza sus acciones y las justifica en pos de su nueva actividad; para él es válido gastar una cantidad considerable de dinero en una “figurita de Sakura”, pasar varias horas viendo anime, leer mangas en su versión original (lectura que está en español, pero en formato de lectura oriental: de derecha a izquierda), e incluso busca aprender japonés. Considera válidas este tipo de acciones, pues son parte de “su mundo” y son conocimientos que le permitirán encajar con los demás otakus. Estas prácticas les garantizan lograr socializar en alguna reunión otaku¹¹.

A pesar de que el Internet ofrece a costos más bajos obtener anime y mangas, no logra excluir el deseo de tener una figura, un peluche, un artículo, y en el caso de los Cosplayers, ya hablamos de otro tipo de consumos, pero será explicado más adelante.



En esta imagen se muestra una colección de un otaku. Se pueden apreciar mangas y dvd's de diferentes animaciones japonesas, peluches, muñecas de colección de Sailor Moon, playeras estampadas, posters, etc.

¹¹ Reuniones organizadas por algunos clubes en México y por algunos miembros de los foros del mundo otaku más populares del país.

Pero los “niveles” de Otaku varían y dependen de los intereses propios y las actividades, los otakus pueden encaminarse al rubro del cosplay, que es nuestro grupo específico a considerar, punto que se retoma con mayor detalle más adelante.

5. ¿Qué es el cosplay?

El vocablo cosplay* viene etimológicamente del inglés “costume” (disfraz) y “player” (jugador), que al unir las entendemos que su significado literal sería: “el que juega a disfrazarse” o “el que interpreta un disfraz”; y en japonés se pronuncia “Kosupure”. Como su nombre lo dice, es el pasatiempo del aficionado a vestirse y hasta caracterizarse como su personaje o cantante favorito (real o ficticio), por lo que se compra o se hace el disfraz, la peluca, la máscara (cuando el personaje lo amerité) y hasta las armas, si se requieren (Laussange, 2006:2).



Foto de una crossplayer* del personaje Lavi Bookman del anime japonés D. Gray-Man. El arma utilizada (el martillo gigante) tuvo que ser elaborada para mayor parecido con el personaje original.

De acuerdo a la investigación realizada por Inglaterra Martínez: *“el cosplay es una actividad relativamente nueva, que está haciendo furor en la actualidad, pero a pesar de que es una práctica común en nuestros días mucha gente no sabe en realidad definirla”* (Martínez, 2005:19) Sin embargo, ella nos da una conceptualización alternativa, denominando al cosplay como *“disfraz artístico o arte del disfraz”* (Martínez, 2005:19)

En Japón surgió en los años 70's. Esto en algunos lugares conocidos como las ferias de la Comic Market, que son algo así como los tianguis de nuestro país, donde los aficionados compran sus doujinshis*. A partir de 1998, en Akihabara surgieron los cafés temáticos-cosplay, en donde meseras y meseros vestidos de sirvientes franceses atienden tu orden.

En Estados Unidos, ya existía la cultura del disfraz por las convenciones de ciencia ficción, al igual que en Europa. Por lo mismo, en los primeros eventos de nuestro país, la gente iba disfrazada de Batman, Superman, La Mujer Maravilla y otros personajes de películas como *“Guerra de las galaxias”* y *“Viaje a las estrellas”*. Además, los disfrazados de antes no eran tan jóvenes como se ve actualmente, sino personas adultas (podríamos decir entre 25 y 30 años).



Personas disfrazadas en una convención de Estados Unidos. De izquierda a derecha: Superman, Batman y La Mujer Maravilla.

En México, el cosplay se desarrolló aproximadamente en los 90's y no era tan sencillo realizar este tipo de práctica, y esto es lo que nos explica nuestra experta al respecto:

“Cuando yo empecé, realmente nada más eran 3 muchachos y yo. Entonces, antes era difícilísimo. La gente pensaba: ‘Ah, qué niños tan curiosos, están brincoteando con sus capas y trajes raros’. Después como que ‘Ah, como que están medios freaks estos niños, como que están medio loquitos’. Así que antes era mucho más difícil, actualmente hacer cosplay es súper sencillo, en cualquier lado encuentras pelucas, pupilentes, maquillaje. El internet es una herramienta maravillosa, porque ya hasta te dice cómo hacer las cosas, y te puedes comunicar con los chicos en el chat, y te dicen: ‘pues oye, me da pena, pero yo quiero ser un Cosplayer, ¿me ayudas?’. Y yo así de ¡Claro, vente con nosotros! Actualmente el que no hace cosplay es porque no quiere”.

Actualmente los cosplayers pueden utilizar el internet y diferentes redes sociales para contactar con expertos, blogs y *tips* para elaborar, comprar y conseguir lo que necesiten para la elaboración de sus distintos trajes. Lo interesante de esto, es que incluso en la actualidad ya hay negocios especializados en la venta de pelucas, accesorios y disfraces.

Por ello no es de extrañar que este fenómeno del cosplay ya se haya convertido en una práctica común en cualquier país que cuente con eventos relacionados al anime, manga y cosplay. Por ello es que algunas empresas ya se han aprovechado de esto y han hecho un negocio rentable con todo tipo de eventos al año y concursos internacionales, tales como el **World Cosplay Summit**, celebrado en Japón.

Aspectos que retomaremos a lo largo de la investigación para explicar la manera en que el cosplay se volvió un mercado rentable y productivo.

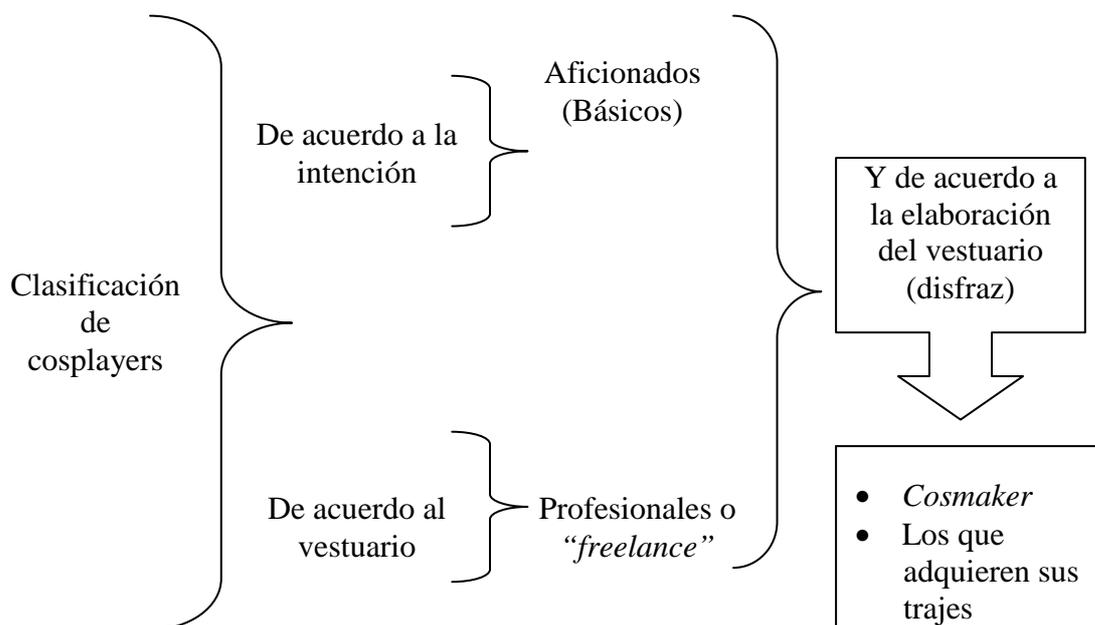
6. Definición de Cosplayer

Para familiarizar más el tema, definimos al cosplayer como “*artista del disfraz*”, tal y como Inglaterra Martínez lo maneja: “*un cosplayer o*

*Kosupureyasu*¹², es la persona que práctica este arte ya sea por diversión o por trabajo”. No existe un término equivalente en español” (Martínez, 2005:20).

Siguiendo el trabajo de Inglaterra nos dimos a la tarea de realizar el siguiente cuadro (Martínez, 2005:20-21), para conocer la clasificación que ella hace de los cosplayers, de acuerdo a su desempeño:

7. Clasificación de cosplayers



Este cuadro se interpreta de la siguiente manera:

Los cosplayers se pueden clasificar, de acuerdo a la intención que tengan para hacerlo. Los aficionados (fans), realizan esta actividad por el gusto de usar un atuendo, asistir a las convenciones y socializar con otros que comparten sus gustos. Inglaterra se atreve a aseverar que los cosplayers usan esta actividad como un escape al estrés de su vida cotidiana.

Los básicos no son identificados como principiantes, puesto que hay personas que la primera vez que se presentan lo hacen con trajes de alto nivel

¹² Así pronuncian la palabra cosplay los japoneses y tal como lo hablan lo escriben.

de elaboración y viceversa, personas que llevan mucho tiempo asistiendo a los eventos y nunca elevan la calidad de su cosplay. Los básicos solo lo hacen por pasatiempo y solo se limitan a posar ante las cámaras.

Los profesionales o “freelance¹³”, buscan obtener un provecho económico a cambio de su labor como cosplayer en un evento o en una compañía, promoviendo algún tipo de producto o servicio (por ejemplo, videojuegos). Se les denomina profesionales porque buscan una remuneración y comparten la calidad de expertos (esmerados en vestuario y actitud). Considerándose esto deseable por los estándares elevados que se requieren para recibir una paga para esta actividad.

Según al origen de sus vestuarios (disfraces), los clasifica en dos categorías: 1) los que elaboran por completo el traje y los accesorios y que se les denomina *cosmaker**; 2) aquellos que los adquieren, sean de tiendas especializadas o de modistas particulares.

¹³La palabra *freelance* proviene del inglés y hace referencia a una persona que trabaja de forma autónoma. No trabaja para una empresa en concreto, sino que ofrece sus servicios a diferentes empresas. Normalmente cobra por trabajo realizado, o por horas.



*En esta imagen se aprecia como una persona pinta las flores y arregla los lazos que se cruzan en el kimono del personaje que representará. Esto es una larga y ardua labor que tiene como recompensa ser lo más parecido al personaje de anime escogido. Elaborar el disfraz por cuenta propia otorga el título de **cosmaker**.*

Esta clasificación que hace Inglaterra, nos ayuda a contextualizar el ambiente del cosplay, alrededor del año 2005 y nos da una visión más amplia del tema.

Actualmente, una convención de comics en el D.F es caracterizada por un grupo de cosplayers, quienes dan la pauta a que estos sitios sean diferentes a otros lugares de comercio y consumo de animación japonesa (obviamente, contemplado todo la mercancía que el anime genera).

La afición al cosplay se ha extendido en los últimos años¹⁴, esto se aprecia al ver la cantidad de páginas Web de todo el mundo dedicadas a ello; estas páginas van desde foros con fotografías, hasta consejos y experiencias de cada uno.

¹⁴Esto puede apreciarse en el buscador más popular del mundo Google, en donde la palabra cosplay hace referencia a **20,600,000** páginas relacionadas con la palabra.



*Un grupo de cosplayers del anime **Sailor Moon Super S**, representando una pose acorde a sus personajes en la convención TNT.*

II. EL DISFRAZ EN MÉXICO

El pasado prehispánico parece ser una larga y lejana historia que nos relata la aventura cultural y civilizadora del mexicano, es el testimonio de lo que el ingenio y el esfuerzo de una persona puede hacer con aquello que se tiene a la mano, con una tecnología rudimentaria y es el más claro ejemplo de un proceso de búsqueda e integración de una cultura propia, sin embargo, pasó por periodos de desarrollo y de transición que requirieron de un gran cambio en la civilización, pero eso, es *arena de otro costal*.

El punto de remitir a este lugar el recuerdo prehispánico, tiene como objetivo, recordar que en algún tiempo las prácticas del mexicano implicaban acciones estéticas tales como: la costumbre del tatuaje o escarificación, el cual se realizaba sobre los hombros y las piernas, por lo regular en forma de puntos, flores y otros motivos geométricos sencillos, la pintura facial y corporal adquirió en su momento un toque de expresión artística, así como la importancia de los trajes de guerreros, tal y como lo menciona Johanna Broda (1980:120)

“Todos los trajes y rodelaes estaban hechos de plumas, es decir, eran trabajos de “amanteca”¹⁵. Debajo de los trajes los guerreros siempre llevaban un “ichcahuipilli”¹⁶, Los trajes incluían siempre un tocado o un espaldar, que realmente formaban parte esencial de la divisa guerrera, el traje propiamente tenía dos formas: un “ehuatl”¹⁷ o un “jubón”¹⁸, un mismo ehuatl podía combinarse con distintas clases de tocados, aunque eran definitivamente menos importantes que los espaldares o los tocados...”

Enfatizamos que el hecho de que disfrazarse, colocar adornos y accesorios, no es sólo una práctica meramente moderna, aunque si bien los motivos son distintos, la identidad en la caracterización, juega un papel importante desde hace ya largo tiempo.

¹⁵ Aquellas personas que trabajan el arte plumario.

¹⁶ Camisa de algodón.

¹⁷ Piel curtida.

¹⁸ Prenda rígida que cubría desde los hombros hasta la cintura.



Imagen.- Figura izquierda Cuextecatli, figura derecha Ocelotl, traje guerrero utilizado en ocasiones especiales, simbólicas como sacrificios o guerras.



En ambas imágenes se aprecia un “guerrero águila” Azteca, en la figura izquierda una imagen tipo cómic y en la figura derecha, la comparativa desde la apreciación mexicana.

“El significado de los trajes en forma de animales feroces o de monstruo mítico, parece haber sido que al ponérselos, los guerreros obtendrían la energía y la fuerza sobrenatural de estos seres, otros trajes eran insignias y atavíos característicos de ciertos Dioses. De esta forma el portador del traje establecía una íntima conexión con el Dios” (Carrasco & Broda, 1980: 123)

En México por tanto no es de extrañar el uso de los trajes, disfraces, adornos, con un valor simbólico de uso, y que denota la *presencia* de un *alter ego*, que también se puede apreciar en distintas *comunidades juveniles de sentido*¹⁹, que tienen similitud con estos “*disfraces simbólicos*”²⁰

¹⁹ Entendiéndose estas como agrupaciones juveniles que de acuerdo a sus prácticas se conforman como entidades proveedoras de identidad y pertenencia para los jóvenes en sus interacciones sociales.

²⁰ Como los ‘darks’ con sus ropas negras, los ‘emos’ con su estilo “glam y visual”, los ‘cholos’ con su ropa holgada, etc...

1. El cosplay en México

La práctica del disfraz, comenzó con las primeras convenciones realizadas en el Distrito Federal, de éstas resaltan dos que eran denominadas como la *Conque* y la *Mecyf*; notando ya de esta forma que la afición, que comenzó en Estados Unidos, cruzó fronteras, y lentamente hizo su aparición en nuestro país.

En estos eventos y conforme al paso del tiempo, los jóvenes comenzaron a disfrazarse como los personajes de las animaciones japonesas, logrando desplazar poco a poco a los héroes norteamericanos.

Al respecto, algunos de nuestros entrevistados señalaron que los primeros cosplay fueron de la popular serie “Dragon Ball” y “Sailor Moon”, aunque para ser los 90’s aún no se caracterizaban por hacer disfraces muy elaborados, por lo regular eran muy improvisados.

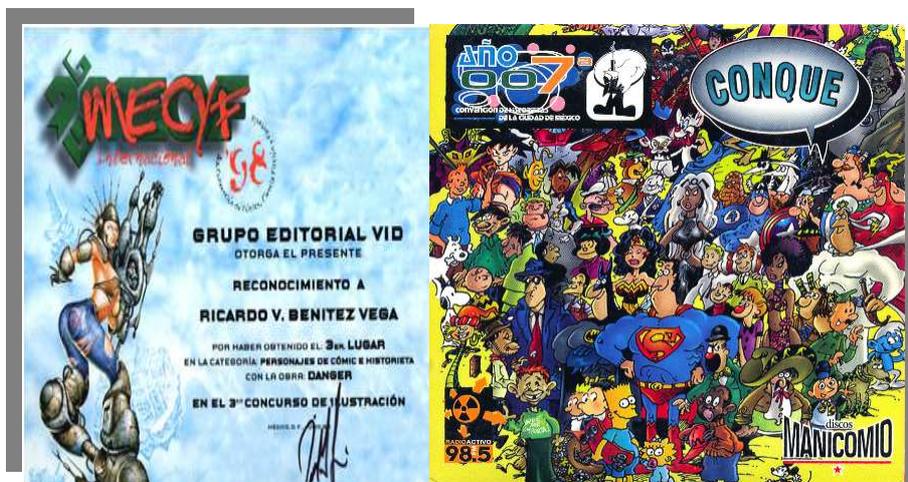


Imagen izquierda: un reconocimiento de la MECYF y en la imagen derecha: un póster promocional de La CONQUE respectivamente.

De acuerdo con algunos cosplayers a partir de la década de los 90’s aproximadamente, las mujeres comenzaron a acercarse más a la práctica del cosplay, por los concursos que se dan en las convenciones. De esta forma, el *disfrazarse* para estos eventos se ha ido convirtiendo en una práctica que se ha ido familiarizando cada vez más con el contexto mexicano para los jóvenes y no tan jóvenes, el disfrutar los eventos (convenciones, concursos, reuniones

especiales) cosplay y comprometerse aún más con la elaboración de sus trajes y la práctica misma, de esta forma es como se ha ido puliendo y respetando paulatinamente.

2. Espacios para cosplayers en México en el D. F.

Para poder saber, actualmente, qué eventos son los que dan pauta a que los jóvenes de diferentes lugares del DF., Estado de México y la República mexicana en general, se reunieran, nos dimos a la tarea de buscar informantes clave a través de contactos del medio, que nos narraran un panorama más general de los espacios más representativos de asistencia de estos grupos: TNT, La Mole, Expo cómic Poder Joven y las actividades comunes.

Queremos enfatizar que algunos grupos, no esperan necesariamente la llegada de la siguiente convención, para verse y/o tomarse fotografías. También se apropian de los lugares públicos, como los parques y bosques públicos.



Cosplayers en un parque, para una sesión de fotos de temática estudiantil.

3. Convenciones en el D.F.

Para entender mejor la historia de ambos eventos entrevistamos a una persona que asistió a esos primeros eventos y nos relató los inicios y la situación actual de los mismos. A éste informante clave lo contactamos cuando asistimos a las oficinas del Instituto Mexicano de la Juventud (IMJUVE) y preguntamos si tenían algún contacto con “conocedores” de las primeras convenciones en México²¹. Así fue como Mariel García, encargada de la coordinación de *eventos especiales*, nos facilitó el contacto con Miguel Ángel Torres Pichardo, director de Sistemas del IMJUVE y además encargado de la realización de eventos especiales, dirigidos a jóvenes, como la Expo Cómicos Poder Joven.

Así nos relató que las convenciones de los 90’s eran diferentes a las actuales, porque antes el tema del cosplay no era tan popular y se mantenía ese estilo estadounidense de ir a comprar y/o intercambiar artículos. Sin embargo, el “boom del anime” (que comentamos en apartados anteriores) y la competencia de rating entre televisoras, ayudaron a que se comenzara a popularizar el disfrazarse en esos eventos que poco a poco se iban transformando:

“(…) las convenciones eran totalmente diferentes a como son ahora, ¡nada que ver! De hecho el trece para hacerle competencia (a Televisa) acababa de sacar a los caballeros del zodiaco y a Sailor moon, era lo que estaba muy de moda y un poco de lo que se empezaba a ver en esas convenciones, de hecho en ese tiempo si te hubieras disfrazado no era la temática, de hecho, eran 5 o 6 personas que se disfrazaban como unos dos o tres jedi²², un chavo que se disfrazaba de depredador y era así entonces como que nada que ver, y así se mantuvo en la Meczyf del 95 hasta el 97. Cuando desaparece la Meczyf, de hecho la mole fue la primera que salió, todavía cuando estaba la Meczyf, la mole inició en gimnasio olímpico Juan de la Barrera, pero tampoco tenía este tema de

²¹ Esto fue así, porque anteriormente el IMJUVE organizó un evento para cosplayers, así que pensamos que ellos nos podrían proporcionar algo de información.

²² *Jedi*, dentro del universo de “La Guerra de las galaxias” (Star Wars) es un guerrero al servicio de la república.

los disfrazados, porque el tema de los disfrazados aparece cuando desaparece la Meczyf, la mole toma su espacio, la TNT toma ese espacio y al momento de que ellos toman la oferta de que “los que iban disfrazados no pagaban”, y más aparte del tema del cosplay lo que llamaba la atención son los concursos de cosplay, esos dos factores fueron los que ayudaron al cosplay irse para arriba”.

La Mole surgió primero que la TNT. Sin embargo, conforme pasaron los años, la Mole dejó de ser tan popular, pues comenzó a cobrar la entrada de 2X1 a los cosplayers (ya no los dejó entrar gratis). Así que la TNT se volvió un ícono para los cosplayers ya que mantuvo su oferta de “*cosplay gratis todos los días*”. De hecho en la pasada TNT 18 (celebrada a principios de Noviembre de 2009), una chica cosplayer nos comentaba que la TNT era un clásico para ella, porque en ese evento se inició como cosplayer y para ella era ya una tradición asistir.



Imagen fue tomada dentro de las instalaciones de la TNT 18

Con el paso del tiempo ambos eventos, TNT y Mole, han comenzado a caer en el desagrado de los fans por el tipo de trato que se les da. Lo curioso de esto es que no dejan de asistir, (la mayoría), porque nos comentan que en estos eventos es donde pueden ver a sus amigos.

Sin embargo, desde Agosto de 2008, el IMJUVE organizó un evento llamado Expo cómic poder joven, el cual se caracterizó por no cobrar la entrada y que más que lucro busca diversión entre fans y para fans. Tal y como lo explicaremos en seguida.

La primera edición Expo Cómic Poder Joven (realizada el 1, 2 y 3 de agosto del 2008), logró reunir a 10 mil jóvenes. En la segunda edición (5, 6 y 7 de diciembre del 2008), la cantidad de visitantes se duplicó y lograron reunir a 20 mil jóvenes. Esto fue lo que nos siguió relatando el Sr. Miguel cuando le preguntamos ¿por qué el IMJUVE organizó un evento similar a las convenciones MOLE y TNT?, y así fue como nos explicó lo siguiente:

“Principalmente por generar política pública que de alguna u otra manera tiene que difundir nuestros programas, y la manera de acercarse a los jóvenes es realizando eventos que sean afines a sus intereses los cuales le sean familiares y se puedan acercar hacia el instituto. Y así nosotros poder también, aparte de generar espacios de convivencia, espacios de desarrollo, porque a final de cuentas la expo cómic o los conciertos que hemos realizado, los concursos, son lugares que se generan para que todos los jóvenes puedan expresarse, asistir algún lugar donde conozcan a otros jóvenes de sus intereses sobre todo en un marco de seguridad, respeto y de mucha tolerancia, (...) también los invitamos a que conozcan un poco más al instituto. Para ello nosotros manejamos un instrumento que se llama Encuesta Nacional De La Juventud, ésta encuesta se aplica cada 5 años, la misma nos arrojó datos que dentro de los mayores pasatiempos de los jóvenes en general, es leer revistas ya sea de diferente índole, libros en menor medida, (...) pero es muy común que los jóvenes lean revistas para su esparcimiento (...) dentro de este tema de las revistas está el tema de los cómics, ya que no solo son los cómics (...) norte americanos, coreanos de donde sea, tienen diferentes nombres pero al final de cuentas aquí son historietas, son lo mismo; (así que) nos dimos a la tarea de realizar un evento así, (el cual) nació como algo pequeño.”

La Expo cómic ha tenido buena aceptación de los fans del cosplay y otakus en general, pues este la expo cómic, organizada por el IMJUVE, ha resultado una buena estrategia de acercamiento a los jóvenes para la promoción de distintos programas del instituto, tal y como nos comentó el director de este evento:

“Nosotros (el IMJUVE) dentro de todas las acciones que hacemos, hacemos la creación de la política transversal, ya sea a través de nosotros mismos que tenemos programas orientados directamente hacia los jóvenes, o en conjunto con la secretaria de estado para orientarlos y lograr así la mejor planeación de las políticas que puedan afectar a todos los jóvenes. Nosotros a los jóvenes (los consideramos) (...), aquí en México (dentro de) los rangos de 12 a 27 años, entonces nosotros aparte de generar política pública pues también de alguna u otra manera tenemos que difundir nuestros programas, la manera de acercarse a los jóvenes es realizando eventos que sean afines a sus intereses los cuales le sean familiares y se puedan acercar hacia el instituto (...).”



Imagen tomada en el evento organizado por el IMJUVE: Expo cómic poder joven 2009 3ra edición. En esta foto se aprecian cosplayers de personajes del videojuego: Final Fantasy.

Revisando algunos espacios cibernéticos como hi5, facebook, myspace, metroflog y distintos foros, encontramos que la “Expo cómic” tiene muy buena aceptación por parte de los jóvenes, esto debido a que mencionan que pueden disfrutar de un espacio para ellos en donde más que compra y venta de mercancías obtienen espacios de convivencia y entretenimiento.

Revisar estos eventos, sus inicios y situación actual, ayudaron a contextualizar mejor el nivel de concurrencia a los mismos y entender por qué son tan importantes para los que asisten a los mismos. Sin embargo, este análisis se profundizará en apartados posteriores. En estos momentos sólo dejamos una idea general que nos servirá para describir el fenómeno de los jóvenes y el cosplay en los siguientes capítulos.

Así que ahora que ya manejamos los conceptos básicos: Otaku y Cosplayer, y que comprendemos mejor los eventos en los que se aglutinan, podemos pasar a revisar lo que se ha estudiado hasta la fecha referente al tema del anime, los otakus y el cosplay, esto para conocer un *estado del arte* referente a lo que estudiamos.

III. ESTADO DEL ARTE

1. ¿Y cómo se han abordado los temas otaku, anime y cosplay en la Investigación?

En nuestro País se ha abordado el tema del otaku desde una aproximación más antropológica y cultural. Por ejemplo, el tema del otaku y el manga por parte del Maestro Mario Javier Bogarín Quintana (2008). Desde su perspectiva e investigación, el otaku se basa en el consumismo, pero no en un consumismo sin sentido, sino más bien como una actividad necesaria para apropiarse de un elemento de la realidad y como vehículo para decodificar a la cultura y lograr así un control más constante sobre su identidad.

Referente al cosplay lo denomina como un universo alternativo, distorsionado y resignificado en el que buscan un reflejo positivo de su

personalidad. Esto podría ser la clave de la *performatividad del cosplay*, según él.

Nos plantea 2 tipos de identidad: **la formal** (la del actor social en interacción) y la del **“yo recreado”**. Siendo la segunda un producto cultural industrial en donde los efectos de su consumo se pueden observar en la conducta de ese “Yo” que se ve re-creado según las características de aquellos personajes. Explica que el consumismo en los cosplayers y otakus es la forma en que el consumidor adopta y reformula las instancias de la realidad.

Aunque esta explicación no sólo describe el aspecto coleccionista del otaku, sino que también en una investigación posterior, se adentra al aspecto visual. Para esto Bogarín también ha incursionado en este campo y describe que el creciente fanatismo y apropiación cultural de la estética del anime la cual es vistosa y agradable a la vista. El efecto *“kawaii”* (lindo), a partir de su argumento podríamos sugerir que este concepto de “ser lindo” atrapa a los aficionados pues de alguna forma aspiran a lo mismo: ser lindos y aceptados.

Bogarín junto con Adolfo Vásquez Rocca (2008), también ha planteado el tema del imaginario manga/anime. Este último es Profesor de Estética y crítico de arte de la Universidad Autónoma de Baja California (UNABC). Él de igual manera continua con la línea de Bogarín y también inserta la popularidad del cosplay desde la perspectiva de la estética enfocada en la belleza infantil de los personajes de anime y en lo *“kawaii”*:

*“Las personas “lindas” se volvieron extremadamente populares (primero en Japón y luego en el mundo) y el fanático de manga/anime podía aspirar a la personalización de estos elementos y “animaciones” coloridas vistiéndose igual que sus personajes predilectos y ubicarse en una tipología que al día de hoy señala diferencias claras entre los géneros que conllevan sus respectivos mensajes sobre la personalidad y hasta espiritualidad de un individuo”, dice Vásquez Rocca. A pesar de que no se utilizan términos propios de la Psicología social es interesante revisar este tipo de investigaciones pues siguen coincidiendo en un tema común: **Identificación, producción cultural, apropiación y transformación de la realidad.***

Siguiendo con esta línea de investigación, no podemos dejar de lado el aspecto audiovisual, pues en su mayoría la atracción por el “mundo otaku” reside en la presentación visual de los personajes, tal y como lo describen en un artículo de una investigación multidisciplinaria en Chile, orientada a la mayor comprensión de las relaciones entre formas recientes de audiovisual (anime) y la construcción de nuevas identidades.

Dicha investigación fue realizada por Takashi Víctor Fajnzylber R. (2007), lo que él propone en su investigación es que estos fanatismos (otaku/cosplayer) cumplen la función de llenar un vacío sustancial de nuestra sociedad híper-mercantilizada y además menciona que *“...estos jóvenes apasionados por epopeyas, ciberpunk, samuráis nos pueden enseñar algo: no es necesario que nos caiga una bomba atómica para mirar nuestra realidad y reconstruir desde lo más hondo los fundamentos de su imaginario”*.

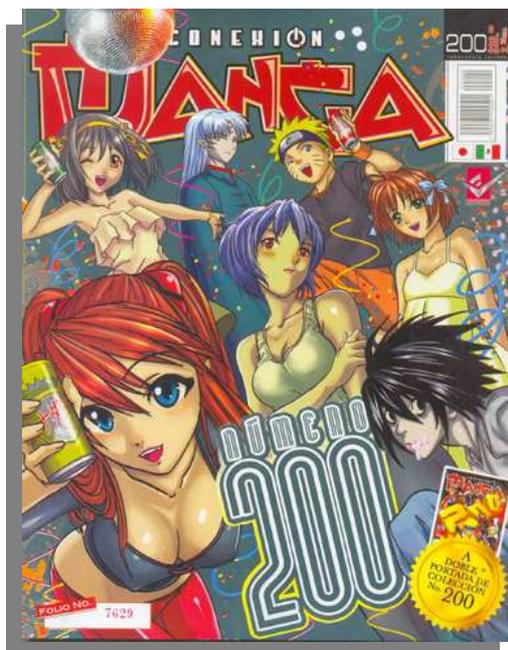
Por lo que reconoce la importancia de imaginar y la construcción/reconstrucción de la realidad como forma de reflexión hacia la “realidad”.

2. La Cultura y el fenómeno otaku

Dicho efecto de la realidad se construye gracias a que se apropia a la identidad y a la cultura del país. Como referente a este fenómeno tenemos un proyecto de investigación en Colombia (2004) en el que se hace referencia a cómo en el rediseño de una revista para jóvenes otakus se tuvo que considerar el aspecto visual del personaje típico del anime con la identidad y cultura del país en cuestión.

En esta propuesta se encuentra obviamente lo que significa ser otaku, lo redituable que es este tipo de publicaciones para un grupo de adeptos en aumento. Lo interesante de este artículo, es que reconoce la importancia de apropiarse de lo ofrecido por el anime japonés y arraigarlo *de forma más identitaria* al estilo de vida de los colombianos.

En este proyecto de Colombia se dejan enmarcadas claramente situaciones tales como, la creación y resignificación de símbolos provenientes de Japón para adaptarlos y apropiarse de los mismos y otorgar más elementos de identidad a un grupo de adeptos basados en el consumismo. Elementos necesarios para una cultura de consumo en crecimiento.



Por ejemplo, en México contamos con la Revista Conexión Manga, la cual lleva más de 10 años en nuestro mercado y ha sabido adaptar los elementos de nuestra cultura a una publicación quincenal que es consumida por los fans del anime japonés en el D.F.

3. Comportamiento tribal en los jóvenes cosplayers

En forma contrastante a nuestro proyecto nos encontramos con que el tema ya había sido desarrollado desde el área de la educación en Brasil.

Este artículo es parte de un trabajo de investigación presentado en el II Simposio Internacional (V foro de Educación). Elisabete Maria Harbin (2009), presenta a los otakus y en especial a los cosplayers en un proyecto de investigación denominado: *“Culturas Juveniles Urbanas: Pistas para pensar nuevas prácticas, nuevos saberes, nuevas subjetividades y nuevos currículos escolares contemporáneos”*. En esta investigación se aborda el tema del cosplay como una práctica de socialización que es parte de una nueva práctica

cultural que les sirve a los jóvenes para construir su identidad social, todo esto lo abordan desde la perspectiva tribal de Maffesoli.

4. Una descripción metodológica para abordar el fenómeno otaku

En otra investigación hecha en Brasil por Santos, este describe la metodología y los objetivos de su investigación de la siguiente forma:

“El objetivo del estudio fue comprender lo que lleva a las personas a producir cosplays, o qué causa el comportamiento de los disfrazados a sí mismos como los héroes de dibujos animados y mangas, sobre todo los animes (los dibujos animados japoneses) y las consecuencias de esa motivación. La recopilación de datos tuvo lugar entre octubre de 2003 y octubre de 2004 en las ciudades de São Paulo (SP) y Aracaju (SE) y en la muestra había 26 participantes, cuya edad media fue de 17,5 años (SD = 3,42). Usando el análisis cualitativo en forma de entrevistas para una mejor detección de la aparición del fenómeno y su explicación” (Santos, 2007).

Los resultados obtenidos en esta investigación mostraron que los jóvenes siguen esta preferencia, porque de manera simbólica *elimina* del contexto de su vida cotidiana; al adoptar el perfil del personaje y, sobre todo, verse físicamente como él les sirve para buscar un bienestar que les ayuda a mantener el equilibrio de su vida cotidiana y lúdica sobre una base equilibrada.

Esta investigación se basa en una perspectiva más orientada a la propia psicología social, tal y como se entiende en la explicación de la investigación:

“En consecuencia, el estudio tuvo como objetivo capturar la identidad formalizada por los cosplayers y las representaciones que se construyeron a partir de sus interacciones con la televisión y la prensa. Sus objetivos eran verificar la existencia de: 1) Una conexión identitaria entre los cosplayers y la producción de medios de comunicación, y 2) un proceso de infantilización marcada de las personas de esta edad.”²³ (Santos, 2007).

²³ Ponemos la cita textual en su idioma original (portugués) para su comparación: “*Desta perspectiva, o estudo teve como objetivo captar as representações identitárias formalizadas pelos cosplayers acerca do que eles construíram em suas interações com a mídia televisiva e impressa. Seus objetivos foram verificar a existência de: 1. uma ligação da identidade dos cosplayers e produções de mídia; e, 2. um processo de infantilização marcando as pessoas desta faixa etária.*”

5. Lo que pretendemos aportar

Precisamente revisar estos estudios e investigaciones nos ayudó a entender que el presente proyecto podía ampliar un aspecto que aún no se había desarrollado por completo: ***las prácticas, ritos del cosplay y su impacto en la identidad social juvenil***. Algo que describimos a partir de la observación participante de la metodología y nuestro video documenta. Pues explicamos la práctica, los ritos y lo que significa para ellos.

Ya que hemos entendido los conceptos claves que manejaremos a lo largo de la tesina y ya que se explicó a partir de qué inquietudes se le dio forma a esta investigación, a continuación explicamos el fenómeno estudiado, las teorías *psicosociales* que nos guiaron y dieron pauta para el desarrollo y análisis metodológico de nuestro grupo de estudio.

IV. EL FENÓMENO A INVESTIGAR

En la actualidad los jóvenes se distinguen por prácticas culturales, deportivas y/o de ocio en las que concentran su tiempo libre. En su mayoría dichas prácticas toman el papel de facilitadores sociales y ritos de pertenencia a algún grupo.

Las experiencias de transición junto con las técnicas emprendedoras y complejas del mercadeo, han afectado el uso del tiempo libre, también los estilos de vida de los jóvenes y los patrones de consumo que sirven para reforzar y reconstruir una identificación cultural (Valenzuela, 2004:133).

Los jóvenes comparten algo más que la música o gustos en común, también comparten situaciones lúdicas y de ocio en las que se definen e identifican. En este caso, nos enfocamos en un sector de la cultura juvenil, en un grupo específico: **los jóvenes que tienen como práctica el cosplay (jugar a disfrazarse)**.

Por lo que la pregunta general de la de la que partimos es:

1. ¿Qué impacto tiene la práctica del cosplay en la construcción de la identidad social de los jóvenes del Distrito Federal?

Nos interesó averiguar de qué forma se relacionaban e identificaban entre sí, por ello indagamos las explicaciones que los jóvenes daban para justificar su singular práctica. Más que enfocarnos en determinar “*una problemática*” encaminada a “*algo*” que debe ser resuelto, optamos por conocer el fenómeno como una expresión más de los jóvenes y que no ha sido tan explorado en el análisis psicosocial.

La investigación se enfocó en estas situaciones sociales “singulares” que son parte de nuestro grupo de estudio, pues en ellas los jóvenes van adquiriendo elementos y experiencias que construyen sus grupos de adhesión y pertenencia. Ya que el suceso generacional es muy significativo, puesto que cada *generación*²⁴ va dando los tonos, ritmos, emblemas, expresiones, posicionamientos y “de que hablar”, con respecto al momento histórico-social que le toca vivir (Nateras, 2002: 10).

La generación de jóvenes actual no puede ser tomada sin considerar los procesos de globalización y no sólo en el aspecto económico, sino también en lo cultural, pues a partir de la década de los 90’s se da el “*boom*” de la internalización de las culturas, en el *interjuego de lo local y lo global*. Y a partir de la pregunta de investigación es que generamos los siguientes objetivos:

²⁴ “*La generación puede considerarse el nexo que une biografías, estructuras e historia. La noción remite a la identidad de un grupo de edad socializado en un mismo período histórico*” (Feixa, 1998: 62)

2. Objetivos de la investigación

2.1 Objetivo general

- Averiguar ¿Cómo los jóvenes cosplayers crean y significan sus propios elementos distintivos, en la construcción de la identidad social y personal?

2.2 Objetivos específicos

- Identificar y comprender los elementos significativos que ayudan a que este grupo se diferencie (identifique), agrupe y ordene.
- Averiguar si existe un rol alterno o no al momento de hacer cosplay.
- Identificar si la práctica del cosplay puede considerarse parte de una nueva cultura juvenil en México.

2.3 Preguntas de investigación

- ¿Qué motiva a los jóvenes a disfrazarse de sus personajes favoritos convención tras convención y cómo son percibidos al hacer esto, dentro de su familia?
- ¿Al momento de disfrazarse se oculta la “verdadera” personalidad? Y ¿qué relación se forma entre la persona que se disfraza y la que no (el mismo cosplayer, pero en su vida cotidiana)?
- ¿Qué características tienen estos medios (espacios) que ellos utilizan, para comunicarse y “visualizarse²⁵”

A pesar de saber que dentro de la investigación cualitativa las hipótesis no *son necesarias*, optamos por tener las siguientes sólo como guía del

²⁵ Entendiéndose como la visibilidad de los cosplayers el reconocimiento de unos por otros: lugar social.

enfoque de la investigación, puesto que en la revisión de la literatura no pudimos evitar comenzar a conjeturar.

2.4 Hipótesis guía

- Ser parte del medio Cosplay del D.F. otorga, a quienes lo practican, durante el tiempo que ellos determinen: **identidad y reconocimiento social**. Por ende resulta envolvente y satisfactorio para el joven.
- Suponemos que los únicos requisitos de pertenencia y comunicabilidad son el gusto y conocimiento de la animación japonesa, pues ayudan como mecanismos de construcción de identidad.
- Los cosplayers se definen como grupo social al hacer uso de los espacios y de la *territorialización* que hacen, para constituirse y darse a conocer como grupo, a través de redes excéntricas e inestables²⁶: Comunidades físicas y virtuales.
- El cosplay como práctica se popularizó en un principio por la entrada gratis a las convenciones. Actualmente es popular por la **atención y visibilidad** que esta práctica otorga.

3. Justificaciones

Las razones por las que consideramos importante esta investigación la resumimos en los siguientes aspectos:

Políticas: El juego del disfraz ha ganado más adeptos. Y por ende van necesitando cada vez más espacios que no sólo sean para el consumo del anime, manga y demás (como el bazar de la computación y el videojuego²⁷),

²⁶ Con redes excéntricas e inestables hacemos referencia a los picnics cosplay de Chapultepec, las convenciones y redes sociales (internet) especializadas en cosplay, etc. Dichas redes son susceptibles a disolverse rápidamente por los fines e intereses de quienes las crean y organizan.

²⁷ Ubicada enfrente de la torre Latinoamericana del DF

sino para la convivencia con otros jóvenes que compartan gustos similares a los suyos (esto se ha venido observando al crecer la cantidad de espacios que usan).

El estado ha puesto su mira en estos jóvenes en busca de acercarse, conocerlos y aplicar estrategias políticas mediante medidas de desarrollo social y campañas de prevención, tal y como lo hace el Instituto Mexicano de la juventud. Esta investigación ayudará a conocer un poco del cómo el cosplay se está vinculando en los grupos juveniles, y de esta manera considerar los puntos que se exponen en el diseño de eventos y medidas de desarrollo social que inmiscuyan a los jóvenes.

Culturales: La sociedad es susceptible a los estragos provocados por la globalización. Tiende a modificar sus prácticas, conocimientos y modos de vida.

En situaciones juveniles es más palpable, puesto que los jóvenes toman y desechan prácticas populares ofrecidas por el mercado. Por ello no es de extrañar que una carta fuerte del mercado japonés: El anime, sea estéticamente agradable y atrayente para nuestro país. Dentro del consumo de este producto también se venden de forma implícita, algunas prácticas, creencias, categorías, esquemas, etc. Que se vinculan con nuestra cultura y que los jóvenes apropian a sus estilos de vida y contexto cultural.

Al considerar el fenómeno otaku-cosplay como parte de un grupo social, que crea símbolos en base a lo que les ofrece el medio social, tienen cierto tipo de interacciones y producciones simbólicas-culturales.

Los jóvenes que se identifican con lo ofrecido por la animación japonesa²⁸, van definiendo un tipo de personalidad diferente, se van adaptando a su “nueva forma de ser”, ven muchas series de anime, leen mangas en español (y en sus casos en japonés), festejan ciertas fechas importantes de

²⁸ Estas aseveraciones, no fueron formuladas en el “aire”, sino que son producto de los contactos previos que se tuvo con el grupo de análisis. Cabe mencionar que estos contactos se dieron de manera virtual, a través de foros y de forma física en las plazas y lugares frecuentados por ellos.

Japón, escuchan música pop japonesa, etc. Y precisamente eso es lo interesante: conocer de qué forma *interpretan* esos aspectos culturales-orientales desde su *cultura occidental*.

Psicosociales: El gusto por el anime, manga y en específico del cosplay implica un cambio en las prácticas sociales, hábitos e interacciones de los jóvenes mexicanos. Es necesario comprender lo que está pasando con ellos para poder prever o al menos darnos una idea de lo que sucederá después con una práctica social basada no sólo en *el consumismo*, sino también en las *formas y prácticas de interacción* de los jóvenes en nuestro país y la internalización simbólica que hacen de los elementos nipones.

La relevancia que tiene nuestra investigación con respecto a este tema, servirá para conocer *los efectos y alcances que tendrá esta influencia nipona*, en las formas de interacción del grupo de análisis. **Pues no solo implica situaciones de cultura o de mercado sino también de la realidad social.**

En este mundo globalizado se crean nuevas formas para buscar una identidad y nuevas comunidades de pertenencia, en donde se busca no parecerse o asemejarse a ningún otro grupo, a través de elaborar sus propios elementos distintivos, como en este caso el gusto por el anime, manga japonés y la práctica del cosplay, como estilo que articula y estructura a las culturas juveniles y según Feixa, como proveedor de identidades.

Como psicólogos sociales consideramos necesario estudiar las prácticas y formas de expresión de la juventud, ya que son parte de la realidad social, la cual está en constante movimiento, cambio y adaptación.

VIABILIDAD: Los cosplayers son accesibles y fácilmente localizables gracias al Internet, que es por donde nos enteramos de los lugares en los que se reúnen, los cuales en su mayoría contemplan fechas y lugares específicos del Distrito Federal. Además de que contamos con el conocimiento previo del medio de nuestra investigadora y eso facilitó los contactos y la inmersión en el

ambiente cosplay. En síntesis: se contó con los recursos y conocimientos para ello.

V. PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO

Es importante señalar que la naturaleza de esta investigación es de carácter descriptivo-interpretativo, por lo que tiene un diseño no- experimental, en la medida en que se realizó sin manipular variables deliberadamente. Todo con el fin de observar el fenómeno de grupo como tal y cómo se da en su contexto natural, para después analizarlo e interpretarlo. Para esto se diseñaron dos instrumentos, que se aplicaron en distintos momentos y con distintos fines, tal y como se describe a continuación.

Al ser nuestro tema sobre el cosplay, nuestra investigación contempla tres perspectivas: *Cultural, Psicológica-social y visual*. En el aspecto cultural consideramos que el grupo otaku-cosplay, formaba parte de la cultura juvenil mexicana, por tanto consideramos importante conocer sus prácticas, discursos, actitudes y estilos. En el aspecto psicosocial, nos interesó conocer los motivos y significados que ellos dan a sus prácticas. Por último el aspecto visual fue considerado, porque nuestro grupo de estudio se distingue por ser meramente visual, como ya se pudo apreciar en el marco teórico.

Para cubrir los tres aspectos a considerar, es que optamos por un enfoque etnográfico, que implicara la descripción del estilo de vida de un grupo de personas habituadas a convivir entre sí. Incluso porque en este enfoque, *“en sentido amplio, también considera como objeto de estudio a los grupos sociales que, aunque no estén asociados o integrados, comparten o se guían por formas de vida y situación que los hacen semejantes”*. (Martínez, 2004: 30).

La razón por la que los instrumentos se diseñaron en apoyo a la tradición etnográfica, es porque este enfoque *“se apoya en la convicción de que las tradiciones, roles, valores y normas del ambiente en que se vive, se van internalizando poco a poco y generan regularidades que pueden explicar la conducta individual y de grupo en forma adecuada”* (Martínez, 2004: 30). En

efecto los miembros de un grupo, cultural o situacional, comparten una estructura de razonamiento que, por lo regular, no es explícita pero se manifiesta en diferentes aspectos de su vida.

Por ello los instrumentos elegidos son:

- Observación: participante y no participante
- Entrevista
- Video documental: Esto porque consideramos importante no dejar de lado el aspecto visual de nuestro grupo de estudio, siendo ésta una característica esencial de los cosplayers.

1. Objetivos de los instrumentos

1.1 Observación

- Observar e identificar el tipo de prácticas que constituyen a este grupo.
- Identificar y comprender los símbolos culturales que ayudan a que este grupo se diferencie (identifique), agrupe y ordene.
- Identificar los roles y prácticas que se generan en el contexto de las convenciones.

1.2 Entrevista

- Identificar cómo estos jóvenes apropian y resignifican simbólicamente ésta práctica en función de su identidad.
- Conocer qué elementos son los que atraen a estos jóvenes en la identificación con esta moda japonesa (el cosplay).
- Averiguar si existe un rol alterno o no al momento de hacer cosplay.

1.3 Video documental

El aspecto visual de nuestro grupo de estudio resulta parte fundamental de la investigación, debido a que no todo mundo está familiarizado con estas prácticas que necesariamente tienen que ser vistas. El video documental se encuentra anexo a la tesis.

El objetivo del documental es servir como un apoyo visual en el cual se denotan las características particulares y visuales de esta práctica.

1.4 Población y muestreo

De acuerdo, a nuestro marco teórico sobre la concepción de joven, es que consideramos optar por un rango de edad desde una perspectiva socio-antropológica, en donde consideramos la importancia de la edad en función del contexto.

Se consideró a Jóvenes de entre 19 y 27 años de edad, que residen en el Distrito Federal, tanto hombres como mujeres, con asistencia frecuente a eventos como cosplayer (de mínimo un año).

Inspirados en un ejercicio de investigación cualitativa de Brito & Quesada (2008:96), se tomó el tipo de muestreo de carácter no probabilística siguiendo el método de “**snowball**”²⁹, específicamente de carácter **intencional y opinático**. El *muestreo intencional* es aquel en que “los sujetos de la muestra no son elegidos siguiendo las leyes del azar, sino de alguna forma intencional” (Ruiz, 1996:64 Op. Cit. en Brito & Quesada, 2008:97), por lo que nuestras unidades de muestreo se seleccionaron mediante un criterio estratégico, donde los sujetos de investigación fueron elegidos por sus conocimientos sobre el

²⁹ Dentro del ejercicio de investigación de Brito & Quesada, definen la técnica de “*snowball*” como “un muestreo que consiste en lo siguiente: se entrevista a un informante, quien a su vez recluta a otros posibles informantes y éstos, una vez efectuada la entrevista, dan a conocer a otros y así sucesivamente, de ahí la denominación de “**bola de nieve**” (del término inglés *snowball*); de esta manera, la característica de este método es que a medida que se establecen contactos y el curso de la investigación avanza, el número de informantes crece” (2008:97).

tema y en base a los criterios mencionados anteriormente y mediante el contacto a través de sujetos entrevistados previamente (muestreo de snowball).

A continuación nuestro marco teórico el cual nos ayudó a elaborar las interpretaciones de los resultados y nos guiaron en todo momento para no perder de vista los elementos necesarios para describir a nuestro grupo de estudio.

VI MARCO TEÓRICO PSICOSOCIAL

1. La Identidad

*Critican todo lo que ven en mí
Inventan chismes que no son ciertos
Con quién hablo, con quién salgo, con quién ando
Qué te importa es mi vida
Si yo no le hago daño a nadie
Quién eres tú para decirme cómo vivir,
¿Quién eres tú?
MANÁ, "Me vale".*

1.1 Concepciones de la identidad

La identidad, a grosso modo, es la combinación entre la singularidad y la similitud con los demás.

La identidad como definición es una interacción particular entre lo social y lo individual, ésta ha sido abordada desde dos perspectivas distintas, según Fischer (1990: 158):

- a) El polo individual que privilegia las características individuales, y que define una absorción de lo social por lo individual; y
- b) El Polo social que privilegia las características colectivas y define las modalidades de pertenencia del individuo a un grupo social o a una situación dada.

Dentro de la psicología social se liga a la identidad al proceso de la interacción y el contexto social. Íñiguez (2001), nos marca, en la *dimensión experiencial de la identidad* la importancia del contexto social que contempla las relaciones e intercambios con los demás. Ya que "en esas relaciones,

resulta necesario (...), tanto una identificación con quiénes nos rodean como una diferenciación estricta respecto de ellos y de ellas” (Íñiguez, 2001: 9).

Pero antes de profundizar en este supuesto convencional de Psicología Social, nos parece importante dar una breve semblanza de *otras miradas* que nos sirvieron de guía para la investigación y que nos ayudaron a delimitar lo que haríamos; por ello revisaremos rápidamente: a) *la perspectiva internalista de la identidad*, b) *la identidad en la fenomenología*, c) *la identidad y la narrativa*, d) *la identidad en el interaccionismo simbólico*. Para, finalmente desarrollar la teoría psicosocial que elegimos: **Identidad Social y Personal en un sector juvenil-cultural específico.**

1.2 La Perspectiva Internalista de la identidad

La identidad es un tema que de inmediato se relaciona con las *versiones internalistas* de distintas corrientes de la Psicología de las cuales su representante más reconocido es el **Psicoanálisis**, para el cual “*la personalidad tiene que ver con una determinada estructura interna del individuo y con la fuerza de los impulsos interiores*” (Álvaro & Garrido, 2003: 77)

Pero incluso, dentro del Psicoanálisis encontramos que no se descarta la importancia de lo social en conjunto a lo individual. Como bien señala Íñiguez, “*desde la lectura marxista del psicoanálisis, (se) ha enfatizado la importancia de analizar la historia individual en el contexto de la historia social*” (2001: 10). Y esto nos da la pauta para pensar que se puede conceptualizar al individuo como una producción histórica, es decir, que podríamos ver que lo colectivo (compartido) va determinando el comportamiento individual.

Una de las aportaciones indirectas del Psicoanálisis tuvo para el estudio de la identidad, fue el enfatizar la importancia de la historia personal en la configuración de la personalidad. Pues “*de esta forma podemos conceptualizar a la identidad como todo un proceso*” (Íñiguez, 2001:10), proceso que tiene que ver con la historia de cada persona que vive en su determinado medio social.

1.3 La Identidad en la Fenomenología

Además del interaccionismo simbólico, se desarrollaron otras perspectivas derivadas en parte, de la Sociología comprensiva de Max Weber, pero en conformidad a los planteamientos pragmatistas e interaccionistas de Mead. Éste es el caso de la *Sociología Fenomenológica* de **Alfred Schutz** (1899-1959).

Schutz supo aplicar su sociología interpretativa al estudio fenomenológico de diferentes situaciones sociales; por ejemplo la adaptación y el ajuste social de quien quiere ser aceptado en un grupo ajeno al suyo, como el forastero o el inmigrante de su obra "*The Stranger: An essay in Social Psychology*" (1944).

En resumen, "*Schutz aboga por una teoría del conocimiento de sentido común susceptible de generar hipótesis generalizables y verificables basadas en construcciones objetivas de tipos ideales de acción racional que tengan coherencia lógica y adecuación, es decir que sean comprensibles para el actor*" (Álvaro & Garrido, 2003: 309).

Según Iñiguez la Fenomenología impregna varias de las visiones presentes en Psicología Social. Éste destaca, en particular dos de ellas: "(...) **la simbiosis de la identidad** con la idea de conciencia del mundo como de nosotros (...) mismos como parte de él. Y la **descripción** de aquello que nos pasa". (Iñiguez, 2001: 213).

Desde su perspectiva, podríamos entender que la constitución de la identidad, sería el resultado de la consciencia de uno mismo, su mundo social-cultural y el afrontamiento de las limitaciones propias del contexto social.

Y por ello es que comprendimos que si queríamos conocer los elementos que están en juego en la identidad debíamos de considerar ese aspecto cultural, que es con el que se convive diariamente en la vida social. Y

dicho aspecto, tiene que ver con la misma descripción oral que se haga del mismo.

1.4 La Identidad y la narrativa

Lupicinio Iñiguez, como Psicólogo Social interesado en análisis del discurso, nos enfatiza la importancia de la narrativa, puesto que para él, *“la naturaleza simbólica del lenguaje, hace que esa representación constituya una subjetividad comunicable de carácter simbólico estricta y característicamente propia de los seres humanos”* (2001: 213). A través del lenguaje las representaciones de la propia identidad contienen, como todas las demás cosas, la marca de los procesos sociales que las generan.

Desde esta perspectiva narrativa, entendemos que se enfatiza la importancia del lenguaje en la constitución de la identidad, pues por medio de este se interpreta lo que somos, y a su vez generamos una imagen propia y de los demás, es decir, aquél quien soy y aquél a quien ven los demás dentro de nuestro contexto social.

Cabe mencionar que esta narración que se hace de nosotros mismos tiene un fuerte impacto en lo que sentimos y en lo que hacemos. *“Escapar del lenguaje es imposible puesto que constituye la realidad misma de la que formamos parte”*. (Iñiguez, 2001: 214).

1.5 La identidad y el interaccionismo simbólico

Dentro de la historia de la Psicología Social encontramos que el estudio de lo social y a su vez lo individual, no era tan considerado, puesto que en la década de 1930 predominaba la Psicología Social de corte experimental y positivista.

Pero esto cambio durante las décadas de los 50 y 60, cuando comienza lo que se reconoce como *“la crisis de la Psicología Social”*, en donde *“(…) se comienza a cuestionar que la pretensión de llegar a una gran teoría explicativa*

que pudiera dar cuenta del comportamiento humano no había logrado los resultados esperados. En Psicología este momento coincidió con la crisis del conductismo, mientras que en sociología se reflejó en la crisis del funcionalismo estructural. En cierto modo, se puede afirmar que la psicología social se vio favorecida por la crisis de ambos sistemas” (Álvaro & Garrido, 2003: 322).

De esta forma se cuestiona la relevancia de lo social, y se empieza a reconocer, dentro de la sociología, todas aquellas perspectivas en las que se ponía el acento en el análisis de la interacción social y de los procesos microsociológicos.

Así que considerar lo social en la construcción de la identidad, tuvo una aportación importante por parte de George H. Mead, quién para impulsar la Psicología Social interaccionista, marcó la importancia de lo social en el desarrollo de la identidad. Y es por eso que en las décadas de 1970 y 1980, se reconoce la corriente interaccionista y es cuando se reactiva el estudio del ‘self’³⁰.

Mead “se inspiró en la influencia del Pragmatismo y de las obras de W. James, Dewey y Pierce” (Álvaro & Garrido, 2003: 122). Por ello no es de extrañar que se preocupara por entender cómo los seres humanos se convierten en seres sociales y cómo construyen su realidad social. Para Mead “la persona es algo que tiene desarrollo, que no está presente inicialmente, sino que surge en el proceso de la experiencia y las actividades sociales” (Mead, 1982: 166).

Mead considera necesaria la existencia de una estructura común a fin de ser miembros de una comunidad, porque “el proceso por el cual surge la persona es un proceso social que implica la pre-existencia del grupo. El otro generalizado es a la comunidad o grupo social que proporciona al individuo su

³⁰ En este caso tomamos la diferencia terminológica que hace Iñiguez cuando nos menciona que “existen dos palabras: identidad y ‘self’, cuyo uso es a veces indistinto y a veces absolutamente diferencial. ‘Identidad’ está relacionada con la producción psicológica y social más convencional y ‘self’ con las orientaciones más novedosas” (Iñiguez, 2001: 210). Es decir que la ‘identidad’ hace referencia a algo sustancial, más fundamental y ‘self’ a algo más relacional y contingente.

unidad persona” (Garay, 2002: 3). No se puede desarrollar un límite claro entre la propia persona y la de otros: la experiencia propia existe, pero esto en función de las personas de los otros existen y participan en nuestra experiencia.

El desarrollo del *‘sí mismo’* es indesligable al proceso de interacción simbólica que envuelve toda actividad y experiencia social. Pero sin la asunción de roles determina el proceso social de formación de identidad, su contenido no puede ser reflejo o copia de dichos roles.

Esto lo comprendimos con la diferenciación que hace de la dialéctica del *“mí”* y del *“yo”*. El *‘mí’* es *“un grupo de actitudes que representan a otras de la comunidad, en especial a ese grupo de reacciones organizadas que hemos detallado al analizar el deporte, por un lado, y las instituciones sociales, por el otro”* (Mead, 1982: 219). Es decir, el *‘mí’* viene a representar la parte convencional, la cual es reconocida en la comunidad en medida que reconoce a los otros.

Mientras que el *‘yo’* *“reacciona a la persona que surge gracias a la adopción de las actitudes de los otros (...) El ‘yo’ aparece en nuestra experiencia en la memoria. Sólo después de haber actuado sabemos qué hemos hecho. Sólo después de haber hablado sabemos lo que hemos dicho”* (Mead, 1982: 222).

Entonces, el *‘mí’* se puede considerar como el que le da forma al *‘yo’*; y que la novedad aparece en la acción del *‘yo’*, pero la estructura de la persona es convencional. Podríamos decir que el convencionalismo y control social se manifiesta en el *‘mí’*, en comparación con la expresión del *‘yo’*, el cual refleja la creatividad e innovación personal.

Además de que reconoce la participación del individuo en varios subgrupos sociales de pertenencia con *“(...) universos simbólicos significantes”* (1982: 185).

Sin embargo, el estudio de Mead fue continuado y desarrollado por Herbert Blumer, quien acuñó el término de **interaccionismo simbólico** para una teoría que él consideraba una extensión directa de las ideas de Mead, en el libro: "*El interaccionismo simbólico: Perspectiva y Método*" (1982).

En donde Blumer sugiere el hecho de que:

"el ser humano orienta sus actos hacia las cosas en función de lo que estas significan para él (...), (y que) el significado de estas cosas surge como consecuencia de la interacción social que uno mantiene con el prójimo. Esto porque los significados se manipulan y modifican mediante un proceso interpretativo desarrollado por la persona al encontrarse con las personas que va hallando a su paso" (Blumer, 1982: 6).

Blumer complementa las ideas de Mead al mencionar que "*los 'mundos' que existen para los seres humanos y para los grupos formados por estos se componen de 'objetos' los cuales son producto de la interacción simbólica*" (Blumer, 1982: 8). Y que dentro de ese "mundo" la sociedad puede convertirse virtualmente en lo que deseen los actores, porque estamos hablando de *actores sociales*.

Debemos considerar que el concepto central y la esencia del interaccionismo simbólico es **la interacción**, interacción que sólo se da en la vida en grupo, ya que esto conjetura una interacción entre los miembros del mismo, pues "*las actividades de cada miembro se producen fundamentalmente en respuesta o en relación con los demás*" (Blumer, 1982: 5).

Debemos mencionar que Blumer, sugería la aplicación de la investigación exploratoria e inductiva, en el estudio directo del mundo social, esto utilizando procedimientos cualitativos como la observación, la entrevista o las discusiones en grupo. Y en sí, esto nos motivó a darle una perspectiva exploratoria a esta investigación.

En este breve recorrido de distintas *miradas psicosociales* respecto a la identidad, hemos encontrado elementos similares que conforme al tiempo se

fueron definiendo y diferenciando, lo interesante es que en estos, a pesar de sus diferencias de enfoque y análisis, lo social y el papel de los grupos de referencia seguía presente. Y así es como llegamos a la teoría elegida para las categorías base de esta investigación.

1.6 La Teoría de la Identidad Social

Dentro de la Psicología Social, la aportación más representativa hacia el estudio de la identidad social ha sido la de Tajfel (1984) con su obra "*Teoría de La Identidad Social*" y posteriormente las derivaciones y complementaciones de la misma en términos de la autocategorización que desarrolló junto con Turner (1990).

Utilizaremos principalmente esta teoría para describir cómo se define un grupo y cómo dentro del mismo define su identidad.

A primera instancia se puede decir que los sujetos buscan unirse a un grupo en pos de una **identificación social**, ya que los grupos buscan distinguirse de los otros para lograr una identidad social positiva y un reconocimiento de los otros. Se busca ese sentido de identidad y pertenencia.

Para considerar que un grupo se ha formado, Turner sugiere ciertas características principales, que pueden resumirse mediante los conceptos de *identidad, interdependencia y estructura social*.

"El *criterio de identidad* consiste en que los individuos tienen cierta conciencia colectiva de sí mismos como entidad social diferenciada; tienden a definirse y percibirse como grupo, a compartir cierta identidad común". (Turner, 1990:45)

Criterio que pretendemos probar para poder definir a los otakus/cosplayers como parte de un grupo social definido, esto contemplado como primer paso.

“El criterio de interdependencia consiste en que los miembros deben ser de algún modo interdependientes de forma positiva” (Turner, 1990: 46-47)

En su obra Turner nos señala algunos tipos de interdependencia de los cuales hemos elegido la **interdependencia enfocada en el tipo motivacional** (Turner, 1990: 47). Esta consiste en que es posible que se asocien sólo porque encuentran mutuamente reforzante la compañía de los demás.

“El *criterio de estructura social* consiste en que las relaciones entre los miembros, con el tiempo tienden a estabilizarse, organizarse y regularse mediante el desarrollo de diferencias de roles y categorías, de normas y valores compartidos que prescriben la creencias, actitudes y conducta en cuestiones relevantes para el grupo” (Turner, 1990:45).

Algo que nos queda claro es que la identidad es el producto de los procesos interactivos entre el individuo y el campo social, y no sólo un elemento de las características individuales. A todo esto le agregamos el peso del aspecto cultural que es construido y reconstruido por los jóvenes. La teoría clásica de la identidad social se enfoca en los aspectos de categorización, autocategorización y comparación.

A continuación definiremos los elementos que conforman la identidad y que son definidos por Tajfel (1984), retomados por Turner (1990):

1) Identidad Social

Tajfel, la define como “...aquella que se haya relacionada con el conocimiento de su pertenencia a ciertos grupos sociales y con la significación emocional y valorativa que resulta de esta pertenencia” (1984: 122)

Para este trabajo la retomaremos como el producto del sentimiento de pertenencia a un grupo o como el vínculo de adhesión y pertenencia al mismo.

Ya que, para Tajfel “la identidad social no es únicamente el producto de la pertenencia a determinados grupos sociales sino, sobre todo, de la

comparación que la persona establece entre los grupos a los que pertenece y aquellos que le resultan ajenos” (Álvaro & Garrido, 2003: 385).

1.7 La categorización del yo

Como la identidad social deriva de la pertenencia a un grupo, resulta necesario que ese grupo se diferencie positivamente para poder contribuir a una identidad social positiva. El carácter positivo o negativo de un grupo o categoría se establece en el contexto social a través de la comparación con otros grupos y con la competición social.

Según Turner (1990), la identidad social es el mecanismo cognitivo que hace posible la conducta de grupo. Y esto lo hace a través del proceso de ‘*categorización del yo*’.

Tras enumerar los supuestos de los que se parte, y que proceden, según Turner, de ideas ampliamente compartidas sobre el proceso de categorización y sobre el autoconcepto, éste formula tres hipótesis centrales de la teoría de la **categorización del yo**:

a) Identificación

1.- Tiende a darse una relación inversa entre las saliencias de los niveles personal y social de categorización del yo. La autopercepción social tiende a variar a lo largo de un continuo que va desde la percepción del yo como persona única (máxima identidad intrapersonal y máxima diferencia percibida entre el ‘propio yo’ y los miembros del endogrupo) hasta la percepción del ‘yo como categoría endogrupal’ (máxima semejanza con los miembros del endogrupo y máxima diferencia en relación con los individuos del exogrupo). (Turner, 1990: 82)

De esta hipótesis entendemos que el grado de identificación de la persona con los grupos a los que pertenece no es constante, sino que varía a lo largo de un continuo. Puesto que en el extremo de ‘máxima identidad intrapersonal’, estarán aquellas situaciones en las que la persona se perciba como un individuo y en otras sentirá la máxima identificación con determinado

grupo, siendo la *pertenencia al grupo* lo que define su identidad en ese momento específico.

b) La despersonalización del yo

2.- Que los factores que realzan la saliencia de las categorizaciones endogrupo-exogrupo tienden a incrementar la identidad percibida (semejanza, equivalencia, intercambialidad) entre el yo y los miembros del endogrupo (y la diferencia respecto a los del exogrupo) y, por tanto **a despersonalizar** la percepción del yo individual en las dimensiones estereotípicas que definen la pertenencia al endogrupo relevante. La despersonalización se refiere al proceso de “estereotipación del yo” mediante el que las personas se perciben a sí mismas más como ejemplares intercambiables de una categoría social que como personalidades únicas definidas por sus diferencias individuales en relación con los otros. (Turner, 1990: 83)

La *despersonalización del yo* es el resultado de la percepción estereotipada de los grupos que da lugar la categorización social. De acuerdo a Turner, cuando la situación lleva a las personas a percibirse a sí mismas como miembros de un grupo (dando pie a las categorizaciones endogrupo-exogrupo) más que como individuo (autocategorización personal), tenderán por ignorar las diferencias individuales que la separan de los demás miembros del grupo y a acentuar sus semejanzas con ellos. Turner nos aclara que la despersonalización del yo no implica necesariamente una pérdida de identidad individual, sino que puede dar lugar incluso a un reforzamiento de la misma.

Puesto que “*en muchos aspectos esta despersonalización representa un mecanismo por el cual los individuos pueden actuar desde las semejanzas y las diferencias sociales producidas por el desarrollo histórico y social de las culturas humanas*” (Turner, 1990: 84)

c) Comportamiento grupal

3.- La despersonalización de la percepción del yo es el proceso básico que subyace a los fenómenos de grupo (estereotipo social, cohesividad de grupo, etnocentrismo, cooperación y altruismo, contagio emocional y empatía, acción colectiva, normas compartidas y proceso de influencia social, etc.). (Turner, 1990: 83-84)

Las situaciones en las que la persona se perciben a sí misma más como miembro que como individuo pueden aumentar positivamente la importancia de la dimensión social de la identidad. Y que de acuerdo a Turner “este proceso cognitivo de ‘despersonalización del yo’ está en la base del comportamiento grupal” (Álvaro & Garrido, 2003: 396).

Para este proyecto se tomará el concepto de ‘despersonalización del yo’ enfocado desde Tajfel, pero desarrollado y complementado por Francisco Morales (2002):

“La ‘despersonalización del yo’ es consecuencia de las comparaciones que establecen las personas cuando se autoaplican una categoría. A través de dicha autoaplicación la persona entra plenamente en la conducta grupal y colectiva, puesto que su percepción y su actuación no son ya las de una manera persona singular, sino de la de quien se siente miembro de un grupo que se identifica.” (Morales, 2002: 389).

Es decir, retomaremos este concepto para explicar cómo el grupo del objeto de estudio se percibe a sí mismo como miembro de un grupo y perteneciente a una categoría definida en su propio mundo-universo simbólico.

d) Identidad Personal

Por lo regular la identidad personal/individual se define como el resultado de compararse con los demás como personas individuales y miembros del mismo grupo.

Para propósitos del presente proyecto se definirá a la identidad personal como un producto social, pues se configuran en ella características cuyo sentido se va dando dentro de las relaciones e interacciones sociales. Ya que “si definimos una ‘identidad personal’, no es porque dejen de ser sociales (las personas), sino porque su combinación es única y difícilmente aplicable a segundas o terceras personas. Pero cada uno de esos rasgos, por separado, sirven para definir una identidad social” (Morales, 2002: 394).

A continuación explicaremos cómo complementaremos esta teoría de la identidad social, dentro del grupo juvenil que elegimos.

Para esto haremos una convergencia interdisciplinaria entre la psicología social y la antropología.

1.8 El Proceso de Identidad Social Juvenil

Antes de abordar nuestro modelo teórico construido a partir de las teorías antes expuestas y de considerar los aportes antropológicos de los que nos auxiliamos, consideramos necesario definir cómo estamos considerando lo *joven, la juventud, la cultura y muy específicamente la cultura juvenil.*

1.9 Joven y juventud

Fácilmente se podría concebir lo joven desde el aspecto biológico en contraposición con lo viejo o maduro. Desde este sentido, lo joven es considerado como una etapa de tránsito de carácter fisiológico o como un proceso de maduración. *“Con excepciones, el Estado, la familia, la escuela siguen pensando la juventud como una categoría de tránsito, como una etapa de preparación para lo que sí vale; la juventud como futuro, valorada por lo que será y por lo que dejará de ser”* (Reguillo, 2003: 361).

Sin embargo, en cuestión de instituciones administrativas como el Instituto Mexicano de la Juventud (IMJUVE), la edad de quienes pueden ser considerados jóvenes inicia a los 12 y concluye a los 29 años, aunque para la ONU se extiende a los 30 años. Sin embargo, la edad no sirve como parámetro para establecer similitudes entre un joven de 15 años y uno de 26, por ejemplo.

Sin rechazar la concepción biológica de manera tajante, podemos considerar la edad desde una perspectiva más **sociocultural**, en donde se ubique lo joven como:

“Una categoría sociocultural producto de procesos sociales; por lo que la juventud sería una ‘edad social’. Dicho lo cual a los jóvenes se les va a

entender como una construcción histórica, situada en el tiempo y en el espacio social; heterogéneo, diverso, múltiple y variante (...) que hace de la juventud una situación transitoria: momento de la vida por el que se pasa y no por el que se está por siempre” (Nateras, 2002: 10).

En consideración a lo anterior, podemos considerar la juventud entorno a lo biológico que implica salud y vitalidad, mientras que lo *juvenil* tiene más que ver con las prácticas sociales y las expresiones culturales que tienen como punto central el lenguaje y la comunicación: estilo, argot, símbolos y ***necesidad de reconocimiento***.

De esta forma, la cultura juvenil y el joven son cosas diferentes, más no contradictorias. Tenemos criterios antropológicos que permiten definir quién es joven y quién no, y que tienen que ver con las relaciones de dependencia que arroja el sistema social y que podrían considerarse como las siguientes:

*“El grado de inserción en los ritos de **passaje** universales (relaciones intersexuales) y en la estructura social (trabajo, domicilio y participación en decisiones), la cual posibilita la autorrealización personal y social, (es decir) el autorreconocimiento y la identidad cultural indispensables en la vida social” (Avello & Muñoz, 2002: 35).*

Entonces lo que puede considerarse como joven radica en **aspectos concretos** del mundo social, puesto que si *“consideramos adulto a todo aquél 1) que tiene trabajo, 2) es independiente, 3) puede compartirlo y reproducirse y 4) tiene algún tipo de participación en la toma de decisiones sociales, nos encontramos con que la categoría juventud está en función de la superación de repertorio de dependencias concreto” (Avello & Muñoz, 2002: 35).*

Sin embargo, para efectos del presente estudio decidimos optar por una perspectiva más **socio-antropológica**, pues es más pertinente al considerar la importancia de la edad en función del contexto.

Sabemos que en México los adolescentes (de 15 a 19 años) están en la búsqueda de estilos y modas que pueden ser o no pasajeras. Sin embargo en

este estudio nos interesó conocer la parte juvenil de los chicos de 20 años en adelante, esto porque ellos ya han pasado las etapas de transición de la adolescencia y son jóvenes que tienen que enfrentarse a nuevos retos y obligaciones propias del contexto social en el que se desarrollan (tales como la universidad o el trabajo, etc.). En este caso, *“para entender a las culturas juveniles es fundamental reconocer su carácter dinámico y discontinuo, (pues) (...) no son un continuo temporal y ahistórico”* (Reguillo, 2003: 362).

2. La Cultura y la hibridación cultural

¿Por qué considerar la cultura en una investigación de identidad social juvenil? La respuesta viene aunada a las inquietudes que surgieron cuando nos preguntamos ¿qué importancia tiene lo cultural en la construcción de grupos sociales de pertenencia?

Dentro de los procesos de identidad juvenil está marcada la relevancia de los aspectos culturales y del cómo, para Alain Touraine por ejemplo, *“las identidades no se constituyen por la identificación con un orden del mundo, un grupo social o una tradición cultural, y ni siquiera con la individualidad misma. Se forma al contrario, por desidentificación, por un llamado a sí mismo (...) del narcisismo secundario”* (Touraine, 1998: 113-114).

En los últimos 20 años se extendió el reconocimiento acerca de la importancia de los fenómenos culturales, o de manera más precisa, *“de la dimensión cultural, como constitutivos de todas las prácticas sociales”* (Rosales, 2003: 296).

Como cultura se puede considerar al conjunto de significados, símbolos, prácticas, creencias, valores y actitudes de una sociedad. Sin embargo, dichos elementos se modifican cuando se apropian elementos ajenos a la propia cultura, y esto se facilita gracias a la globalización. Pero a todo esto, ¿a qué hace referencia la globalización?

La globalización “se refiere a la condición en la cual la información y el impacto de los sucesos que ocurren en alguna parte del mundo se comunican rápidamente a otros muchos puntos, saltando fronteras nacionales y barreras ambientales” (Adams, 2004: 104). Dicho efecto de globalización facilita las hibridaciones culturales. Ya que la hibridación es ante todo un recurso para describir diversas mezclas interculturales.

La generación de los jóvenes de la década de los 90 no se puede entender sin los procesos de globalización, no sólo en lo económico sino fundamentalmente en lo cultural, al estilo de ciudadanos del *mundo del interjuego de lo local y lo global*.

Debido a que los jóvenes actuales están inmersos en una cultura globalizada y de consumo es que hemos considerado que estas influencias del medio social son las que ayudan a configurar una cultura híbrida, de la cual ellos toman aspectos que consideran significativos y los reinventan y resignifican.

La hibridación cultural es un término utilizado por García Canclini: “este término *abarca diversas mezclas interculturales (...) y permite incluir las formas modernas de hibridación (...)*” (García, 1990: 15).

Siguiendo su propuesta, García Canclini nos menciona 3 procesos clave para explicar la hibridación: “1) *la quiebra y mezcla de las colecciones que organizaban los sistemas culturales*; 2) *la desterritorialización de los procesos simbólicos* y 3) *la expansión de los géneros impuros*” (García, 1990: 264).

A lo largo de los capítulos nos menciona diferentes factores involucrados con estos 3 procesos clave, sin embargo el que llamó nuestra atención y se vincula con nuestro proyecto de investigación es el *efecto del mercado*. Puesto que el *mercado* reordena el mundo público como escenario del consumo y dramatización de los signos de estatus. Se da así, “*una organización distinta*

del 'tiempo libre', que lo convierte en una prolongación del trabajo y el lucro, contribuye a esta reformulación de lo público" (García, 1990: 268).

3. La importancia de la Red y la conectividad en la cultura

La *modernidad* es desigual en el mundo y también en América Latina, y dicha desigualdad se da por la falta de distribución equitativa de recursos. Y que "*las reconversiones culturales (que nos sugiere el mercado), revelan que la modernidad no es sólo un espacio o un estado (...). Es una condición que nos envuelve en las ciudades y en el campo, en las metrópolis y en los países subdesarrollados*" (García, 1990: 333).

En esta era post-global, los *mass media*³¹ y en específico el internet están impactando en la sociedad actual, y en los jóvenes.

La **Red**³² depende de una condición: la conectividad o el estar conectados (Oguibe: 2002: 135). Siguiendo con la propuesta de este autor, la problemática de la no conectividad se da porque a pesar de *la invitación* a sólo conectarse a internet, esto no es posible en todos los niveles ni en todos los sectores. Puesto que para conectarse se requiere de: a) habilidades necesarias para el manejo de una computadora (contemplando el uso de la lectura y escritura); los b) privilegios de ubicación social y económica, y lo obvio c) una computadora (Oguibe: 2002: 136-137).

De acuerdo a la propuesta de Olu Oguibe, para los profesionales de la cultura, la Red funciona en 4 niveles diferentes (Oguibe, 2002: 135):

- 1) Como *medio*, en este nivel la red puede ser manipulada para realizar una categoría totalmente nueva de productos y situaciones culturales.
- 2) Como *vehículo* para la transmisión, distribución y evaluación crítica de formas y contextos culturales.

³¹ Medios masivos de información global

³² Por Red nos referimos al internet (conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas, de ámbito global y públicamente accesible).

- 3) *Posibilita* la comunicación y colaboración entre artistas y otros productores de contenido fuera de la arena cultural.
- 4) *Sirve* como un medio de información e intercambio de mercancías, siendo así un elemento cada vez más importante del comercio global en culturas.

Se marca una divisoria digital entre los que están *conectados*³³ y los que *no están conectados*³⁴. Siendo cada vez más evidente que cuando *conectamos*, nos volvemos parte de un etnopaisaje, lo que podría ser llamado como un ciberpaisaje en el que la información y los individuos circulan y se unen en una nueva comunidad.

Puesto que los que si tienen acceso a Internet forman parte de *ese mundo visible* y de la circulación de información. En donde “*la arena de la red no funciona simplemente como una plataforma para la circulación de información o de signos, sino también como un lugar para la circulación de individuos y la formación de nuevas etnicidades*” (Olguibe: 139).

Estar *conectados* nos permite configurar parte de nuestra identidad, y en este caso, los jóvenes se han apropiado de esta herramienta para crear sus propios grupos en sus *redes sociales*.

Néstor García Canclini nos sugiere en su libro *Consumidores y ciudadanos, conflictos multiculturales de la globalización* (1995), que la identidad se construye a partir de dos factores fundamentales:

- a) La *apropiación del territorio*, la cual más que física es simbólica; y
- b) La *independencia*, la cual es lograda a través de discrepancias, es decir, a través de una ‘*praxis divergente*’³⁵.

³³ Es decir, a los que sí tienen acceso a internet y se encuentran frecuentemente en la red.

³⁴ Aquéllos que no cuentan con los medios para acceder a la red y por tanto, no son partícipes de la misma.

³⁵ La cual se puede entender como las prácticas que difieren notablemente de “la norma” social regulada.

La hibridación cultural pone en juego algo más que el intercambio y mezcla de elementos culturales diversos en uno solo. Los jóvenes utilizan medios como el Internet para aprender, conocer e identificarse con elementos 'de fuera' que incorporan en sus estilos de vida y construyen comunidades con quienes compartir dichos estilos. A continuación revisaremos cómo hacen eso.

4. Cultura juvenil e Identidad

a) *Cultura juvenil*

De una manera general y considerando a Feixa, se considera a "las culturas juveniles" como: "*la manera en que las experiencias sociales de los jóvenes son expresadas colectivamente mediante la construcción de estilos de vida distintos, localizados fundamentalmente en el tiempo libre, o en espacios intersticiales de la vida institucional*" (Feixa, 1998: 60).

De acuerdo a Nateras (2003: 12-13), en la definición de culturas juveniles hay 2 aspectos importantes a destacar:

1.- **Los estilos.** El estilo tiene que ver con los elementos que estructuran a las culturas juveniles. Así que, el *estilo*, tiene que ver con "la facha", es decir con la imagen socio-corporal desplegada en lo público y en la que se incluye un lenguaje y una visión del mundo. Y dentro de estos se debe considerar el *bricolage*, el cual se entiende como la resemantización o resignificación de los emblemas de otros estilos.

2.- **Espacios del tiempo libre, el ocio y el divertimento.** Los espacios son importantes para la construcción Identitaria de los jóvenes en la interacción social, las estrategias de socialización y lo cotidiano. Y dichos espacios no sólo contemplan lo físico, sino el valor simbólico que se les otorgan.

Así encontramos que “...los jóvenes hacen su propia historia en la misma medida en que su historia es hecha por las influencias del medio social. (Y de esta forma)... se revela **la construcción social de las culturas juveniles**; (esto)... al señalar cómo la cultura y la sociedad construyen socialmente a los jóvenes asignándoles un espacio, unos roles y unas imágenes” (Feixa, 1998:9). De esto entendemos que la cultura juvenil tiene un carácter social de construcción e innovación dentro de su marco social de referencia.

Rodrigo Díaz (2002) hace una crítica bastante acertada a la definición de cultura juvenil realizada por Feixa. Esto porque considera que en la caracterización que hace de cultura juvenil se puede sustituir “juveniles” por de “la tercera edad” y se verá que es igualmente aplicable la definición

Es entonces que él nos describe, de una manera indicativa y no tanto sustantiva a las culturas juveniles como “*aquel conjunto de significados, de prácticas, discursos, creencias, valores, actitudes, estilos (...) genérica y vagamente planteados que ayudan a delimitar ‘ámbitos’, ‘universos’, ‘dimensiones’, ‘provincias’, agregaciones y agrupaciones específicas de la vida social: en realidad, más un punto de partida que uno de llegada*” (Díaz, 2002: 23). Y precisamente, dicha concepción es en la que nos enfocaremos. Ya que reconocemos que nuestro grupo de estudio es muy específico y “excéntrico”³⁶.

En base a lo explicado en los dos capítulos anteriores, conformamos esta estructura sintética de construcción progresiva de la identidad social y la cultura juvenil:

- a) La identificación y la identidad
- b) La creación de la presencia: simbolismo y performance en los grupos juveniles; para finalmente concretar un

Y así finalmente elaboramos un esquema convergente entre identidad social y cultura juvenil.

³⁶ Excéntrico en el sentido de que es extravagante, literalmente, en sus prácticas del disfraz, por ejemplo.

a) La Identificación y la identidad

La identificación se refiere a modelos sociales y culturales que orientan nuestros comportamientos para evaluar a los otros. Es un proceso en el cual 'otro' sirve de modelo a un individuo (o grupo) que lo hace suyo, incorporándolo a su propia conducta por medio de una interiorización y una asimilación; esto obviamente, desde la relación que se tiene con el entorno social.

Para entender mejor a lo que nos referimos con identidad dentro de un grupo social juvenil, es que explicamos la identidad social de la Psicología Social, sin embargo queremos aclarar que el énfasis que le daremos a esto de la identidad será en pos de una política de reconocimiento. Puesto que *"en la noción de identidad hay solamente idea de lo mismo, en tanto reconocimiento es un concepto que integra directamente la alteridad, que permite una dialéctica de lo mismo y de lo otro. La reivindicación de la identidad tiene siempre algo violento respecto del otro. Al contrario, la búsqueda del reconocimiento implica reciprocidad"* (Ricoeur, 1995: 96). Algo así como "yo sé quién eres, porque tú sabes quién soy".

b) La creación de la presencia: simbolismo y performance en los grupos juveniles

¿Cómo se constituye un grupo social de la cultura juvenil? Dentro de los procesos culturales de la juventud encontramos algo llamado *"ritualización de las relaciones sociales"*.

1. La ritualización

De acuerdo a Max Gluckman, según Díaz (2002), esta 'ritualización de las relaciones sociales' se aplica a los comportamientos convencionales y estilizados que segregan o distinguen papeles en un sistema jerárquico de posiciones y relaciones.

Es decir, que “*las ritualizaciones segregan e integran a los actores humanos en ciertos contextos, es decir **incluyen y excluyen** a los actores respecto a la ejecución de ciertas acciones en situaciones singulares. Y que estas ritualizaciones **están configuradas por acciones simbólicas** que segregan e integran, que expresan ‘algo’ y que las interpretaciones posibles de ese ‘algo’ gestan tensiones, están en conflicto, en debate*” (Díaz, 2002: 25-26).

En sí, estos ritos configurados por acciones simbólicas, conforman redes de acciones en las que intervienen tanto *actores humanos como no humanos*. En la ritualización, “*entendida como una red de acciones simbólicas, son tan importantes los humanos como los no humanos (ciertos accesorios, ropa, tatuajes, etc.) en tanto nodos de esa red*” (Díaz, 2002: 26).

2. El performance

Siguiendo con Díaz, este se propone mostrar que las *ritualizaciones* son también *performances*. Para entender el *performance* hay que entender que este alude más a acciones, pues se refiere más a la construcción social de la realidad que a su representación; y nos remite a hábitos y técnicas corporales. “El performance, y la ritualización, como uno de sus casos singulares, está articulado con la **creación de la presencia**: puede crear y hacer presentes realidades suficientemente vívidas como para conmover, seducir, engañar, divertir, etc.” (Díaz, 2002: 27).

3. Creación de la presencia

El *performance* es un hacer que describe ciertas acciones que transcurren, ejecutándose en sitios específicos, atestiguados por otros o por los mismos celebrantes: es un hacer que focaliza esa presencia en tanto acto de creación. “*A través de los performances crea su presencia, pero también su presencia es creada inevitablemente por otros performances*” (Díaz, 2002: 28).

4. La creación de la propia visibilidad

Los grupos se otorgan sentido y significan su propia existencia al “mostrarse a sí mismos como son y **cómo quieren ser** a través de varios recursos culturales: relatándose historias, dramatizando demandas mediante ritualizaciones, apropiándose y desarraigándose de territorios; en suma, **haciéndose visibles a través de performances**, es decir, creándose su **propia presencia**”³⁷ (Díaz, 2002: 36).

Dentro de la búsqueda de esa visibilidad existe algo denominado *ceremonias definicionales*, las cuales “*tienden a representar o dramatizar la identidad, la cohesión y unidad del grupo, pero de aquí no se puede inferir que el grupo sea así*” (Díaz, 2002: 37). Esto porque son actividades que se realizan para buscar ser visibles, pero no se les puede denominar que sean aquello que representan. Ya que estas *ceremonias difinicionales* son actos de fusión social, sacrifican las diferencias internas del grupo, para representar/dramatizar una unidad.

5. Horizontes preformativos

Se debe de considerar que la creación de la presencia y la exposición de acciones simbólicas que implican, entre otras cosas, los performances, se despliegan en horizontes.

“La metáfora del horizonte se refiere al rango de visión que incluye todo cuanto puede ser visto e imaginado desde una posición. Y desde donde se evalúa y comprende todo aquello que cae dentro de dicho rango, por ello si nos movemos se modifica nuestro horizonte; no somos prisioneros, por lo tanto, de horizontes, estos no son cerrados” (Díaz, 2002: 38).

Esta ‘advertencia’ es porque las expresiones de ese orden, de esa unidad, *de esa identidad colectiva* se realizan desde un horizonte, por lo que no

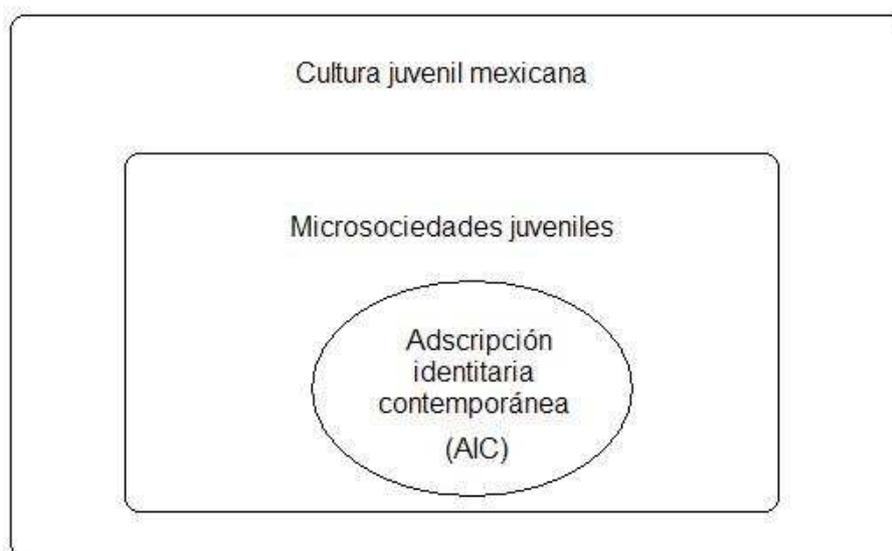
³⁷ Las ‘negritas son nuestras’.

expresa la esencia, los fundamentos o los axiomas sociales del grupo en cuestión.

Por eso debemos de considerar, de acuerdo al autor, que la teoría del performance está vinculada a una concepción “domesticada” y una “salvaje”. Entendiendo por ‘domesticada’ a la vinculación que se haga con el orden preformativo, pero siempre desde un horizonte. Además de proponer una ‘teoría salvaje’ que busca comprender las posibilidades de la experiencia humana que se contrapone a la norma.

VII. MODELO TEÓRICO SOBRE IDENTIDAD SOCIAL Y CULTURA JUVENIL

En base a las teorías de la identidad grupal y de la del performance en la creación de culturas juveniles, convergemos sintéticamente estas teorías que utilizamos por el enfoque de estudio que manejan, ya que no se limitan en la relación *unidireccional* de individuo a grupo, sino de manera *bidireccional*: tomando en cuenta las relaciones que tiene el individuo con el grupo y viceversa.



Este esquema se interpreta así:

La cultura juvenil se entiende como todo aquello que comprende significados, prácticas, discursos, creencias, valores, actitudes y estilos propios; sin embargo estas mismas características son aplicables a cualquier definición de cultura (tal y como mencionamos antes), y así resultaría en una puntualización vaga, por lo cual agregamos en palabras de Rodrigo Díaz (2002), que este grupo juvenil, resulta de un cambio constante y un vago planteamiento de los términos anteriores, sin embargo, el que sea de esta forma nos permite delimitar ámbitos, universos, agregaciones y agrupaciones específicas de la vida social, por lo cual no podemos utilizar esta cultura como un punto de partida, sino más bien, uno de llegada.

Y dentro de estos universos delimitados por los jóvenes con prácticas específicas de visibilidad, encontramos diversas microsociedades juveniles que están compuestas por diversas AIC. Las AIC se utilizan para designar *“agrupamientos de jóvenes que cada vez se hacen más visibles en los espacios semipúblicos y públicos de las ciudades urbano-industriales”* (Nateras, 2002: 15).

Y dentro de esas AIC, inmersas en la cultura juvenil, encontramos a los grupos sociales que conforman su identidad (identidad entendida como *‘reconocimiento’* en un sentido más positivo que negativo), en base a la identificación, categorización y comparación que realizan para realizarse como “diferentes” y que esto impacta en su tipo de prácticas que ayudan a la **visibilidad y reconocimiento** que buscan en espacios y situaciones determinadas.

VIII TRABAJO DE CAMPO

Tomando en cuenta el marco teórico es que pudimos aplicar la siguiente metodología de investigación, que como ya se había mencionado contempla tres fases continuas, entrelazadas una con otra: ***Piloteo previo, para reconocimiento de unidad de análisis, Observación no participante y participante, y finalmente entrevistas.***

1. Instrumentos de la observación

Para recabar la información en la observación participante y no participante, nos valimos del *diario de campo, fotografías y de la video grabación* del evento.

Para el *diario de campo* nos valimos de la siguiente estrategia, la cual fue inspirada en las recomendaciones hechas por Hernández Sampieri (2006: 540-548):

- Registramos y elaboramos anotaciones durante los eventos vinculados a nuestro grupo de análisis (convenciones, “reuniones” y desfile de la embajada).
- Se hicieron las anotaciones al final del evento (lo cual era ya en la noche).
- Para apoyar el diario de campo nos valimos de fotos y videograbaciones.
- El diario de campo, se dividió en anotaciones sobre los sentimientos experimentados y las acciones presenciadas, nos enfocamos en: 1) anotaciones de lo observado directamente; 2) interpretaciones sobre los hechos presenciados; 3) ideas, preguntas, descubrimientos en las observaciones; 4) las sensaciones experimentadas y; 5) las reacciones provocadas por nuestra inmersión y problemas en el campo.

Cada uno de nosotros elaboró un informe de los dos días asistidos a los diferentes eventos. Para ponernos de acuerdo en lo que se relataría nos

reunimos y discutimos los puntos en común y de diferencia de las observaciones, para finalmente llegar a un relato consensuado por evento.

A continuación se enuncian las observaciones resultantes desde el *piloteo*, hasta la aplicación de *la observación participante y no participante*.

2. Experiencias previas con el grupo de análisis (piloteo)

Para decidir el diseño de investigación, se consideró participar previamente en algunas prácticas culturales de estos grupos, ya que sólo empapándonos e inmiscuyéndonos en el medio y basándonos en la observación (participante y no participante), pudimos tener discernimiento sobre el tema. Cabe mencionar, que uno de nosotros previamente ha participado en algunos eventos cosplay, lo cual nos facilitó el conocimiento de la jerga otaku y permitió el fácil acceso a este medio, enfatizando así, aún más, la inserción al grupo.

Para este primer acercamiento, localizamos un grupo de otakus ya conformado desde hace 2 años en el Distrito Federal y que nos recomendaron contactar con personas de “*Ai Cosplay*”³⁸ y un grupo de la red social “*Hi5*”, llamado “*Cosplay Hi5 México*”. Este grupo nos sirvió como medio de información, para saber sobre lo que sería nuestro primer evento de acercamiento.

3. “Día del Orgullo ‘Frikí’”

Fecha: 24 de Mayo de 2009

Al grupo Ai Cosplay lo contactamos por primera vez para un “*piloteo*” previo de entrevista³⁹ en un evento llamado “*El día del Orgullo Frikí*”⁴⁰. Dichos

³⁸ Esta es una página Web creada por un Padre de familia que realiza cosplay junto con sus hijos y que en asociación con otros fans del cosplay y líderes de distintos grupos han hecho un espacio de fans para fans, el cual tiene como lema “*hacer cosplay con amor*”. De ahí el nombre de la web: *Ai* en japonés significa: Amor.

³⁹ El *piloteo* de entrevista se realizó el día 24 de Mayo del 2009

grupos cosplay (como muchos otros) acostumbran reunirse en cada evento formal (como las convenciones) y en cada evento informal de convivencia (picnics, reuniones de su grupo o de otros cosplayers). Pudimos acercarnos a ellos gracias a que previamente hicimos contacto vía internet en los respectivos sitios ya mencionados y realizar una breve entrevista. Así comprendimos la importancia de la participación y compromiso con el grupo, pues notamos que esto influía en la convivencia con los demás.



Imagen tomada en la explanada del Zócalo. Se ve a un personaje de la serie Avatar llamado Soka y un peluche de Aang.

Resulta significativo señalar que por razones de análisis, las partes de este sistema complejo se expresarán en términos de grupos definidos prácticamente (en vez de instituciones, por ejemplo, las cuales aparecen como principios de organización, más que como unidades sociales concretas) y basadas en una estructura social virtual, llamémosles a estas: “redes sociales”; la cordial invitación se nos hizo llegar por medio de éstas, para participar el 24 de mayo del 2009, a las 10:00 de la mañana; se nos había citado en el asta de la bandera del Zócalo.

⁴⁰ Este evento se realizó el día 24 de Mayo del 2009. Es importante mencionar que este día, para los cosplayers se tuvo que celebrar un día antes, pues la fecha oficial es el 25 de Mayo (cabe mencionar que por primera vez en México se da una marcha y es retomado de España) pero era un día laboral, así que se cambió al domingo más próximo.

Camino al lugar, ya se podía observar una cantidad considerable de personas que se dirigían al punto de reunión. Se podían distinguir con facilidad a los otakus y cosplayers, puesto que sus disfraces o accesorios sobresalían de entre las demás personas. Ya en el lugar de la cita había cosplayers esperando se diera el comienzo de la marcha, el juego y la convivencia no se veían mermados a pesar del retraso; la persona organizadora comenzó a convocar a los asistentes, para ordenar y poder dar inicio al contingente, lo cual resulto en parte complicado debido a que en este mismo día, hubo otro evento organizado por el gobierno del Distrito Federal que contemplaba una exposición de dinosaurios, al ser este un evento de asistencia familiar.



Imagen tomada en el transcurso de la marcha del centro histórico hacia el Palacio de Bellas Artes.

Hubo algunos roces con las autoridades, pues al estar estos jóvenes con atuendos “*diferentes*”, asumieron que existiría algún problema con los niños de las familias asistentes, sin embargo, se acataron las ordenes y se alejaron un poco del lugar, dando así comienzo a la marcha.

Esta marcha contempló la orden de dar dos vueltas a la explanada del zócalo para finalizar en el palacio de Bellas Artes, y desde este punto el grupo

se dividió; esto porque los elementos de seguridad desconocían el movimiento y para evitar algún problema se separaron en distintas estaciones del metro para desplazarse al último punto en Chapultepec.

Debemos señalar que se hizo una larga parada frente al monumento a los niños héroes, para realizar una actividad grupal, donde varios canales de TV abierta (Canal 13, canal 4 y Telehit), capturaron el momento que dio a conocer el movimiento. De esta forma se prosiguió hacia el *Tótem canadiense*, en donde este evento culminó en diversas actividades de recreación y ocio.

Al permanecer en medio de este fenómeno, donde también se tenía como objetivo descansar un poco de la caminata, pudimos aproximarnos con los sujetos, permitiéndonos interactuar de forma *“natural”* y posteriormente pasar a aplicar el *“sondeo”*. Dicho sondeo, nos sirvió para denotar algunas características que conforman dicho grupo y que serán mencionadas más adelante, debido a que a pesar de ser un sondeo no presenta cambios en la investigación, puesto que sólo se busca recabar información.

Por ahora, a riesgo de parecer repetitivos, nos gustaría agregar una pequeña parte, que corrobora las premisas que previamente ya habíamos explicado acerca de lo vivido de este día. En el evento tuvimos la oportunidad de obtener algunas conjeturas relacionadas con las definiciones, características y atributos particulares del grupo, teniendo como resultado una concepción más o menos homogénea del mismo, (detalle que se puede corroborar a lo largo de la investigación). Como modo de referencia, incluimos una parte del sondeo aplicado a uno de nuestros entrevistados, el cual es conocido con el nickname de *“Cable”*.

“(…) la idea de este tipo de eventos es conocer más gente, venir a encontrarte en tu ambiente friki/otaku y hasta cosplayer (...), estos términos que se usan son japoneses, allá todo tiene un término, por ejemplo allá el otaku no es una persona aficionada al anime, que quede claro, porque al aficionado aquí lo bautizamos como otaku y también se le dice ‘friki’, eso es en un segundo término, allá en Japón es una persona solitaria, desorientada, que no tiene nada que hacer (...) con eso te dije todo, cosplay es el término usado allá por los años 80’s que significa jugar a disfrazarse y

entonces por eso aquí en México como surgieron los aficionados al anime, llegaron y se pusieron un disfraz y por eso se quedó cosplay (...), es como si vas a una iglesia, te identificas con ellos y vas a regresar, nosotros nos identificamos por nuestros gustos al anime, al cosplay (...) 'los polis' se quedan con la cara de ¿Estos qué son? Son rateritos o ¿Qué onda? e incluso en el metro ves gente que dicen ¿Qué onda? (...), es así como sacamos nuestro estrés, algunos trabajamos, muchos estudiamos y tenemos que divertirnos de alguna forma, no lo hacemos con el afán de burlarnos de nadie, ni con el afán de estar molestando a la gente, es para divertirnos (...)".

Como se puede apreciar en este fragmento del sondeo, ellos mismos saben que la práctica de disfrazarse es fuera de lo común, sin embargo, recalcan el hecho de que es una actividad *sana*, que no pretende molestar a nadie. Pues lo que corroboramos, no sólo con 'Cable', realizan este tipo de prácticas por convivencia con personas de gustos afines y por diversión, diversión obtenida al salir de la cotidianidad.

Y gracias a esta experiencia, es que supimos que nuestra investigación debía orientarse a averiguar en qué consistía dicha diversión, para lograr una mejor comprensión de la situación.

Se aplicó la observación no participante en "Expo cómic Poder Joven", organizado por el IMJUVE y la observación participante se llevó a cabo en la TNT 18 y "La Mole de Invierno". Esto para contrastar los 3 diferentes escenarios y revisar las similitudes y diferencias que se presentan en nuestro grupo de estudio en cada evento.

IX. RESULTADOS DE LA PRIMERA Y SEGUNDA FASE DE INVESTIGACIÓN

1. Observación No Participante

La *primera fase* de la metodología se enfocó principalmente en conocer qué tipo de prácticas realizan en sus espacios de presencia o visibilidad⁴¹, y reconocer de esta forma los temas que serían importantes cubrir en la entrevista. Para esto se utilizó la **observación no participante** en donde acudimos al evento “*Expo cómic Poder Joven*”, esto con el fin de observar nuestro objeto de estudio sin intervenir en él y poder así, familiarizarnos con el medio y la dinámica de interacción.

Partiendo del mismo y guiándonos en el manual teórico de Martínez (2004), elaboramos las siguientes categorías de análisis:

- Ambiente físico: estructura, entorno y distribución del lugar.
- Ambiente social: patrones de interacción-acción, costumbres, vestimenta, atuendos, accesorios, actores, redes.
- Actividades individuales y colectivas: rituales, propósitos, funciones de cada una.
- Hechos relevantes

De esta forma y siguiendo la misma logística de decisión del evento anterior es que consensuamos el siguiente relato:

Evento: “*Expo cómic Poder Joven*”, organizado por el IMJUVE

Fecha: 1° y 2 de Agosto del 2009

Para recabar la información, nos valimos del diario de campo, fotografías y de la video grabación del evento.

⁴¹ Que de acuerdo a nuestro análisis previo, estos lugares son principalmente las convenciones realizadas en el DF.

1.1 Ambiente físico

Acudimos el 1 y 2 de Agosto del 2009 al Centro Nacional de las Artes, donde se llevaría la primera fase de nuestra investigación. El motivo de *observar sin participar*, fue para poder prestar atención a nuestro objeto de estudio sin intervenir en él y poder así familiarizarnos con el medio y la dinámica de interacción.

Eran aproximadamente las 11:15 de la mañana, el día era más o menos despejado, por lo cual no hacía calor o frío. Camino al lugar, podíamos observar la multitud de jóvenes que se dirigían hacia el punto de convocatoria; muchos de ellos disfrazados y entusiastas, se les podía ver las caras con mucho fervor. Algunos asistieron en grupo o en parejas, uno que otro sólo; varios de ellos traían muñecos de peluche, parches, playeras y mochilas de sus series favoritas⁴².

Entramos por uno de los accesos principales, en donde pudimos observar que las instalaciones eran bastante amplias, con una estructura arquitectónica bien pensada, la cual agradaba a simple vista, los colores en un tono particularmente naranja, haciendo juego con morado, que resaltaban los atributos de este cuerpo arquitectónico. En la primera entrada, en una pequeña explanada, se ubicaron unas lonas de color blanco que se alzaban con unos tubos, simulando carpas, las cuales alojaban en su interior, varios *locales*, los cuales vendían artículos como: *video juegos, playeras, anime, mangas, etc.* Y también *stands de fotografías*⁴³. En los stands ya se hacían notar los compradores y los disfrazados; también se colocaron en la parte trasera de esta explanada una serie de baños improvisados, los cuales estaban pensados para la gran cantidad de asistentes que llegaron al transcurrir el día.

⁴² Entre las *series de anime* más populares teníamos a 'Naruto', 'One Piece', 'Death Note', 'Vampire knight', etc. Sólo por mencionar algunas.

⁴³ Estos stands son de programas de radio en internet que tienen sus propias páginas y publican las fotografías de los cosplayers que asistieron al evento. Y otros sólo son para mostrar a los cosplayers asistentes. Cabe mencionar que estos stands son sin fines de lucro. Son de fans para fans.

Pudimos percatarnos que las mantas que se colocaron en las entradas principales promocionaban el evento, éstas tenían la leyenda: “*Expo cómic Poder Joven*” el cual también respondía al slogan⁴⁴ “*Por un noviazgo libre de violencia*”. Al ir introduciéndonos al fenómeno y para no perder detalle alguno de lo que sucedía, nos mantuvimos alerta a cualquier suceso del que nos pudiéramos valer, los cuales capturaríamos apoyándonos en fotografías y video, para ello habíamos preparado el material previamente, lo cual no interfería con la dinámica común del medio, puesto que no éramos los únicos.

A pesar de que habíamos llegado temprano al evento, los pasillos estaban llenos aun siendo estos bastante amplios. El corredor principal se extendía de lado a lado, recorriendo todas las secciones del lugar. En una de estas, tocaba un grupo de jóvenes a manera de banda de rock clásica, con sus guitarras, bajo, amplificadores y batería, con los cuales interpretaban música j-pop, frente a ellos estaban unas gradas llenas de espectadores, unos cuantos más permanecían parados alrededor de estos, los cuales cantaban al unísono. Uno que otro empezaba a entusiasmarse, pidiendo eufórico una canción de alguna serie oriental.

En otra sección, se había colocado una tarima de color negro, habían bocinas de cada lado, en el fondo también estaban las lonas con la temática del evento, en él se organizaron los concursos de cosplay y se presentó un grupo muy querido por los fans⁴⁵ de la música j-pop, ya que algunos referían que estos interpretaban algunos de los *openings** de los animes más populares.

Las áreas verdes del lugar, fueron utilizadas por los jóvenes cosplayers para tomarse fotografías entre ellos o por Kamekos*, ya que referían que el escenario era perfecto para simular un pasaje en específico de una serie. Poco a poco estas áreas se fueron llenando por jóvenes cosplayers y espectadores.

⁴⁴ Ese fue el mensaje que se busco transmitir en el evento y el tema que se publicitó dentro de la misma expo.

⁴⁵ El nombre de este grupo es Quimera.

También nos dimos a la tarea de conversar con algunos grupos de cosplay y fans, los cuales nos comentaron lo agradable que era para ellos no estar en un lugar cerrado y lleno de gente, como en las convenciones TNT y Mole, ya que a diferencia de estas, este evento contó con espacios muy abiertos, que favorecieron la libre circulación y reunión de asistentes.

Referente al cosplay, notamos preferencia en los disfraces de los cosplayers por series como Naruto, Ranma, Dragon Ball, Pokémon, Inuyasha y varios videojuegos de pelea como King of fighters y Soul Calibur, además de versiones originales del tipo *lolita dress*⁴⁶. Lo interesante es que algunos de los disfrazados referían que no llevaron '*sus mejores cosplay*' al evento, pues les provocaba algo de inseguridad asistir a un evento organizado por el IMJUVE, esto se debía a que no era común asistir a un evento gratuito en donde tuvieran tanto espacio, libertad de fotografías⁴⁷ y actividades diversas.

1.2 Ambiente social

Los cosplayers en el lugar fueron principalmente jóvenes de entre 17 y 29 años. Aunque también existen (en menor y mayor medida) niños, que van acompañados de sus familiares y también familias completas con disfraz.

Resultó fácil seguir la pista de algunos cosplayers que asistieron al evento, puesto que a pesar de ser muy amplio el lugar, las zonas que frecuentaban en su mayoría, resultaban ser, donde consiguieran tener visibilidad y pudieran tomarles fotografías o convivir con sus amigos. Algunos llegaron en grupo, pues vimos que algunos se reunieron en la estación del metro, aunque también cabe la posibilidad de quedarse de ver en algún lugar y hora del evento.

⁴⁶ "Es un estilo en el que se combina la sensualidad de una mujer, con la inocencia de una niña, es decir, uso de vestidos con olancitos, encaje, crinolina, etc., principalmente cortos". Eso nos dijo una de las asistentes.

⁴⁷ 'Libertad' en el sentido de que en las convenciones no se permite tomar fotografías entre los pasillos, pues el lugar no es suficiente para permitir un tránsito libre y las fotografías ocasionan que los cosplayers se detengan por al menos 3 o 5 minutos en los que los asistentes terminan de fotografiarlos.



Este es un ejemplo de una abuela y su nieta, ambas disfrazadas de la serie Rozen Maiden.

Una de las situaciones recurrentes suscitadas en los dos días que observamos fue que los cosplayers buscan caracterizarse en los baños en cuanto arribaban al evento y en otros casos, ya llegaban caracterizados. Una vez que estaban listos, a manera de rutina, se paseaban por todo el lugar para exhibirse y ser fotografiados.

En base a algunas referencias previas, sabemos que el afectuoso encuentro entre cosplayers, que sólo pueden verse convención tras convención, está basado en la perdurabilidad de un constante contacto vía Internet por las redes sociales. Esta muestra de afecto no es muy duradera, pues se ve cortada por la demanda de fotografías que puedan tener, uno o ambos, por parte del público.

1.3 Actividades individuales y grupales

Es muy común ver la forma en que se reúnen varios disfrazados de la misma serie para tomarse fotos en los llamados grupales, este fenómeno sólo dura en lo que toman unas cuantas imágenes, es decir, que si el objetivo en común se ha cumplido, no hay más porque continuar como grupo y continúan su camino, en otras ocasiones socializan e interactúan entre sí. Además de asistir (en ocasiones solos) a los stands donde se les toman fotografías con calidad profesional.

El performance que los cosplayers hacen de su personaje lo vimos con mayor claridad en los stands de fotografías, pues notamos la importancia que tiene una buena fotografía para ellos en dos aspectos muy importantes:

1. **En el sentido estético y de la pose**, porque la fotografía será lo que quede para la posteridad y muy probablemente sea vista por miles de personas más si la suben a internet, por ello la importancia de verse y asemejarse lo más que se pueda al personaje elegido; y
2. **Los cosplayers con quiénes se fotografíen**⁴⁸. Ya que algunos cosplayers que ya son muy reconocidos, gracias a las redes sociales como *hi5*, *myspace*, *metroflog* etc., son muy solicitados, al igual que aquellos que usan trajes realmente complicados (vistosos) o de alguna serie muy querida para los fans.

Con respecto al acercamiento entre el público *general/fans* y *cosplayers*, notamos cierto recelo y desconfianza de interacción en el caso de algunas cosplayers, de quienes percibimos que evitan *socializar* mucho con desconocidos que les piden fotos, caso que también pudimos notar en algunos cosplayers que posan, les toman la foto y se retiran. La mayoría de cosplayers y fans en general, agradecen las fotografías que les toman (algunos con la reverencia estilo oriental).

⁴⁸ Esto porque notamos que el 'mundo del cosplay' es como una "mini-farándula", en donde ya hay cosplayers reconocidos por sus disfraces, por ello el poder tomarse una fotografía con ellos es como tomarse una foto con algún 'famoso'.

A pesar de que el IMJUVE programó algunas conferencias para hablar sobre la violencia en el noviazgo y regalo muchos “flyers⁴⁹” al respecto. Nuestro grupo de estudio se dedicó en su mayoría a las actividades antes descritas y a lo lúdico (jugar con otros cosplayers y tomarse fotos); la mayoría no asistió a las conferencias. Lo que influyó fuertemente a esta actitud fue que el CNA está lleno de áreas verdes y eso les permitía fotos estéticamente agradables, algo que al parecer, les gusta mucho.

1.4 Hechos relevantes

Como parte importante de evento debemos mencionar el concurso de cosplay donde los registrados esperaron entre 1 y 2 horas, para el inicio del concurso, los participantes pasaron de uno en uno, presentados brevemente por la animadora.

De todos los cosplayers se realizó una selección de cinco personas por “aplausometro⁵⁰”, lo interesante es que sólo uno de los concursantes llevaba una botarga con temática distinta a los demás, es decir era un personaje de Walt Disney, a diferencia del resto que eran: una señora mayor de 40, con su disfraz de la princesa Leia de la guerra de las estrellas, Yuko gótica⁵¹, y los otros de diferentes personajes de anime.

Como el público que se quedó a presenciar eran padres de familia, niños y gente que no estaban inmiscuidos en el medio, reconocían con mayor facilidad a Mickey Mouse y la princesa Leia, siendo estos respectivamente primer y segundo lugar, debido a que los jueces siendo cosplayers reconocidas, se dejaron llevar por ambiente y el público.

Los premios para el primer y segundo lugar consistieron en una serie de artículos de colección (figuras, mangas, peluches, etc., con un valor estimado de \$10'000.00 pesos mexicanos).

⁴⁹ Pieza publicitaria utilizada para anunciar un producto o servicio, repartido de forma gratuita como volante o folleto que sirve para anunciar una actuación, fiesta o rave.

⁵⁰ Con aplausometro nos referimos a la cantidad de aplausos recibidos por el público.

⁵¹ Personaje femenino de la animación japonesa de xxxHolic, con una variante del vestuario que consiste en un vestido amplio de colores oscuros.

Al estar entre el público nos percatamos de las quejas de los otakus, al decir que la botarga no era cosplay, sin embargo, la botarga ganó por simpatía y euforia del público.

La relevancia de que las personas que no conocen del ambiente otaku, se dejaran llevar por algo que sí conocían, resulta interesante debido a que el trabajo de caracterización del resto se apreció en menor medida, a comparación con la figura icónica reconocida.

Teniendo ya algunas herramientas y conociendo un poco más el ambiente de nuestro grupo de interés pudimos pasar al momento más “*seductor*”⁵² de la investigación, tal y como se describe a continuación:

2. Observación participante TNT 18

Decidimos tomar el evento denominado **TNT 18**. Pues según hemos investigado, es uno de los eventos más esperados por los cosplayers, pues a diferencia de la Mole, los cosplayers entran gratis y muchos comenzaron como cosplayers en este evento en especial.

Para este escenario de convención, decidimos valernos de la **observación participante**, en donde buscamos involucrarnos de forma directa con el medio.

La guía que utilizamos para llevar a cabo esta técnica, es la que propone Munné (1985: 29), la cual se basa en cuatro niveles: temático, funcional, cognitivo, y afectivo. Estas se sintetizan y se ajustan a nuestro grupo, al poder contemplar detenidamente lo que se habla dentro, lo que se hace, quién se acerca a quién, quién decide (en el caso de estar en grupo), las formas de relacionarse, las expectativas que tienen, lo que cada uno siente, vive, etc.

⁵² Esto porque fue un reto personal el que por una parte nuestra guía se *extrañara* de su medio para comprenderlo y porque por el otro lado estaban los investigadores totalmente ajenos al medio y fue una gran labor ponerse a *tono* con la situación.

Al hacer este tipo de acercamiento con el grupo nos sumergimos en esa dinámica de cambios y relaciones, que parecieran no permitir elaborar una explicación científica.

Así que como parte de los procesos para la interiorización de los símbolos y motivaciones que los cosplayers manejan, dos de los tres investigadores, decidimos asistir disfrazados por primera vez como cosplayers, es importante mencionar que el otro, ya había asistido a eventos “*cosplayeado*” lo cual facilitó la movilización y fácil acceso al medio.

A continuación enlistamos y describimos los pasos que seguimos:

1. Investigamos las fechas próximas de las convenciones TNT, Mole.
2. Determinamos el tipo de disfraz a utilizar para poder mezclarnos fácilmente con el medio sin alterarlo. Para ello contamos con una tutora⁵³ que nos asesoró en la elección del personaje. Además de tomar en cuenta una serie de pasos tomados de una “**guía para la elaboración y desarrollo del personaje a interpretar**”⁵⁴, que se elaboró a partir de ese piloteo en “*el día del orgullo freaky*” y de investigaciones que se realizaron respecto al tema a través de la página: www.cosplay.com⁵⁵. Así es como se decidió realizar el disfraz de un anime popular entre los jóvenes cosplayers: *Aizen y Tousen de Bleach**. Cabe destacar que la elección se hizo a partir del presupuesto y perfil físico de los investigadores.
3. Se estimó estar en el evento desde las 11am (para evitar quedarnos fuera, pues al haber tanta concurrencia es factible que si llegamos después de esa hora no podamos entrar), y nos retiramos

⁵³ Una persona que se encuentra inmersa en el medio a investigar.

⁵⁴ Para mayor detalle revisar el Anexo 1.

⁵⁵ Esta es una página de referencia para los cosplayers del mundo, pues en ella se registran y muestran sus trabajos. En la red de esta página hay cosplayers de todo el mundo y foros en donde se llega a un consenso sobre sus prácticas.

aproximadamente a las 5pm (hora en que se empiezan a retirar los cosplayers que no concursan).

4. Se estableció un contacto más cercano y personal con diferentes cosplayers que cumplen con nuestro perfil de sujetos a investigar; para ello, nuestra tutor presentó a dos de nosotros disfrazados para entablar relación.
5. Al contactar con los cosplayers se les invitó a participar en la investigación y se les solicitó amablemente su dirección de correo electrónico, para mantener el contacto y concertar la cita para la aplicación de las entrevistas.
6. Al término de los puntos anteriores, se procedió a escribir en el diario de campo la experiencia. Y al final se discutió y analizó nuevamente lo vivido por los investigadores y se revisó el material grabado para completar el informe.

Para tratar de homogeneizar lo que sería relevante observar en el evento es que elaboramos una guía de observación, la cuales detallada a continuación:

2.1 Guía de observación

1. Observar *las formas de comunicación* utilizadas por este grupo, para ponerse de acuerdo y asistir al evento (Con esto hacemos referencia al ciber-espacio, y el uso de las redes sociales para la comunicación que ellos puedan utilizar como el: *Hi5, MySpace, Facebook, Messenger de MSN, etc.*)
2. Observar la organización de grupos durante todo el evento en base a los siguientes criterios:

Caracterización: De que elementos se valen para la personificación.

Interpretación del rol⁵⁶: ¿Qué personaje está interpretando? ¿La actuación y las poses (para fotos) son acorde al personaje interpretado?

Simbiosis yo-álgter ego: La importancia de utilizar un “*nick*” en vez del nombre real (autodenominación), esta es la principal razón de la observación participante, puesto que es la manera más viable de observar el “*eclipse*” entre el yo real y el alter ego.

Interacción, socialización y actitudes: ¿Cómo abordan a los demás⁵⁷?, temas de conversación, acciones y empatía con respecto a los demás.

Cohesión: Si se forma un grupo, ¿Qué tanto permanecen juntos? ¿Por qué?

3. Nos acercamos para establecer contacto. Para ello, siguiendo la lógica previamente estudiada, se pide una sesión fotográfica con ellos. Y se comienza a video grabar el desarrollo de la situación.
4. Aspecto Opcional: Si el momento lo permite interactuar con ellos y comentar nuestra experiencia como novatos y compartir experiencias. Y observar sus reacciones y emociones al momento de este tipo de conversación.

⁵⁶ Para esto se aconseja tener un conocimiento previo de los animes más famosos del momento.

⁵⁷ Notando la diferencia (si es que la hay) al interactuar con, fotógrafos profesionales, público, afines (cosplayers)



Disfraces de los investigadores, utilizados en la observación participante. En el primer recuadro, Vladimir Lenin portando el disfraz del personaje llamado Aizen De una serie llamada Bleach. En el segundo recuadro Saúl Ángeles, del personaje Tousen de la misma serie. En el tercer recuadro, Marisol Bravo de Sakura Haruno de Naruto.

Evento: TNT 18

Fecha: 30, 31, de Octubre y 1º y 2 de Noviembre

PREVIO AL EVENTO

Para poder realizar el disfraz que se utilizó para este evento, se invirtió tiempo, dinero y esfuerzo, ya que la elaboración⁵⁸ del disfraz requirió un tiempo aproximado de cuatro semanas, una inversión monetaria de más de \$2,700, mucha creatividad y fuerza de voluntad. Este nos facilitó la entrada los tres

⁵⁸ Los sujetos inmiscuidos en el proceso de observación nos dimos a la tarea de confeccionar los disfraces para sumergirnos en el medio otaku, ya que por medio de estos se daría una mejor interacción con el medio

días del evento ya que este requería de una fuerte inversión monetaria y por ello, la calidad del disfraz, permitiría un acceso más fluido.

Recurrimos a algunas personas que ya practicaban esto del cosplay para que nos aconsejaran algunas poses que fueran de acuerdo a nuestro personaje a interpretar, ya que por la falta de tiempo no pudimos familiarizarnos mucho con el mismo. También se aprovechó para afinar algunos detalles. Nuestros investigadores se disfrazaron de personajes en apariencia sencillos, pero que no resultaron tan fáciles de interpretar y portar (el uso de pelucas y accesorios es un poco estresante en un lugar poco acondicionado para tantas personas).

2.2 Ambiente físico

El día del evento, teníamos listos los disfraces que requirieron tanto nuestra atención como nuestra inversión. Unos días antes, habíamos discutido el punto de reunión, ya que para llegar al lugar del evento sin antes disfrazarse, resulta después complicado, encontrar espacio para la transformación, el punto de reunión fue el metro Tlatelolco. En muchas estaciones del metro camino al objetivo, podían verse alguna que otra persona que seguramente iba al evento, pues llevaban sus disfraces “*semipuestos*” y otros iban completamente caracterizados.

Una vez estando en la estación, vimos que era como si el espacio tomara forma de un gran almacén de ropa, en donde hubiese varios probadores o cambiadores, pues la mayoría de los que ahí estaban, se caracterizaban sin pena alguna, en los pasillos o escaleras del metro. Influenciados por la mayoría, tomamos el espacio como vestidor personal, sin vergüenza empezamos a imitar a los demás chicos, pareciera ser como si las pelucas, los pantalones, las capas, las botas, etc. Los accesorios, que iban siendo colocadas poco a poco en las siluetas de los jóvenes, mostrando un nuevo personaje, como si fuese sacado de una historia de ficción trasladada al mundo real. De igual forma, pudimos ir colocándonos las pelucas, la

vestimenta, el maquillaje y accesorios para interpretar nuestro personaje elegido.

Nuestra guía personal e investigadora, de los tres es la más experimentada en esta práctica, ya nos esperaba. Una vez juntos y puestas las máscaras de nuestros personajes, decidimos arribar al lugar.

Podía observarse una multitud de actores aglomerados alrededor del lugar, los carros que transitaban por las avenidas circundantes al espacio se quedaban con cierta admiración, incluso una persona gritó palabras peyorativas a los asistentes. Nos fuimos acercando las filas, para ingresar de forma gratuita, ya que llevábamos disfraces. El acceso fue muy fácil, pues parece ser que sí cumplimos con las expectativas de portar un buen “cos⁵⁹”, ya que existía cierta selección de portar un traje bien elaborado y entrar gratis, a uno que no tanto y tenía que pagar la cuota de ingreso.

El lugar está distribuido en dos pisos, planta baja y planta alta. Una vez dentro, se podía ver que el lugar estaba lleno de estantes, donde comúnmente se venden anime, manga, música j-pop, ropa y accesorios, estos asediados por los visitantes, los cuales hacían parecer que los pasillos fueran pequeños. Por otro lado, de inicio, una de las cosas interesantes, fue un chico que distribuía propaganda de la escuela de “CCPM”, más adelante estaba su stand donde ya tenían a varios chicos encuestando e invitándolos a estudiar un curso de inglés y computación con una cómoda beca.

Algunos otros stands mostraban los nuevos juegos y accesorios para consolas, los usuarios de estos se veían entusiasmados por las nuevas e innovadoras gráficas de los video juegos, mostrando admiración.

Caminado por la explanada del lugar y mezclándonos entre la multitud, escuchamos uno que otro decir, que en años anteriores no existía un mercado muy definido para la venta y consumo de disfraces tipo cosplay. Por otra parte

⁵⁹ Ésta palabra es un apocope de la palabra cosplay.

había como ocho stands donde vendían los disfraces de diferentes personajes, ellos como asistentes, referían que eran de baja calidad en cuanto a diseño y tipo de tela, sin embargo su costo era muy elevado, el más barato (una chamarra de Hinata⁶⁰), costaba entre trescientos y trescientos cincuenta pesos. También había un stand donde vendían sombreros y gorros de animales, de texturas variadas, oscilaban entre mil y mil doscientos pesos; la existencia de las máquinas de videojuegos tenían un costo por turno de dos pesos; en el caso de los alimentos dentro del evento: la comida tradicional japonesa costaba entre cincuenta y setenta pesos, un litro de agua de sabor costaba veintitrés pesos. Aunque se quejaban del costo de estos, los chicos consumían tanto que se podían ver filas para comprar, tal vez solo para estar de acuerdo al medio.

A pesar de que el lugar era bastante aglomerado, nos pudimos percatar que no había cestos de basura, encontramos que en uno de los pilares que soportaban el techo del lugar estaban algunas bolsas de basura de color negro, las cuales no cumplían totalmente su función. Al parecer los organizadores del evento no están completamente conscientes de la cantidad de basura generada por los asistentes y por ello resulta deficiente el mantenimiento en este sentido.

Al llegar al llamado “*Salón del cosplay*”, pudimos ver a muchos de los caracterizados en los stands de fotografías⁶¹ posando, dichos stands son estudios fotográficos improvisados tienen una manta de un tipo de color que favorece a la toma de la imagen, las fotografías son tomadas con cámaras profesionales. Algunas personas no pierden la oportunidad de también tomar fotos con celulares y videojuegos con cámara integrada, además de los que traen sus cámaras fotográficas digitales y clásicas.

⁶⁰ Hyuga Hinata es un personaje femenino del anime popular del momento: Naruto

⁶¹ En este salón había 5 stands fotográficos para cosplayers, estos se llaman: “**The cosplay world**” (en este lugar te vendían tus fotos en un CD por \$50 pesos); “**Amorfeus Radio**” (este es un stand que tiene una página y programa de radio en internet dirigido al público que asiste a estas convenciones); “**Idolcosplay**” (este stand está dedicado a una página web en donde suben fotos de cosplayers mexicanos); “**Ai cosplay**” (stand que tiene una página en internet, además de un programa de radio para difundir la práctica del cosplay con amor); “**Kosupure**” (stand dedicado a una página web que pretende difundir a cosplayers destacados a través de su página web, además de vender accesorios y pelucas para cosplayers).

Pudimos notar que la mayor parte de personas que fotografían son hombres a mujeres y una gran parte de los cosplayers son mujeres, por ende son a quien más fotografías.

Es muy interesante que en el caso de los hombres el cosplay sólo sea notorio cuando su disfraz es muy elaborado, fiel al personaje, si es atractivo físicamente o si su disfraz es demasiado “*simple e insulso*”⁶². Cosa que no pasa con las mujeres, pues aunque no lleven una peluca ostentosa o un disfraz elaborado, es suficiente con que se vean “*eróticamente sugerentes*”.

2.3 Ambiente social

Tanto en las filas del evento, como la estación del metro, las personas se encontraban y saludaban efusivamente y se mostraba un entusiasmo que perduraba durante el camino y dentro de la convención (era sencillo percatarse de ello pues pasaban la mayor parte del tiempo en el salón del cosplay).

Al lugar asiste en su mayoría un público juvenil, algunos en grupos, uno que otro solo; también asisten unas cuantas familias: madres y/o padres acompañando a sus hijos cosplayers. Lo cual resulta interesante pues no es común que los padres acompañen a sus hijos a eventos en los que van a qué otras personas los fotografíen.

Generalmente los cosplayers que acudieron al lugar, se organizaron en pequeños grupos, los cuales no necesariamente estaban disfrazados de los personajes de la misma serie. Otros más, acudieron solos y fueron congeniando con otros grupos.

Es muy común ver como los cosplayers que portan un disfraz muy elaborado, son abordados por varios visitantes del lugar, en el cual les piden

⁶² Con simple e insulso, son dos adjetivos calificativos que pudimos escuchar varias veces en el evento y con ello hacían referencia a que la calidad del disfraz era muy baja e incluso puede utilizarse para la burla. Por ejemplo: un chico que sólo usa una caja de cartón, escribe en ella la palabra “*Gundam*” (haciendo referencia a un robot gigante).

fotografiarse con ellos. También los disfrazados acuden en primera estancia al salón del cosplay, ya que es aquí en donde se toman las fotografías con calidad profesional, que posteriormente son publicadas en revistas y “cargadas” en Internet, a las distintas páginas, blogs, etc., y también se pueden pagar por ellas, las cuales son puestas en un CD, a manera de recuerdo.

En nuestra experiencia, utilizamos un disfraz que no fue de nuestro agrado, ya que este había sido elegido apresuradamente, debido a que contamos con tiempo limitado, por ende, nuestra experiencia en este evento, no fue gratificante como para poder apreciar la experiencia, que reflejaban los otros.

El calor en el lugar se incrementaba conforme se aglomeraba la gente, conforme pasaba el día, cada vez había más gente en los pasillos y por ello resultaba difícil, poder trasladarnos de un lugar a otro, además, por falta de costumbre, las pelucas nos empezaron a incomodar y por más que intentamos resistir, no lo logramos y nos retiramos por un lapso breve de 15 minutos y después regresamos. A diferencia de nosotros, aquellos que están acostumbrados a este tipo de eventos, parecían no tener alguna de las molestias que sentimos.

Sin embargo, a pesar de las incomodidades de estar disfrazados logramos observar, (corroborando lo mencionad anteriormente) que la emoción de los asistentes no cambio a pesar de que ambiente estaba viciado por el calor, el olor a comida y la misma conglomeración humana.

2.4 Actividades individuales y colectivas

Estando en la planta alta pudimos notar casi tantas personas como en la planta baja, al igual que hay muchas personas fotografiando. La diferencia en este lugar es que se reagrupan para charlar, convivir, y comer, alguno que otro sólo es observador, algunos más se pasean por la zona, esperando les pidan una pose y ser fotografiados o jugar video juegos.

Generalmente, dentro del marco de los 4 días, no hay actividades que se puedan apreciar con plenitud, pues la concurrencia es demasiada y el espacio es muy pequeño. Así que varios cosplayers aprovechan para socializar en el salón del Cosplay con gente conocida o fotografiarse con los invitados de Brasil⁶³ ya que estos personajes, son traídos o llevados a concursos, de país en país, por su trabajo como cosplayers y sus performances tan elaborados.

En esta convención, nuestros disfraces no fueron relevantes para el público, por lo cual no tuvimos que posar todo el tiempo ni estar a la expectativa de que nos tomarán fotografías, lo cual nos permitió, (sin intervenir en las prácticas), continuar la observación, la cual en este caso particular, no difiere demasiado de la observación previa, donde no estábamos caracterizados. Los patrones de conducta prevalecen.

Lo que nos sigue pareciendo interesante son los grupos de cosplayers que se reúnen dentro y/o fuera del evento, los cuales sin tener que decirse explícitamente cómo posar o lo que harán cuando los fotografíen, se divierten posando todos juntos.



En los grupales no es necesario ser de la misma serie. En la imagen un claro ejemplo de los llamados “grupales cosplay”. No importa si son o no de la misma serie. Lo importante es pasar un buen rato y divertirse en grupo.

⁶³ Estos son *Ju Tsukino* y *Guilherme Oni*. Cosplayers profesionales de Brasil, que fueron invitados como conferencistas a la TNT 18.

También hay que mencionar a los grupos de cosplayers de una misma serie, manga, videojuego o película. Al parecer, en grupo es común “reproducir” escenas *graciosas*, románticas o disparatadas con los personajes de la serie, o simplemente saber que se organizó un buen número de cosplayers con la mayoría de personajes de la historia en cuestión y que quedan las fotografías como *muestra* de que los objetivos se cumplieron: divertirse, pasar un buen rato y haber posado para muchas cámaras.



A veces se busca que en las convenciones se organicen grupos de cosplay en donde todos sean exclusivamente de la misma serie como se aprecia en la siguiente imagen: un grupal del anime “Hetalia”.

2.5 Hechos relevantes

Las instalaciones de la TNT, no resultan ser un lugar con las características adecuadas para el desenvolvimiento, la convivencia y recreación, sin embargo los asistentes cosplayer, siguen acudiendo a este lugar año tras año y además explotan el sitio de tal forma que pueda ser usado como escenario para posar, como lugar de reunión, como terreno de comercio, etc.

Cuando interactuamos con un grupo de cosplayers y les preguntamos qué *¿por qué seguían asistiendo a un evento que no era tan amplio y que además no se podía ni caminar?* Lo que nos respondieron se sintetiza en que: *el asistir es una forma de demostrar que se mantienen vigentes, ya que el no asistir implica perder presencia y popularidad, además de que es el único espacio que les permite reunirse después de mucho tiempo de no verse.*

Esto nos hace pensar que el reconocimiento, la *notoriedad* y la convivencia con los amigos, implican tolerar un lugar que a la larga no resulta ser tan cómodo para la actividad.

2.6 Interpretación del rol de acuerdo al personaje

Al momento de caracterizarse ya empezaban a actuar como su personaje, usaban frases y poses de él, y esto se hacía notar aún más al momento en que eran retratados y/o grabados por los demás. Esto pasaba con la mayoría de ellos, ya que el punto culminante de dichos actos, son en el preciso momento de sentirse bajo la mirada de varios espectadores.

2.7 Simbiosis yo-álter ego

Muchos de los cosplayers al ser cuestionados sobre su nombre por algunos fans, daban el nombre de su personaje y de alguna forma actuaban como el mismo, y en otros casos daban su "*Nick-name*" utilizado en las redes sociales y de esta forma los reconocían y mostraban interés por su disfraz, en algunos casos los felicitaban por "su trabajo".

Se notaba mucho el entusiasmo por ambas partes (fan y cosplayer) al momento de reconocerse: el cosplayer reconocía a alguien como “*su fan*” y el fan reconocía al cosplayer como “*su actor favorito*”.

El **eclipse identitario** lo observamos en un cosplayer de “*zombie*” de la serie de videojuegos “*Resident Evil*”, que se paseaba por el salón del cosplay. A simple vista parecía un disfraz sencillo, con maquillaje de halloween, que se veía muy común, caminando retraído y sereno por el lugar. Pero al momento de que alguien le pedía una foto él posaba de forma totalmente opuesta a la facha que proyectaba, retiraba los anteojos del rostro, se “*jorobaba*”, abría los ojos desmesuradamente, haciendo notar así sus pupilentes blancos, abría demasiado la boca, sacaba la lengua, mostraba una cara “*desquiciada y agresiva*” muy de acuerdo al personaje, lo que daba un realismo mayor a su personaje de “*zombie*”, terminando la fotografía, colocaba de nuevo sus lentes en su lugar, mostraba una sonrisa agradecida, y continuaba caminando serenamente por el lugar.

2.8 Interacción, socialización y actitudes

Por los pasillos (transformados en escenarios), se podía ver algo muy interesante, ya que causo impresión ver como a una chica haciendo cosplay le piden varios chicos tomarse una foto con ella, uno tras otro en fila van tomándose fotos, pareciera ser que idean al plasmar esa vivencia con un chica bonita atrapada en una fotografía, es como llevarse la esencia del momento. Remarcando nuevamente la forma la interacción entre cosplayers y público: los chicos piden más fotos de chicas y las chicas son más fotografiadas que los chicos que hacen cosplay.

El reconocimiento social que se ve en la acción de fotografiar al disfrazado es por el éxito del porte y apego del disfraz. Sin embargo, en el caso de las chicas sucede algo muy peculiar, en algunos casos las mujeres con ropa más “*reveladora y sexy*” son más perseguidas con las fotografías. Pareciera ser que aquí se pueden vestir de una forma más erótica a diferencia de su vida

cotidiana donde no se puede hacer fácilmente y se les reconoce de una manera positiva.

Regresando al aspecto de las fotografías: Hay cierta satisfacción en los disfrazados cuando a estos se les pide una foto y más aún cuando son varias personas quienes les solicitan la foto, es como una satisfacción recíproca: ***goza tanto al que le piden tomarse una foto, como al que le dejan tomar la foto.***

Es rasgo relevante ver como se apropian de un escenario con mucha seguridad, aunque el disfraz no sea muy bueno, más aún cuando este no es agraciado físicamente y aun así dominar un escenario tan competitivo. Básicamente porque este medio está basado en el concepto de lo estéticamente bello.

El ser cosplayer, el posar, el interpretar un personaje y al hacer el grupal e interactuar con una persona que es de otro país, o de otro estado, se da con mayor naturalidad gracias a la internalización de simbolismos que comparten por la animación, manga y/o videojuego en cuestión, todos estos elementos hacen más fácil la pose y la comunicación entre ellos. De esta forma logran, por ejemplo, una escena muy representativa de una serie, aún sin pronunciar palabra.

2.9 Comentario

Se considera que el éxito de esta práctica es meramente visual. Este sector está bajo la mirada de algunos microempresarios que ahora pueden ver un mercado bastante definido aprovechándose de las prácticas ***lúdicas y eróticas*** de este sector juvenil. Ya que los jóvenes son los más susceptibles a compra y venta de ideas de consumo así como la apropiación cultural para un mejor reconocimiento y pertenencia. El cual está sustentado en la búsqueda de esta identidad y no está por demás decirlo que en algunas películas y anime la historia gira en torno a una búsqueda interna por la aceptación, la superación personal y la pertenencia. Aspectos que aparentemente encuentran en este mundo paralelo de *“fantasía y glamour”*.

3. Observación participante: Desfile México-Japón (Un evento no contemplado)

Nuestro proyecto de investigación sólo contempló al inicio 3 eventos cosplay: Expo Cómic, La TNT 18 y La Mole. Sin embargo, en el transcurso del año 2009 se nos invitó a participar en un evento convocado por la Embajada de Japón. Dicho evento consistió en un Desfile para celebrar los 400 años de amistad entre México y Japón. La Sociedad Mexicana de Japonología A.C. (SOMEJA), tomo en consideración al cosplay como parte de las costumbres de Japón adoptada en nuestro país, por lo cual se les hizo la cordial invitación a participar.

Como mencionamos, no se consideraba a este evento desde el principio, sin embargo decidimos tomarlo en cuenta porque pudimos notar el gran interés de los cosplayers por participar en un evento considerado para ser *expuesto* al público ajeno a su tipo de práctica. Así que para participar y nos dejaran formar parte de todo el evento y logística decidimos estar presentes como *observadores participantes*.

A continuación explicamos todo lo observado y registrado de este evento.

Evento: Desfile México-Japón por los 400 años de amistad

Fecha: 21 y 22 de noviembre del 2009

Desfile del: sábado 21 de noviembre del 2009

Para recabar la información, nos valimos del diario de campo, fotografías y video grabación.

3.1 Logística del evento:

Al evento se tuvo que llenar solicitud previa (dos semanas de anticipación) para formar parte del mismo, dicho registro y organización se llevó a cabo por las redes sociales.

La directora de la Sociedad Mexicana de Japonología: Candy García, hizo contacto con varios grupos de cosplay y distintas páginas de las mismas, para convocar a cosplayers de “*mediana calidad*”⁶⁴, para formar parte del contingente número seis del desfile.

Fueron tres grupo importantes los que participaron en la organización de las inscripciones: Yumeki Angels (página dedicada a grupos musicales japoneses), Iztánime de la FES Iztacala⁶⁵ y Candy cosplay (página dedicada a la exhibición de imágenes de cosplayers y venta de disfraces).

Dos semanas antes del evento, se convocó a una junta previa para revisar y acotar la lista de participantes, que los tres grupos principales de apoyo inscribieron vía internet. Como resultado final se obtuvo la participación de 170 personas inscritas, más los que llegaron de último momento (aproximadamente 30).

Se nos facilitó el poder grabar y fotografiar⁶⁶ durante el desfile gracias a que los organizadores de la FES Iztacala⁶⁷ nos incluyeron en su lista de participantes. Para no desentonar nos sugirieron participar como cosplayers. Nosotros accedimos, y utilizamos los disfraces de los eventos anteriores.

3.2 Ambiente físico y organización

El evento se dio el pasado 21 y 22 de noviembre de 2009 en la Av. Paseo Reforma en el D.F. a la altura de la estructura de la “Diana cazadora” hasta el monumento “El Ángel de la independencia”. Pero el desfile fue el día sábado 21 de noviembre. Es primordial subrayar que es el primer desfile que

⁶⁴ A lo que se refirieron con esta expresión es que, por lo mismo de que era un evento publico y por cuestiones de imagen se llevaron los mejores disfraces “Bien elaborados y más vistosos”.

⁶⁵ En la FES Iztacala, se organizó un grupo de jóvenes aficionados a la animación japonesa, con el nombre de: “Omatsuri Iztanime”. Tal y como se menciona en los primeros capítulos.

⁶⁶ Porque al inicio de la convocatoria se nos indico que estaba prohibido tomar fotografías y/o grabar durante el evento.

⁶⁷ Quienes nos orientaron y ayudaron durante las experiencias en campo, al simpatizar con nuestra investigación.

se organiza en conjunto con el gobierno del distrito federal y la embajada de Japón en México.

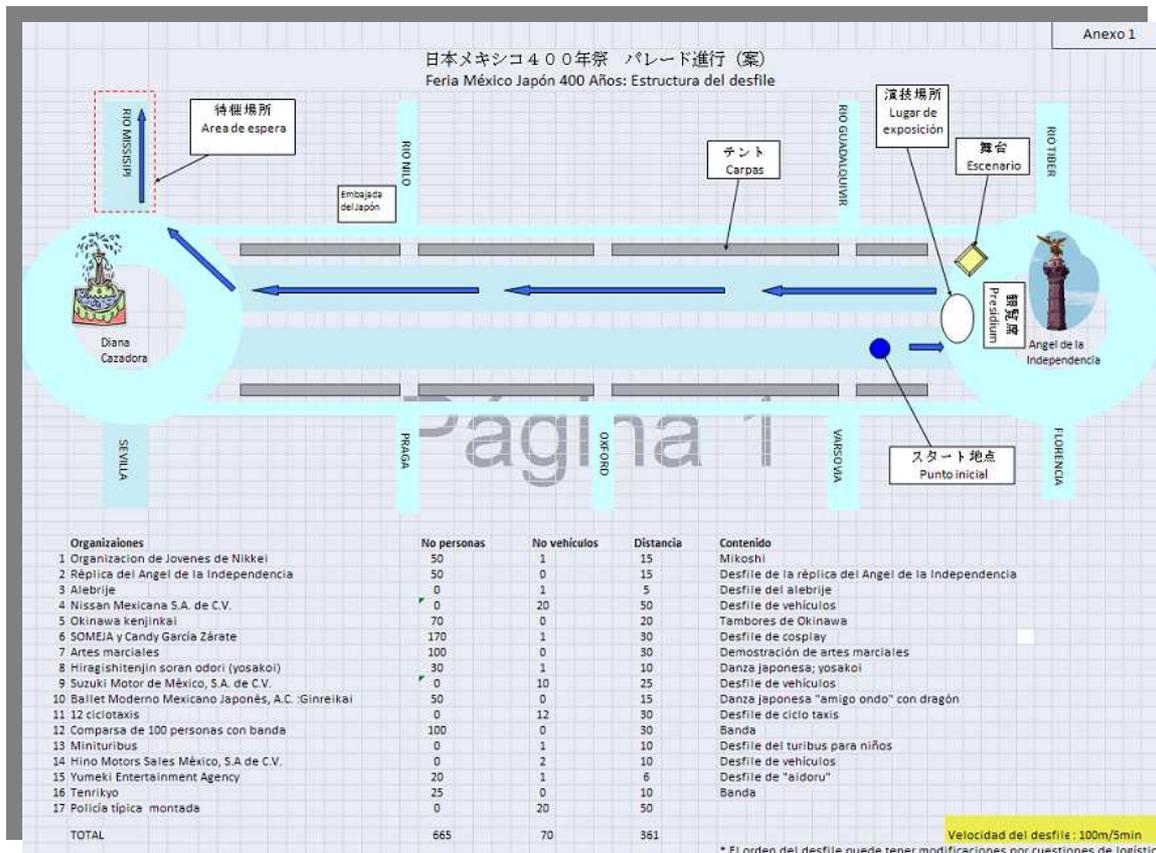


Imagen tomada de uno de los correos electrónicos dónde se hacia la cordial invitación a participar en el evento, contempla el recorrido, las organizaciones, la cantidad de personas aproximadamente que asistirían por organización, lugar de la cita, ubicación de la embajada de Japón, etc.

En una de las avenidas principales de la ciudad, nos dimos cita a las 11:00 de la mañana para iniciar con la invitación difundida por la embajada de Japón en México, era un día perfecto, la Diana cazadora seria testigo de lo ocurrido, la gente se empezaba a conglomerar por las aceras de Reforma, comenzó a notarse la presencia de los vendedores ambulantes, ofreciendo una vasta cantidad de artículos curiosos, los cosplayers empezaban a llegar en grupos, y uno que otro solo.

Nos dimos cita en una calle aledaña a la embajada, muchos ya se habían enfadado porque la hora de inicio del evento se retrasó. Ya que este mismo día se realizó el desfile por la Revolución Mexicana, entonces el público

que había quedado de la presentación anterior, esperaba ver, un movimiento a mayor escala que implicara un espectáculo de índole artística y acrobática.

Los organizadores de SOMEJA mantuvieron contacto con los cosplayers en todo momento y permitieron el uso de las instalaciones de la embajada de Japón en México, el cual funcionó también como vestidor colectivo para los asistentes al evento aunque algunos ya habían llegado disfrazados.

A diferencia de las convenciones en esta ocasión muy pocos se disfrazaron en la calle⁶⁸ y otros tantos ya llegaron disfrazados, en nuestro caso decidimos llegar caracterizados para no perder detalles del evento. No conocíamos la dinámica del lugar que prestarían para la personalización y no queríamos perder ninguna situación, por lo cual decidimos llegar disfrazados.

Los organizadores de cada grupo cosplay, trataban de tranquilizarlos. Mientras se daban a la tarea de otorgarles una frase célebre del personaje caracterizado, también regalando unas pequeñas banderas distintivas de dichos grupos, en las cuales resaltaban aún más la presencia de estos, en apoyo al movimiento.

Cabe destacar que antes del recorrido, se mantuvieron a los disfrazados “*formados*” a la espera de la señal que marcaría el comienzo, oportunidad que dio la pauta para que las personas que se encontraban en esta área tomarán fotografías.

Una vez organizados en filas de ocho cosplayers, partimos de la Diana hacia el Ángel, donde se encontraba el jefe de gobierno acompañado de los embajadores japoneses en México.

⁶⁸ Esto pasó con aquellos que no se habían inscrito previamente y llegaron de último momento esperando les permitieran la participación.

3.3 Ambiente social

Acudieron al lugar de convocatoria, principalmente jóvenes cosplayers de entre 17 y 29 años de edad, aunque también participaron niños y adultos (con rasgos característicos de la nación oriental) usando kimonos, calzado y vestimentas tradicionales japonesas.

A pesar de que los participantes del evento, no se conocieran todos entre sí, pero aun así interactuaban, ya que algunos habían llegado en grupo o solos y de igual forma se incluían en algún pequeño grupo haciéndose éste más grande. A algunos de ellos ya los reconocíamos por los eventos anteriores a los que habíamos asistido. Algunos otros se presentaban a nuevos amigos y a otros ya conocidos. De los cuales nos percatamos que en algunos casos intercambiaban sus correos electrónicos.

Aunque el evento era bastante significativo por la gran cantidad de individuos disfrazados, no se veían muchos kamekos, ni fans fotografiando a los cosplayers. También escuchamos en varias ocasiones que los cosplayers se adulaban entre sí, ya fuera por la elaboración y porte de los disfraces o simplemente en la forma de actuar muy apegado al personaje elegido; o estrictamente les recordaban pasar a firmar sus *blogs* o páginas en Internet. En general, a pesar de que muchos no se conocieran, el contingente otaku-cosplay se integró de tal forma que parecieron ser un sólo grupo

Siendo este un evento en el cual se pudo apreciar a muchos jóvenes disfrazados, no existió un stand en donde pudiesen ser fotografiados, o que pudiesen agregarse a grupales y ser asediados por los fans⁶⁹, sin embargo los chicos que iban de disfrazados de un personaje de alguna serie en específico, al momento de desfilarse hacia la diana, trataron de reunirse o juntarse con los que iban disfrazados del personaje de esa misma serie. Y así decidieron (algunos) reunirse para tomarse fotografías entre ellos y no desaprovechar la oportunidad de hacer tomas de sus disfraces en algún parque o cerca de la embajada

⁶⁹ Como es visto en las convenciones y eventos 'clásicos' para los cosplayers.

Notamos que la mayoría de los participantes en el desfile, lo hacían con gracia y plenitud, ya que en las aceras sobre reforma, al parecer el impacto de ver gente disfrazada se compensaba con el hecho de esperar un desfile *llamativo*, entonces el público tomaba fotos y video con sus celulares. Los cual dio pauta a entender que este era el momento de lucirse y portar orgullosamente el atuendo, pues la idea que se nos había dado durante toda la logística era la de mostrar a los embajadores de Japón que una práctica que ya es común para ellos, se adaptaba al contexto mexicano de la mejor manera posible, y según platicas posteriores, era una forma perfecta de dar a conocer a otros fuera del medio o que desconocían completamente la actividad, lo que representaba el cosplay.

3.4 Interpretación del rol de acuerdo al personaje



*Grupo de cosplayer de la misma serie, que actúa de acuerdo a su personaje
Cuando se le solicita una fotografía.*

La mayoría de cosplayers actuaban como su personaje cada que les pedían una fotografía, pero era una actuación más relajada, comparada con la que se ve en las convenciones, aunque eso no significo que no posaran a la altura de su personaje, puesto que las fotografías serían para distintos periódicos, páginas WEB, etc.

3.5 Simbiosis yo-álter ego

De igual manera como en convenciones, los cosplayers daban su *nickname* en vez de su nombre, para ser fácilmente identificados por sus seguidores y amigos de las redes sociales.

El eclipse identitario fue notorio, cuando comenzó el desfile, puesto que en vez de marchar como comúnmente se daría en un contingente, algunos optando por la forma de ser de su personaje, avanzaron de forma singular. Por ejemplo, cuando dos personajes de la misma serie (King of Fighters) se montaron el uno sobre el otro para dar una semejanza mayor a la forma en que regularmente se ven en el videojuego.

3.6 Interacción, socialización y actitudes

Al ser un evento en donde se saldría “*a la luz pública*”, no se pudo evitar el exacerbado protagonismo, para resaltar lo más que se pudiera de entre todos. Esto se marcó claramente en las 2 primeras filas que encabezaban el contingente, pues en ellas iban formados algunos cosplayers profesionales y otros conocidos del medio. Estos no permitieron que otro grupo ocupara sus filas, era como si ese lugar no pudiese ser ocupado más que por ellos.

La socialización se mantuvo porque cada grupo se organizó con sus amigos, cosa que se salió de los estándares organizacionales, puesto que se pretendía que cada quien se uniera al grupo de la serie de la que se estaba caracterizado.

Las actitudes fueron más notorias durante el desfile (además del protagonismo), cuando se transgredió la práctica con un comentario por parte del *staff* de la organización, al decir que llegando al templete, “*tenían dos minutos para hacer su show*”, no se hicieron esperar los abucheos, silbidos e incomodidad, uno de los comentarios más sobresalientes fue: “*¿Show? No somos payasos*”. Después alguien de los asistentes corrigió a la persona que dio la indicación y se retractó diciendo: “*Tienen dos minutos para posar*”.

Aunque la ofensa no se olvidó. Ya que desde el punto de vista de estos jóvenes, su práctica merece respeto y es algo más que un simple “show”. Y por un momento, no pudimos evitar sentirnos igual, pues ahora ya sabemos que disfrazarse no es sólo vestirse y ya, implica algo más.

A pesar de las molestias que pudieron surgir debido a la falta de coordinación y logística, se tomaron acciones que permitieron a todos “mostrarse” ante los personajes distinguidos del evento, al inicio, no se pudieron evitar ciertos movimientos y mezclas repentinas entre las filas por una lucha protagónica por la atención y el lugar más cercano a las personas que pudieran tomar fotografías.



Del lado izquierdo, fotografía de un cosplayer encabezando el desfile, levantando el estandarte de SOMEJA. Del lado derecho, cosplayer con el estandarte IZTANIME de la Fes Iztacala.

Todas las organizaciones del contingente iban caminando, acompañados de música nipona. El punto clímax del recorrido, fue el momento en que nos acercamos a la mesa donde se encontraba el gobernador y sus agregados, los cuales observaban atentos el desfile. Los primeros cosplayers al llegar al frente hicieron una inclinación hacia enfrente como haciendo reverencia ante ellos, este es un saludo muy común en Japón, el cual se veía

con gran sincronía por parte de todos los cosplayers, la primera fila daba pauta para que las filas que secundaban hicieran lo mismo, así sucesivamente hasta la última fila de cosplayers, sin embargo estas acciones no habían sido planeadas sino que fueron improvisadas por los mismos cosplayers y se entendió implícitamente sin necesidad de dar órdenes, gritar u obligar a alguien a hacerlo. La marcha no duró más de veinte minutos aproximadamente.

3.7 Comentario

Cuando finalizó el evento, nos apresuramos a hacer un sondeo entre los participantes que regresaban a la embajada por sus cosas, y así fue como muchos asistentes nos mencionaron que el evento fue importante porque se les reconoció y tomó en cuenta, y que eran felices por que pudieron mostrar la presencia nipona en México y las distintas prácticas que se han adoptado de la misma.

Este desfile fue visto como una pequeña brecha que los acercó a ser reconocidos, incluso uno de los cosplayers asistente comentó: *“(...) como que en esta ocasión las personas que nos tomaron fotos son personas que no están acostumbradas a este medio, (...) eran personas ‘comunes’, (...) se siente bien, porque de esta forma demostramos e invitamos a los demás a divertirse de manera sana haciendo cosplay”* (Cosplayer de Chun Li).

4. Observación participante: La mole

Pasado el evento del Desfile nos dispusimos a prepararnos para nuestro último evento de Observación Participante: La Mole edición 29.

Optamos por utilizar los trajes utilizados en el Desfile, pues por cuestiones monetarias y de tiempo no pudimos cambiar de vestuario. Para este evento utilizamos la misma guía propuesta antes para la observación participante.

A continuación se explica lo observado:

Evento: Festival de cómics y Manga. La Mole Edición 29

Fecha: 18, 19 y 20 de Diciembre

4.1 Ambiente físico

Aproximadamente a las 11:00 de la mañana nos dirigimos al evento que se realizó en el Centro de Convenciones de la ciudad de México. Vimos que el día era un poco nublado y decidimos caminar al lugar, mucha gente nos veía con extrañeza, puesto que nos habíamos disfrazado en la estación del metro Juárez, como vimos que los demás lo hacían pues se nos hizo fácil imitarlos, obviamente esto nos hizo el foco de atención de grandes y chicos, y no éramos los únicos en esta situación pues al lugar se dirigían otros grupos a hacer lo mismo.



Cosplayers afuera del metro Juárez

Al llegar al complejo, se veían pequeños grupos de cosplayers y gente en general, tuvimos que comprar nuestra entrada, porque a diferencia de otros eventos, aquí se tiene que pagar la cuota reglamentaria, observamos que el lugar se constituyó de esta manera: Por la entrada principal, la taquilla se ubicaba en el costado derecho, donde se compraba el boleto, el costo por entrada doble fue de cincuenta pesos, al ingresar, el cuerpo de seguridad se encargaba de revisar los artículos personales y accesorios⁷⁰ de los asistentes, ya que por motivos de precaución, no se permitía el ingreso con armas punzo cortantes, accesorios metálicos, ni alimentos.

Del costado izquierdo se encontraban modelos cosplayers, los cuales son conocidos también como: cosplayers profesionales⁷¹, que se ubicaban en un balcón que daba a la calle principal donde pudieron ser vistas por la gente que transitaba en las aceras, ellas fueron contratadas por los organizadores del evento, para darle más relevancia al lugar.

El edificio estaba dividido en tres secciones, las cuales se encontraban en los tres pisos del lugar. En cada piso se habían colocado stands al igual que en las convenciones anteriormente visitadas y de igual forma ofrecían artículos similares. El lugar también contó con: pasillos alfombrados, con elevadores, y escaleras eléctricas, los barandales de cristal y herrería de aluminio, hacía la estancia placentera y agradable. Los baños se ubicaban por cada nivel frente a las escaleras eléctricas, estos muy agradables limpios y espaciosos.

Nos percatamos que a diferencia de los anteriores eventos, los stands fotográficos o estudios fotográficos improvisados, se ubicaron en cada piso, los cuales cumplían la misma función que en otras convenciones.

La temática, el lugar, los stands, el comercio, etc. Son iguales en los eventos, sin embargo, la distribución de los lugares, el espacio y el tránsito de

⁷⁰ Cabe mencionar que los accesorios, los cuales pueden ser armas que el personaje porta y/o acabados en el disfraz, deben ser elaborados de materiales como: cartón, papel mache, unicel, madera, tela, etc, o de cualquier otro material que no sea metal.

⁷¹ Los llamados cosplayers profesionales son aquellos que realizan la práctica del disfraz con fines monetarios, estéticamente agradables, con un cosplay altamente elaborado. Este punto se explico anteriormente en el marco conceptual temático.

la gente en esta convención, resulta más atrayente y mejor pensado que en la anterior.

4.2 Ambiente social

Corroboramos que al lugar del evento asistieron jóvenes con las mismas características que en los eventos anteriores, los cuales de igual forma se reunieron en las estaciones del metro, en el suburbano, unos más fuera del lugar del evento y otros dentro del complejo y en algunos casos, allí mismo se cambiaban. Algunos más, como si fuera costumbre, se dirigían a los baños los cuales también fueron utilizados como vestidores, en donde los cosplayers improvisaron para vestirse.



La caracterización dentro del metro Juárez (Cercano a La Mole), es un fenómeno muy común antes de entrar a las convenciones.

Las pequeñas aglomeraciones se hicieron notar, ya que algunos de ellos se caracterizaron de los personajes de la misma serie en los llamados grupales. Aquellas personas que asistieron solos, se fueron integrando poco a poco al ritmo del evento, nuevamente observamos que la forma de interacción prevalece y se replica cada convención a pesar de no ser la misma, se saludaban con mucha alegría, seguidamente platicaban y alababan o criticaban sus respectivos disfraces.

Para esta ocasión decidimos interpretar un nuevo personaje, el cual cambio ligeramente (esto con respecto al movimiento realizado con motivo de los 400 años de amistad México-Japón), pero que portamos con más de agrado. Este día, no tuvimos complicaciones al posar para las fotografías que nos solicitaban, ya que empezábamos a imitar la actitud y comportamientos de los demás cosplayers. Asumimos que el disfraz más elaborado, tiene mayor reconocimiento, ya que en los eventos anteriores no tuvimos el *éxito* de fotografías que en esta convención se presentó.

En este día se dio más fluidez en la interacción con las otras personas disfrazadas ya que algunos de ellos se nos acercaban para pedirnos fotografías, y otros más nos pedían hacer el grupal en el momento, e incluso se no hizo una invitación a participar en un grupal en la próxima TNT GT4. Gracias al cambio de disfraz y a la mayor naturalidad con la que interpretamos el personaje, tuvimos mayor aceptación por parte de este medio.

Los sujetos que llegaban solos, no tardaban en socializar con otros, ya que el disfraz que portaban les permitía ser foco de atención y abrirse camino para entablar conversación con nuevas personas o cosplayers. Conformando eventualmente pequeños grupos ya que se iban agregando conforme se presentaban por haberse conocido en otros eventos.

4.3 Actividades individuales y colectivas

Al visitar los pisos demás pisos nos percatamos que los jóvenes asistían a los karaokes*, en donde se reunieron para interpretar y bailar las canciones japonesas. En este lugar también participan individuos de todas las edades.

A los stands de fotógrafos profesionales, asistieron en su gran mayoría jóvenes mujeres, las cuales eran fotografiadas grupal e individualmente. En repetidas ocasiones, los mismos cosplayers ya fotografiados, regresaban para ser nuevamente fotografiados pero en diferentes poses. Los fotógrafos accedían gustosos y los espectadores aprovechaban la ocasión para capturar nuevas imágenes. También pudimos observar que la estancia de los

cosplayers era más relajada ya que aquí se agrupaban para descansar, jugar, charlar y comer.

4.4 Hechos relevantes

Al momento de estar caracterizándose en los baños, no se reconocieron, sólo hasta después de estar completamente disfrazados, cosa atrayente, ya que únicamente se percataron de si ello al finalizar su transformación o ver los atuendos, ya que ellos reconocían que el personaje, la elaboración del traje o la caracterización les había dado la importancia para socializar entre si y la oportunidad de reconocerse a futuro sin el disfraz.

4.5 Interpretación del rol de acuerdo al personaje

La interpretación surgió de manera similar que en los eventos anteriores ya que una vez puesto el disfraz los individuos empezaron a actuar/posar de la forma distintiva de su personaje.



Cosplayer posando como Athena con su armadura dorada de “Caballeros del Zodiaco”.

4.6 Simbiosis yo-álter ego

De igual manera, los cosplayers sobre su nombre estos responden con su nick-name, en vez de su nombre, lo cual nos hace pensar que este fenómeno se presenta en estos eventos de forma “normal”.

La importancia de hacer énfasis en el eclipse identitario, se da en forma común, esto se puede ver en cada rincón donde hay un cosplayer, por ejemplo un par de chicas que hicieron cosplay de dos personajes de la serie “*Sailor Moon*” llamadas *Haruka* y *Michiru*, su forma muy sencilla y seria, les hacía parecer *simples*, tanto, que no fueron muy solicitadas para tomarles fotos, lo interesante fue, que al momento de asistir a uno de los stands de fotógrafos profesionales, realizaron una serie de poses *suggerentes* entre ellas que cambiaron por completo la atención de los asistentes, tal fue así, que se aglomeraron varios fans y personas en general en esta zona, para fotografiarlas y pedirles varias tomas e interpretaciones de la serie.

4.7 Interacción, socialización y actitudes

La forma de los eventos y el desarrollo de los mismos, resulta similar cada vez que las dinámicas de grupo se suscitan semejantes en forma, aunque en lugares distintos.

A groso modo, pudimos constatar, que **las actitudes**, son las que marcan una pauta importante en la interpretación de los personajes, ya que únicamente nos habíamos basado en tomar en cuenta a los cosplayers, pero, interactuando con los fotógrafos e interpretando nosotros mismos escenas *de nuestros personajes*, logramos otro tipo de relación con otras personas, que a su vez dieron la pauta que ayudó a reafirmar nuestra postura, desde la perspectiva de otros que no se disfrazan pero admiran el trabajo.

Sin embargo, si de actitudes se trata, un digna de apreciarse (debido al contexto mexicano) es ver cómo se da la dinámica de fotografiado para un chico disfrazado de un personaje femenino o viceversa, y sólo te das cuenta de ello, en el momento en que *lo ó la* escuchas hablar, pues logran una

caracterización digna de admiración. Cabe mencionar que el que un hombre se disfrace de mujer y una mujer de hombre, no es tela de juicio que comprometa la sexualidad y orientación de quienes logran este tipo de caracterizaciones. Al contrario, llegan a ser admirados y elogiados si la caracterización es buena.



Un claro ejemplo de la caracterización de Crossplay, un chico interpretando a Sailor Moon. A pesar de ser hombre logra el efecto deseado, y es admirado en el medio.

En este medio es común ver ese tipo de caracterizaciones y no se ve de forma negativa, estas personas reciben el nombre de crossplayers* y abren una brecha interesante para un nuevo campo de estudio, el cual no se considera en este análisis por motivos de dirección, sin embargo nos atrevemos a decir que el slogan **“esa es la actitud”** está hecho a la medida de estos géneros, pues **no sólo se ven como el personaje, lo viven.**



En este caso vemos otra caracterización del crossplay. Ella es una chica que está disfrazada de un personaje masculino, llamado “Roxas” del videojuego “Kingdom hearts”

X. RESULTADOS DE LA TERCERA FASE DE INVESTIGACIÓN

1. Entrevista

Como se describió anteriormente, este instrumento se aplicó a partir de establecer contacto con el medio y los de nuestro grupo de interés, y de los datos recabados de *las técnicas de observación previas*; de esta forma se concertó una entrevista de la cual se les informó que sería video grabada para elaborar una tesis sobre la cultura otaku/cosplay en México. Para el desarrollo de la entrevista nos enfocamos en los siguientes 8 bloques claves que desglosan nuestras siguientes preguntas:

Finalidad del instrumento: Conocer el valor simbólico de la práctica del cosplay, sus producciones culturales (prácticas que se desprenden a través de esta práctica), y entender si repercute ésta en la construcción de la identidad.

Estructura del instrumento: Distribuidas en las siguientes categorías:

- a) Aspectos socioeconómicos.
- b) Aspectos lúdicos y afectivos.
- c) Conocimiento del tema.
- d) Apropiación de la práctica.
- e) Eclipse identitario
- f) Inclusión, adhesión y pertenencia.
- g) Comunicación y medios

1.1 Guía de entrevista

Presentación cortés con el entrevistado. Se le explicará brevemente en qué consistirá la entrevista y se le pedirá autorización para video grabar la entrevista. Pasando esto se procederá con una pregunta general para iniciar la entrevista y así, de acuerdo a las respuestas se buscará cubrir los siguientes temas:

a) Aspectos socioeconómicos

1. Nombre y/o seudónimo
2. Edad.
3. Ocupación y nivel de estudios.
4. Lugar de residencia (estado, delegación o municipio).
5. Familia.

b) Aspectos lúdicos y afectivos

6. Aficiones compartidas.
7. Pasatiempos favoritos.
8. Conocimiento de la familia acerca de la práctica. Actitudes y opiniones de familiares y amigos cercanos respecto al hobby (en específico del cosplay).

c) Conocimiento del tema

9. ¿Qué es un otaku?
10. Se considera un otaku
11. ¿Qué es cosplay?
12. ¿Qué es un cosplayer?
13. Medios de adquisición de conocimientos sobre los temas.

d) Apropiación de la práctica

14. Inicios en el cosplay
15. Forma de inserción (por amigos o por iniciativa propia)
16. Motivos para hacer cosplay
17. Se siente parte del medio.
18. Tiempo de practica
19. Integración al mundo del cosplay.

20. Ambiente en el medio para un amateur en la materia y para alguien profesional.

Aproximadamente:

21. Gastos en anime y/o mangas.
22. Tiempo de elaboración de los trajes.
23. Autodidaxia de elaboración o manufacturado.
24. Dinero invertido en los trajes.
25. Solvencia económica.

e) *Eclipse identitario*⁷²

26. Importancia del Nick name
27. El cosplay hobby o un estilo de vida.
28. Importancia de las fotografías para un cosplayer.
29. Identificación con personajes
30. ¿Qué se expresa con la práctica?
31. Diferencias entre el rol cotidiano y el no cotidiano (como cosplayer).

f) *Inclusión, adhesión y pertenencia*

32. Lugares de asistencia con disfraz.
33. Razones de asistencia a convenciones
34. Satisfacciones a nivel personal.
35. Pertenencia a algún grupo
36. Prácticas con el grupo
37. Importancia de reconocimiento (en la caracterización)
38. Auto concepto y percepción (categorización propia y ajena)

⁷² Ésta es una metáfora que utilizan los investigadores del presente proyecto para describir el proceso de intercambio identitario entre el sujeto y el personaje (el yo idealizado), que dura lo que la persona decide.

g) Comunicación y medios

- 39. Redes sociales (virtuales y físicas) y tiempo dedicado.
- 40. Importancia de la difusión de las fotografías, en el ciberespacio.
- 41. Formas de contacto con sus amigos.
- 42. Frecuencia de convivencia con los amigos del medio

Conclusión de entrevista: Planes a futuro con la práctica

Al final de la entrevista se le agradecerá al entrevistado su tiempo, para posteriormente pasar a la transcripción y al análisis de contenido de la entrevista.

1.2 Resultados de entrevista semiestructurada

Se realizaron 4 entrevistas a cosplayers: fueron 2 mujeres y 2 hombres. Los contactos se hicieron previamente en los eventos de la observación participante. El día y la hora de entrevista se agendaron vía internet y se contó con la disponibilidad de los participantes.

El análisis de las entrevistas se hizo sin el uso de algún paquete informático, por lo que describimos a continuación la técnica y proceso para el análisis de contenidos y categorización de las entrevistas.

1.3 Pasos utilizados para la categorización y análisis:

La categorización tiene la finalidad de resumir el contenido de la entrevista en pocas ideas o conceptos más fáciles de manejar y de relacionar⁷³.

- *Primer paso:* Se relejeron las entrevistas subrayando las líneas y palabras más relevantes y significativas.
- *Segundo paso:* se dividió el contenido en unidades temáticas (párrafos que expresan una idea o concepto central).

⁷³ Se pueden consultar los cuadros en los ANEXOS para su comparación

- *Tercer paso:* se categorizó con un término o expresión el contenido de cada unidad temática.
- *Cuarto paso:* A las categorías que se repitieron y a las que tenían propiedades o atributos diferentes, se les asignó una subcategoría, las cuales se refieren a alguna dimensión, tributo, propiedad, condición o consecuencia importante.
- *Quinto paso:* Así finalmente se elaboraron estructuras particulares (según la óptica de cada informante).

Tal y como se demuestra a continuación:

2. Unidades temáticas

Para pasar a la categorización y análisis primero se sustrajeron las unidades significativas en base a los siguientes temas y subtemas⁷⁴:

TEMA.- INCERSIÓN AL MEDIO: Formas y motivos por las que empezaron en la práctica; si los influyeron / invitaron o fue decisión propia

Cómo se insertan y por qué

KERO: Era el único de toda la secundaria de 150 personas que veía anime, entonces un día le pedí permiso a mi papá de ir al centro a buscar animación japonesa. Entonces acá (en el D.F.) encontré gente que me dijo que también existía el cosplay, lo empecé a probar, mis primeros cosplay eran prestados... (Líneas 41-44).

KAKASHI: Yo estuve viviendo en Oaxaca un tiempo mis compañeras de ahí, tenía dos, y ellas estaban muy metidas en esto del cómic, y participaban en una convención que se llamaba “Imagina, Imagina Oaxaca”, me ofrecí en el

⁷⁴ Las entrevistas parciales utilizadas para este procedimiento se encuentran en los ANEXOS.

grupo entonces me invitaron para que les ayudara a volar, y yo: “¿pues sí, no?”, y ahí fue cuando me dijeron que ¿por qué no nos ayudas a hacer cosplay (...)y me empezó a agrandar así se me hizo divertido por que empezaron a llegar otros chicos y chicas que se disfrazaban y decían: ¡ah, qué bien, te quedo muy bien! (Líneas 32-36 y 41-42).

YUKINO: yo no sabía que era el cosplay; realmente lo que paso fue que conocí por internet a un amigo y el me pregunto si me gustaba el cosplay y le dije que sí, pero no sabía realmente que era... entonces entre a un grupo de anime y ese tipo de cosas y vi a mucha gente disfrazada y fue muy divertido y dije: ¡yo quiero hacer uno! (Líneas 13-14, 16-17).

MAKA: fue la invitación de una amiga precisamente, la que literalmente me obligo a hacer cosplay, por que a ella realmente le gustaba, y la primera experiencia es la mejor en el concepto cosplay y es la que te permite hacer más cosas, a largo plazo. (Líneas 8-10)

Explicación: Lo que podemos apreciar en los 4 entrevistados es que la iniciativa de entrar en el ámbito del cosplay comenzó por la invitación de amigos ya insertados en el medio. La experiencia continuó porque la primera experiencia fue muy agradable y divertida, además de que compartir algo tan ‘singular’ con un grupo de amigos hace aún más interesante la actividad. Conjuntamente se descubre la importancia de mejorar cada vez más los disfraces para poder recibir los mismos elogios y admiración de los otros.

TEMA.- CONOCIMIENTOS Y SIGNIFICADOS: Nociones e ideas sobre los conceptos base de la práctica en conjunto a las valoraciones y significados que les otorgan.

Otaku

KERO: Otaku para mí significa, en un origen, la persona que tiene el gusto por lo que es la animación japonesa y el manga japonés, allá se da mucho que son personas sin vida social, por eso otaku, pero acá tiene otro significado, acá son simplemente personas, regularmente jóvenes, que tienen ese gusto por la animación y por lo que sea japonés... (Líneas 1-4)

KAKASHI: Otaku es al que le gusta la animación japonesa y se obsesiona pero que al mismo tiempo lo disfruta. (Líneas 1-3)

YUKINO: Bueno es la referencia que hacen los japoneses a las personas muy aficionadas a algo, no como tal al anime sino a alguien que es muy obsesivo a cualquier cosa y que se ha adaptado a las personas que les gusta el anime. (Líneas 31-32)

MAKA: otaku es aquella persona que lleva su fanatismo a un límite y sin embargo aquellas personas que les gusta el manga y el anime y no hacen ningún tipo de espectáculo solo son fanáticos, hasta allí se quedan... otaku es aquella persona que, hay que admitirlo, que hace cosplay, que ve anime, que lee manga, aquella persona que trata de interrelacionar en muchas ocasiones su entretenimiento, referente a todo esto con su vida personal. (Líneas 57-59)

Explicación: Lo que se observa es que el término *otaku* provoca ciertos problemas de interpretación. Por una parte, en el contexto mexicano, se interpreta como aquél que sólo gusta de lo japonés: el anime, manga, cosplay, etc. Sin embargo, la palabra tiene una connotación negativa debido a lo que significa en el contexto japonés: obsesivo y sin vida social. Es probable que por eso no les fuera fácil categorizarse a sí mismos con dicho término.

“Friki”

KERO: también se me viene a la cabeza la palabra “*freak*” o “*friki*”, que es estadounidense, a últimos tiempos ya se mezclaron, ya no tiene una división clara; si yo me tuviera que definir sería un “*freak-otaku*” o algo así. (Líneas 7-9)

KAKASHI: A mi parecer es como entender de todo un poco en cuanto a la animación y al manga y cosplay por que para el cosplay no es necesariamente japonés sino que también algo de estado unidos. (Líneas 131-132)

YUKINO: Es el sinónimo pero en inglés, quiere decir loco, extraño, alocado y también da pie a las personas a las que les gusta el anime porque es extraño para los demás. (Líneas 34-35)

MAKA: (...) la palabra friki puede referirse, no sé, me puede gustar mucho leer y por eso puedo ser un friki de los libro, ósea me gustan mucho, y me pueden gustar mucho los deportes y puedo ser un friki de los deportes, más que nada la palabra otaku es la que puede referirse a la cultura japonesa, tanto de anime, de manga y cosplay. (Líneas 66-69)

Explicación: El concepto de *friki* tiende a ser más general, es decir, no se enfoca sólo en lo japonés, también comprende otros gustos como las animaciones estadounidenses, otras prácticas. Sin embargo, tal vez, por los problemas de identificación con el concepto *otaku* se ha tomado esta palabra como un sinónimo, pues cumple con las características connotativas menos negativas que otaku: *alocado, extraño, fan, de gustos que abarcan más allá de lo nipón*. En el contexto mexicano se toma como algo más lúdico que negativo, por ello “*freaky*” en la clásica economía del lenguaje lo transformaron en “*friki*”.

Cosplay

KERO: El cosplay se podría decir el juego de disfraces como todos lo decimos, yo si pienso que es un estilo de vida, porque te quita más tiempo incluso, que ser otaku, pero seguimos dentro de la misma comunidad del freak o del otaku, el concepto incluso cambia por generaciones, porque cuando yo empecé era una cosa muy diferente, era jugar con tu disfraz... (Líneas 16-20)

KAKASHI: el Cosplay es disfrazarse de un personaje de anime, manga y/o videojuegos (Línea 4).

YUKINO: (no sólo es disfrazarse)...es lo que muchos piensan pero no, no solo es verse como él, es adoptar su personalidad, sus poses, sus mañas... (Línea 51)

MAKA: (...) en México, se cree que es solo disfrazarse, como ya te la había mencionado antes, y más o menos hace como unos ocho años, el cosplay llevo como concepto, de tal personaje de tal animación, se puede pasar a real como un disfraz por decirlo así. (Líneas 79-81).

Explicación: En cuanto al significado de cosplay se pudo apreciar que coinciden en designarlo como un “juego de disfraces”, pero entendido el juego como resultado de una actividad divertida y de convivencia, más no en que sea una acción que consista en sólo disfrazarse, sino que está en juego la caracterización (lo cual implica mayor empeño). Además de que se considera que el ser cosplayer implica mayor tiempo e inmersión que el sólo *ser otaku*. Puesto que se pasa de la ficción a la realidad.

Aunque no se descartó el hecho de que al volverse más prolífera la práctica ha perdido la esencia del juego y se pasó a volverse algo más competitivo.

Cosplayer

KERO: yo digo que ser cosplayer es ser parte de la comunidad otaku, pero tus actividades específicas es ser cosplayer. (Líneas 26-27)

KAKASHI: para poder ser cosplayer necesitas pasar por otaku, en mi caso no, yo creo que van de la mano. (Líneas 126-127)

YUKINO: entonces el cosplayer tiene que personalizar al máximo eso que está haciendo y como tal tiene que aprender hacer lo más parecido al personaje. (Líneas 52-53)

MAKA: el proceso de caracterización de una persona desde, arreglar cabello, ojos, toda la caracterización completamente, yo creo que ese es el concepto cosplayer, ósea, va desde internamente prepararse, hasta externamente maquillarse, pintarse todo eso. (Líneas 89-90)

Explicación: Ser cosplayer implica ser parte de la comunidad *otaku*, puesto que por lo regular se conoce primero lo que es el anime, manga, otakus y finalmente cuando eres cosplayer aplicas lo aprendido en tu etapa anterior (acerca de tus personajes favoritos) para hacer una caracterización, un performance, lo más cercano al personaje elegido. Ser cosplayer implica realizar todo un proceso de caracterización y prepararte tanto externa como internamente.

TEMA.- CATEGORIZACIÓN PROPIA Y EN LOS GRUPOS PRIMARIOS:

Propia

KERO: si yo me tuviera que definir sería un “*freak-otaku*” o algo así (Líneas 8-9)

KAKASHI: No soy un otaku soy más como un friki. (Línea 129)

YUKINO: Es que no utilizó el término para mí, ese término lo utilizan los demás, yo solo soy una persona a la que le gusta el anime y el manga y hasta allí, no me gustan las etiquetas. (Líneas 37-38)

MAKA: Me considero otaku por todo lo que implica (el gusto por el anime, manga y cosplay). (Línea 75).

Explicación: Como mencionaba antes en el concepto de *otaku*, fue difícil para nuestros entrevistados autodenominarse así; mientras que *friki* resultó ser un poco más flexible pues no tuvieron problemas en denominarse de esa forma en Kakashi y Kero.

Salvo el caso de Maka, quien se considera *otaku*, posiblemente porque ella tiene más tiempo en el medio y de alguna forma considera que otaku sigue denotando exclusividad de pertenencia al medio nipón. En el caso de Yukino, aún le cuesta trabajo denominarse otaku o friki porque lo considera discriminatorio, eso puede ser por la forma negativa con la que conceptualiza dichos términos.

De la familia

+ Aversión a la práctica

KERO: mi familia lo sabe, mi papá es el que me apoya más y mis sobrinos los pequeños. Mi mamá no tanto porque mi mamá es conservadora, está de que ya cumpliste 23 años y ya solamente debes vestirte con camisa y pantalón, tuviste tiempo de usar playeras como hasta los 18 y allí ya pasas a ser otra cosa (Líneas 53-55)

KAKASHI: A mi papá le da igual y a mi mamá no le gusta, no le agrada se burla dice que debería de madurar, de hecho no le gusta que compre muchas figuritas y no le gusta se le hace horrible para ella es como tirar el dinero, y últimamente con los trajes los he podido justificar por que como lo que estoy estudiando... y pues bueno para ella si es como una inmadurez. (Líneas 16-18 y 20)

YUKINO: ... cuando me empezó a gustar más, me llamo la atención más, cuando ya formaba una parte más relevante en mi vida empezó a preocuparse un poco, ya era como: ya estas creciendo, ¿qué está pasando? te estás quedando, estás siendo infantil, y a mi papá fue al que le molesto, pero cuando yo hablé con él, lo acepto de cierta manera, o sea lo tolera, me ayuda porque la verdad los dos me ayudan...(Líneas 91-94).

MAKA: al principio la familia lo ve mal, bueno en mi caso, al principio lo veían mal porque decían: “es una gastadero de dinero, porque el cosplay no es barato, y me decían no, “para que te sirve”, y bueno más o menos lo deje dos años precisamente por eso, porque estaba la presión familiar de que te decía, no, ¿por qué lo haces? ¿Qué te deja de beneficio?, pero bueno posteriormente aprendí que son cosas que uno realiza y si no lo haces ahorita no lo volverás a hacer uno nunca... (Líneas 125-130)

Explicación: El aspecto familiar es importante ya que es participe directo de las actividades realizadas por los jóvenes. En este caso podemos apreciar que la práctica del cosplay sólo es aceptada por la familia mientras se es menor de edad, pues se espera a que *crezcan* y se dediquen a otro tipo de actividades. Sin embargo, en cuanto se pasa a la mayoría de edad y transcurre el tiempo de inmersión en el medio, los padres de familia les resulta difícil aceptar este *hobbie* por parte de sus hijos al ser costoso, inmaduro y envolvente.

En el caso de Maka, Kero y Kakashi, los 3 se independizaron económicamente y no descuidaron sus actividades y responsabilidades diarias. Los 4 tuvieron que explicar a su familia que no dejarían algo que les gustaba, a pesar de que consideraran que “*tiraban su tiempo y dinero*”.

+Aceptación de la práctica

KERO: mi papá dice que mientras yo lo pague, sea feliz y mientras yo lo haga y siga cumpliendo mis obligaciones, no hay ningún problema. (Líneas 56-57).

KAKASHI: y pues bueno para ella si es como una inmadurez. Aceptan más o menos que haga cosplay porque yo me los pago, porque me ven feliz y porque estudio *diseño de modas*. (Líneas 20-21).

YUKINO: Hace un tiempo mis papas me dijeron (infantil) y yo le conteste: no te he fallado como estudiante y no te he fallado como hija, te he demostrado que a pesar de las cosas, voy bien en la escuela, cumplo con mis cosas hago lo que tengo que hacer, no me quites esta parte que a mí me gusta(...), lo que les duele es gastar tanto en hacer un disfraz, es lo que más les duele, pero de allí en fuera no, yo trato de juntar lo más que puedo, cuando hay cosas caras pues mi mamá me hace el favor de comprarlas. (Líneas 127-132).

MAKA: Pues fue muy drástico, porque la verdad uno de los cosplays que hice les encanto, porque visualmente tenía muchos accesorios, y la primera pregunta fue: ¿Tú lo hiciste?, y yo les dije: si yo lo hice. Y me dijeron ellos: pues la verdad tienes talento para hacerlo, deberías de dedicarte a eso, y eso que te digan tu familia eso es un impulso que te estimula a seguir adelante, y dices: bueno si ellos me apoyan, lo puedo hacer, y fue precisamente de ahí que bueno seguí haciendo cosplay porque mi familia me apoyo (Líneas 138-143). Llego un momento en el que el cosplay forma una parte importante en mi familia entonces ya no era pelear con mi familia (ellos ayudaban a elaborar trajes). Hasta la actualidad mi papá es el que me apoya muchísimo y uno de mis hermanos me dicen: no, si de verdad te quieres dedicar a esto, te puedes dedicar a esto, mientras no descuides las otras actividades. (Líneas 131-135)

Explicación: La familia aprendió a tolerar aquello que sus hijos defendían cuando estos demostraron equilibrar sus hobbies con sus responsabilidades. Además de volverse lo más económicamente independientes posible.

Su principal argumento de defensa es que son felices con lo que hacen.

Kakashi justifica su afición con lo que estudia y Maka, junto con el apoyo de su familia, logra vincular la actividad del cosplay con una microempresa. Su

afán y entusiasmo motivo a sus familias a sugerirles que volvieran su hobby en un estilo de vida *redituable* a largo plazo. Ambos decidieron inclinarse por el diseño de modas.

En el caso de los 4 entrevistados, la familia aunque aún se muestre renuente y considere a la práctica como un acto de inmadurez, en ocasiones los padres ayudan a sus hijos en la elaboración de sus trajes.

De los amigos ajenos al medio

KERO: Mis amigos los que no son cosplayer me apoyan, porque luego los traigo a las convenciones y les digo ¿Ya viste? y me ven extraño (Líneas 59-60).

KAKASHI: los otros que son cosplayer pues les gusta porque por ejemplo los que tengo en la escuela, así me lo han dicho que en su vida les había tocado conocer a un “*friki*”, como yo (...) y así se les hace extraño, a mis compañeros de escuela extraño. (Líneas 27-31)

YUKINO: Pues unos amigos se han alejado, ha habido chavos que se interesan en mí y cuando se enteran de lo que hago, un freno y se alejan, y hay otros que se simplemente les da curiosidad, ah si yo quiero saber de qué se trata, esta padre, hay otros que lo ignoran, habrá quienes les llame la atención o quienes no les importe. (Líneas 98-100)

MAKA: y ahora sí que como quieras tu cosplay nosotros te lo hacemos y fue bonito porque de ahí empezó la forma de negocio cosplay, entonces si la mayoría de las personas me veían raro... (Líneas 147-149)... y en muchas ocasiones, en las que para las fiestas infantiles luego piden, cosplay, por decirlo así, y bueno es una manera gratificante de que la comunidad comienza a aceptar este concepto. (Líneas 151-152).

Explicación: Las personas ajenas al cosplay consideran la práctica del cosplay como algo hasta cierto punto *extraño e inusual*. Kero, Kakashi y Yukino

han tenido que pasar por situaciones poco agradables por su hobby, ya que este no es muy bien aceptado en el sentido de que resulta fuera de lo común y no pueden evitar ser víctimas de los estereotipos que se anexan al simple hecho de que *se disfracen y vean caricaturas*.

Sin embargo, algo que mencionan los 4 entrevistados a lo largo de la charla, en diferentes momentos, es que quien los quiera y conozca de verdad tendrá que aceptarlos tal cual son, pues de una u otra forma no piensan abandonar una práctica que les proporciona tanto placer y satisfacción.

En el caso de Maka, ella ha tenido la fortuna de que los demás vean en ella una fuente de trabajo, es decir, no ven tan extraña su actividad pues pone sus conocimientos al servicio de los demás.

TEMA.- MOTIVOS DE LA PRÁCTICA: Impulsos, aspiraciones y adjudicaciones que le dan al cosplay.

Razones / justificaciones

KERO: (...) para mí el cosplay es la libertad de hacer algo que me gusta. (Línea 34)

KAKASHI: (...) es un lujo (el cosplay), porque una vez una maestra me hizo pensar, me pregunto por qué gastas tu dinero en un aprenda que solo usaras una vez, y yo dije pues es como una quinceañera que sólo usa el vestido por una sola vez y es por gusto y también por lujo, pues es como quien compra un celular, una pantalla de plasma, etc., es un lujo innecesario y que sea distinto y llamativo. (Líneas 108-111)

YUKINO: (...) es una satisfacción personal, a lo mejor si gastaras mucho dinero y puede ser que, a veces no lo reconocen, pero es algo para ti, algo que te llena, algo que completa esas cosas que a veces te hacen falta. (Líneas 103-104)

MAKA: la mayoría de los cosplayers es como mandar tu imaginación a volar, y poner las cosas, y lo voy a lograr, y realmente para mí me ha servido mucho para *desestresarme*, y para ayudar que mi mente estuviera en constante creatividad. (Líneas 121-123).

Explicación: El cosplay es considerado como una práctica excéntrica y costosa, en la cual su razón de práctica es porque se puede hacer y ser aquello que agrada. En lo personal resulta ser un conjunto de actividades en las que la elaboración, diseño y caracterización forman parte de la creatividad puesta en marcha, pues los cosplayers consideran a este hobby como una manera *sana* de desahogarse, salir de lo cotidiano y tomar la libertad de hacer aquello que tanto agrada.

El cosplay complementa esa parte lúdica que resulta necesaria en un mundo lleno de tareas estresantes y de rutina. Además de ser una actividad en donde en todo momento te pruebas para ver qué tan bueno puedes ser en el arte del disfraz.

Expresión y significado

KERO: Para mí, el cosplay busca primero: expresar mi gusto, a mí nunca me ha gustado, digamos, seguir el común de la ropa, siempre trato de ponerme peluches o cosas colgando; en la secundaria me veían bastante loco, cuando encontré el cosplay encontré una forma de expresarme de desahogarme un poco, me da suficiente distracción para ser libre allí. (Líneas 29-32).

KAKASHI: Pues si se expresan cosas, como el personaje con el que te identifican como por ejemplo a mí me identifican con el personaje de Soka que le gusta la carne que soy muy sarcástico, etc., y pues si es por el traje. Porque te identificas con el personaje y también porque te agrada el traje. (Líneas

YUKINO: Porque para mí es una forma de desahogarme, de salirme de las cosas los problemas, de las presiones, prefiero ir a ver a mis amigos, reír un

poco, ver caricaturas disfrazarme, y tomarme fotos, queirme a drogar, a ponerme una borrachera. (Líneas106-107)

MAKA: la mayoría de los cosplayers es como mandar tu imaginación a volar, y poner las cosas, y lo voy a lograr, y realmente para mí me ha servido mucho para desestresarme, y para ayudar que mi mente estuviera en constante creatividad. (Líneas 117-119).

Explicación: La práctica significa para ellos una forma de expresión, libertad, desahogo de las presiones de la vida diaria, desestresante, y se expresa en una la creatividad e imaginación.

Los entrevistados manifiestan un extrañamiento muy interesante de las categorías juveniles clásicas, es decir, no logran identificarse con lo cotidianamente *normal*, por ejemplo Kero menciona que siempre se sintió diferente a los demás y en el cosplay encontró el medio idóneo para expresar esa diferencia con los otros, pero con la similitud que guarda con los del medio. Yukino menciona que prefiere salir con sus amigos, disfrazarse y tomarse fotos en vez de ingerir bebidas alcohólicas o drogarse. De alguna forma considera más sano el hobby porque no implica más que la diversión y la distracción.

En el caso de Kakashi, el cosplay significa la identificación tenida con el personaje y expresa el gusto por el vestuario del personaje. Pues los personajes que caracteriza tienen en común lo estrafalarios de sus vestimentas.

TEMA.- EFECTOS Y EXPERIENCIAS DEL COSPLAY: Consecuencias y resultados obtenidos a partir de la práctica

Positivos

KERO: Primera: hacer muchos amigos, una red social amplia de conocidos, me ha dejado trabajos, he hecho actividades de cosplayer y otakus, en la

escuela me sirve para conseguir trabajo, me sirve como cartas de presentación. (Líneas 136-138)

KAKASHI: Conocer mucho amigos mucha gente muy padre, de que te diviertes, divertirse con las fotos con el traje con el personaje, que hacer el grupal, me encanta hacer el grupal, pero es muy padre hacer el grupal, y gracias al cosplay me gane el apodo. (Líneas 54-56).

YUKINO: He hecho muchos amigos, porque es otra forma de pasar el tiempo sin hacerte daño. El cosplay me ha ayudado a conocer personas muy agradables y a tener mayor seguridad en lo que hago y como me veo. (Líneas 156-157).

MAKA: Fundar mi empresa cosplay. Originalmente la empresa inicio como un proyecto estudiantil, pero se fue desarrollando precisamente con el apoyo de los padres, en si a la comunidad, entonces el concepto de que empezó de, yo persona hago un disfraz para mí, termino siendo, yo persona y un conjunto de personas, bueno tengo ayudantes que se dedican a accesorios. (Líneas 155-158).

Explicación: Algunos de los resultados obtenidos en la práctica continua del cosplay es que se amplía fácilmente la red social de amistades. El gusto por el anime, el cosplay y el internet coadyuvan a que la socialización entre personas reduce distancias.

Además de que ayuda a reunir personas de una misma serie como gusto en particular y lograr interacciones significativas de unos con otros.

En el caso de Maka y Kakashi, ambos le dieron una meta a sus conocimientos y amor por el cosplay. Maka desarrolló una microempresa de cosplay y Kakashi logró estudiar diseño de modas. Ellos aceptan que esto fue gracias a que siguieron en el mundo cosplay y al apoyo dado por su familia al ver que tenían talento para lo mismo.

La práctica les deja experiencias que de alguna forma impactan en su imagen, seguridad, creatividad y estilo de vida. Cada uno de forma particular, como en el caso de Kero quien dice que gracias a la práctica conoce a muchas personas y hasta tiene ofertas de presentaciones en universidades o ciertos trabajos.

A final de cuentas, logran apropiarse un conjunto de actividades y expectativas una vez que este hobby les da algunas armas para seguir adelante cuando ellos deseen.

Negativos

KERO: Tal vez estos otros cosplayer que quieren brillar, por la forma diferente de ver las cosas, no voy a hacer nada si están enojados o no... La presión de un día antes de estar acabando las cosas de que dices lo hago mañana lo hago al rato y de repente ya mañana es la convención. (Líneas 145-146).

KAKASHI: Pues han sido la vez que tenía que cargar como ocho perros de peluche y ese día no sé en qué estaba pensando y dije pues me pongo el cosplay y me salgo así y hay quienes cuando sales a la calle hay quienes te andan gritando de cosas, hay quien te grite: “¡pinche friki! ó ¡escoria social!”, y yo de ahí ¡chinga tu madre, **yo no tengo la culpa de que no seas feliz!** (Líneas 59-64).

YUKINO: una vez me toco que caminando en la calle con un disfraz un tipo me dijo: Pinche vieja loca, ya madura, ¿qué te pasa? vete a tu casa, y yo me quedé así de... ¿a ti en qué te afecta? yo no te estoy haciendo ningún daño. (Líneas 122-124).

Explicación: En los aspectos negativos nuestros entrevistados manifiestan que las experiencias obtenidas al salir caracterizados a lugares públicos, como la calle que es totalmente ajena al mundo cosplay, resulta un poco difícil, pues al parecer a las demás personas les parece fuera de lugar y

comienzan los insultos verbales. Lo que tienen en común estos “reclamos” es que consideran que son inmaduros y *extraños*.

En el caso de Kakashi, él menciona una frase interesante que señalamos con “negritas”. El explicar que él no tiene la culpa de que no sea feliz quien lo insulta, puede referirse al hecho comentado páginas atrás. Quienes practican el cosplay se sienten orgullosos de lo que hacen porque nadie se los impone, ellos lo realizan por sus propios medios y por gusto.

En el sentido del medio, Kero nos da una imagen de un ambiente cosplay *pesado*, por el deseo de protagonismo de algunos. Además de considerar lo difícil que es sobrellevar el estrés cuando aún no está listo tu disfraz.

En esta categoría no se incluyó alguna cita de Maka, pues sólo nos comenta que ha tenido experiencias agradables y que tal vez lo único negativo sean las críticas entre los propios cosplayers al ver las caracterizaciones de los demás.

TEMA.- ACTIVIDADES: Acciones y movimientos típicos en el grupo de convivencia

Convenciones

KERO: Haces lo mismo que hace cualquier friki u otaku, vas a ver el lugar a comprar ciertas cosas y a ver a los amigos, la diferencia es que traemos trajes, nos piden foto y la mayor parte de las veces las damos, excepto cuando estamos muy atareados. (Líneas 106-108)

KAKASHI: Pues primero buscar a tus amigos y pláticas todo lo que has hecho en todo ese tiempo que no se han visto y pues no es lo mismo que escribirlo en tu página que platicarlo (Líneas 138-139)

YUKINO: vas a una convención y te toman fotos (Línea 63).

MAKA: muchas personas se acercaban, te tomaban fotos, te decían: ¡es que te ves bien!, ¡te quedo genial! ¿Te gusta esa serie? Porque entonces empezabas a hacer relaciones personales entre personas que desconocías ¿no? (Líneas 16-18).

Explicación: En las convenciones no sólo resulta que compran y ven artículos de novedad, sino que buscan a los amigos que sólo pueden ver en estos eventos por cuestiones de distancia y tiempo; y que además como van caracterizados de algún personaje, aceptan que les tomen fotografías. Las fotografías tienen un papel muy interesante pues personas desconocidas están interesadas en fotografiarse contigo o simplemente tener una foto tuya, tal y como veremos a continuación.

Fotografías

KERO: para mí no tienen tanta importancia, si me toman 3 fotografías en todo el día, yo estoy perfecto, pero para muchos que usan el cosplay, son bastante importantes porque necesitan un nivel de atención bastante grande, tienen esta parte de ellos que dice: mírenme, pónganme un poquito de atención, entonces van y se toman fotos con el mismo cosplay en todos los stands de fotos y se quedan parados fácil 15 minutos para que lleguen a tomarles fotos, también estas personas tienen cosplay de muy alta calidad, yo he visto que a muchos de ellos no les gusta tanto el *cosplayarse*, sino que el cosplay sea más para el mírenme, es más para hacer el show que para disfrutarlo. (Líneas 114-120)

KAKASHI: pues bueno que me tomen me da igual porque lo hago por gusto, porque muestro un poco de mi trabajo y de mi gusto personal, y por el otro aspecto también considero que es importante tener fotos donde luzcan los trajes. (Líneas 97-100)

YUKINO: Pues refleja el esfuerzo, la vanidad si quieres verlo de alguna manera, pero la foto no sólo es el verse, sino también actuar, (Líneas 62-63)... y a lo mejor a algunos les tomamos fotos porque lucen más, porque es más

difícil, porque es popular, pero para mí el éxito es sentirme bien con él. (Líneas 59-60)

MAKA: el hecho de que nos tomen fotografías, yo creo que representa el hecho de que tu cosplay o tu caracterización completamente está bien ¿no?, porque por lo regular tomas fotos de lo que te agrada, de lo que te gusta o del momento de lo que quieres guardar para siempre, y yo creo que más que nada es el hecho de que a las demás personas les agrado como te caracterizaste, les agrado tu cosplay (Líneas 229-233).

Explicación: Las fotografías son importantes para aquellos que necesitan mucha atención y reconocimiento, al menos eso es lo que nos remarca Kero. Al parecer a él el cosplay tiene más un enfoque de diversión que el de simplemente ser el “centro de atención”. Kero, Kakashi y Yukino mencionan que para ellos las fotografías no son tan importantes pues sólo demuestran vanidad. Sin embargo, los entrevistados no dejan de lado que la cantidad de fotos tienen que ver con el tipo de disfraz, performance y caracterización presentadas, ya que saben que sólo se fotografía aquello que resulta estéticamente agradable a la vista del fan.

- Importancia del Performance

KERO: actuar como el personaje solo cuando posas, porque también luego viene la parte de que siempre estás actuando como el personaje y le caes mal a todos.

KAKASHI: actúo y me veo como el personaje, ser como el personaje es importante en las fotos. (Línea 124)

YUKINO: (el performance es)...Por respeto, por admiración, si te gusta el personaje y lo vas a representar, si te gusta y lo vas a representar tiene que ser parecido, ¿por qué? Porque si estás respetando algo hazlo bien. Debes verte y actuar como él. (Líneas 55-56)

MAKA: yo creo que el performance es importante, sólo si es para concurso, bueno veces que en determinadas ocasiones te gusta hacer determinadas poses, determinadas fotos, digo también está permitido porque para eso es el cosplay (Líneas 222-224).

Explicación: El performance sólo resulta importante cuando se está posando ante una cámara o cuando se está concursando. Ya que si actúas por mucho tiempo como el personaje tienes la posibilidad de perder el sentido de la realidad y a ser un tanto fastidioso para los demás. Pues al disfrazarte de un personaje debes actuar y verte como él en la mayoría de detalles posibles, ya que debes de *respetar* el personaje que puede ser muy querido por otros. El cosplay es una práctica de respeto y como tal se exige la mayor seriedad y calidad posible.

TEMA.- CATEGORIZACIONES Y ATRIBUCIONES DE LOS GRUPOS Y LAS PROPIAS A PARTIR DE ESTOS: Tipificaciones que realizan para discernir a las diferentes variantes en el cosplay y con las cuales se identifican

Clasificaciones de cosplayers por características

KERO: por tiempo, los que llevan mucho tiempo, los que llevan un tiempo regular y los que empiezan, la otra es la calidad, los que siempre están concursando son los que tienen más calidad, incluso los que representan a México internacionalmente, los que lo hacen porque les gusta y lo hacen bien, porque nunca he visto que uno de los que lo hace porque le gusta, se lleve tan bien con los que son competitivos y por último, los que hacen para entrar gratis a la convención, bueno todos lo hemos hecho alguna vez por el tiempo y cosas así. (Líneas 177-182)

KAKASHI: sí creo que los haya porque luego entran grupos que entran gratis y que sus trajes están muy elaborados, y pues dices a que padre ¿puedo tomarles una foto?, y hay otras chicas que llevan trajes muy elaborados y pues son muy sencillas y dices que padre y otro no que si les pides una foto pues te

dicen no (Líneas 97-100)... Mira de que hay sí pero sin que se diga, es decir todos lo saben pero nadie lo dice, es decir que todos sabemos que lleva el mismo cosplay de siempre, el de baja calidad pero pues "x", ósea son elites las que ya sabemos que existen y diferencian pero que no se dicen pero que ya están establecidos. (Líneas 103-105).

YUKINO: Pues yo creo que eso se da conforme a las experiencias, el cosplayer es el que realmente personaliza al personaje valga la redundancia, entonces algo así como yo soy un cosplayer más y tú uno menos creo que no debería de existir pero a lo mejor si existe. (Líneas 47-49)

MAKA: Están los que siempre concursan, siempre, siempre, no importa que ganen o pierdan siempre concursan, están los que son jóvenes, ósea los niñitos, que concursan en grupales y que siempre ganan, están los cosplayers que son cien por ciento guapos y están los cosplayer amateurs, que apenas empiezan y que se conocieron por foros, están los cosplayer que son específicamente de una sola serie, ósea que jamás van a hacer un cosplay de otra serie, están creo que también los cosplayer que solo de un día van y solo van a conocer amigos y yo creo que hay muchísimas otras cosas, porque hay subdivisiones ¿no?, también están las mujeres que son también visualmente bonitas, y literalmente sólo quieren tomarles fotos, y también están las cosplayer las que son gatos, digo no tengo ninguna agresión contra ellos pero, precisamente el cosplay perdió presencia por ellas (Líneas 212-220)

Explicación: La mayoría coincide en categorizar y clasificar a los cosplayers del medio por su calidad, participación en concursos, por su innovación y cantidad de disfraces, por sus actitudes con el público y por el tiempo de práctica. Obviamente que no se pudo dejar de mencionar las variantes existentes en cuanto a físicos atractivos, gustos en específico (como los cosplayers de una sola serie).

Un aspecto interesante es que se menciona que también están los cosplayers que se disfrazan para lograr entrar gratis a las convenciones. En

este punto planteamos el hecho de que elaborar un disfraz resulta mucho más caro que el pago de la entrada para una convención. De esto deducimos, en base a nuestros resultados de observación, que el entrar gratis con un cosplay significa que reconocen que tu disfraz es *bueno* y tiene un reconocimiento al permitirte el acceso gratuito. En este caso pesa más la atención y el reconocimiento que el dinero.

Maka menciona que las chicas gato (mujeres con cola y orejas de gato), desplazaron al cosplay, esto en el sentido de que una chica en lencería, con orejas y cola de gato resultaba más atrayente para fotografiar que los cosplayers esmerados en lucir alguno de sus disfraces. A partir de ahí se creó el prejuicio a este tipo de cosplays, pues se considera que no requieren tanto esfuerzo y explotan demasiado el aspecto visualmente erótico.

A continuación se esquematizan los aspectos categóricos más destacables de cada entrevistado, esto con el fin de sintetizar la información expuesta en las unidades de análisis.

3. Categorización

ESTRUCTURAS PARTICULARES (SEGÚN LA ÓPTICA DE CADA INFORMANTE)

(1) Informante: Kero, cosplayer masculino 25 años, 5 años en el medio

Familia	Positivos	-Apoyo por su padre -Cubre gastos -Aunque no se reciba apoyo de la madre le ayuda
	Negativos	-Falta de apoyo por parte de la madre -Se dejó un tiempo debido a la falta de apoyo

Amigos	Fuero del medio	Lo consideran extraño	Profesionales
	Dentro del medio	Otaku/friki, afinidad de gustos	Amigos en todo el país

Gastos	Solvencia gastos	Trabaja/estudia, algunos gastos ayuda el padre
	Gastos en cosas del tema	Mangas, anime, cosplay, etc.

Tiempo práctica	Otaku	10 años
	Cosplayer adictivo	5 años

Contacto	internet	Redes sociales, Messenger
	Vía telefónica	Celular
	Física	Convenciones y plazas

Edades para cosplay	No hay edad	Te la pones tu
---------------------	-------------	----------------

Atribuciones hacia el gusto por el anime	-Tipo de dibujo -Estética -Aceptación hacia lo violento y lo sexual -Público más amplio no solo niños
--	--

Cosplay	Inserción al medio	<ul style="list-style-type: none"> -Diferenciación con lo “normal” -Identificación por afinidad de gustos -Invitación de amigos 	
	Inserción al medio por otros	<ul style="list-style-type: none"> -Se sienten diferentes -No logran identificarse con otros -Gusto por el anime 	
	Motivos	<ul style="list-style-type: none"> -Estilo de vida -Aprendizaje -Gusto -Diversión -Amigos -Identificación con personajes -Reconocimiento de los amigos (mutuo) -Ver nuevos cosplayers -Tiene habilidad en cartonería 	
	Fotografías	Con amigos durante el evento Para el no importa	
		Para los demás sí importa	<ul style="list-style-type: none"> -Buscan atención que falta en la familia -Pasan a todos los stands -Esperan hasta 15 minutos a ser fotografiados en una sola pose -A veces solo lo hacen por reconocimiento pero no lo disfrutan
	Implicaciones	<ul style="list-style-type: none"> -Personificación -Gastos en el disfraz -Libertad -Falta de madurez -Para el vestirse de traje es un disfraz de la vida cotidiana 	
	Efectos positivos	<ul style="list-style-type: none"> -Distracción -Desahogarse de problemas -Proporciona libertad -Forma de expresión -Implica red de amigos -No ha cambiado su vida “normal” -Ayuda a “trabajos” -Actividad de “frikis” de amigos 	

Cosplay (continuación)		-Prevalece la amistad -Compañía
	Efectos negativos	-Parece ser más para mujeres -Disgustos con otros cosplayers debido a la competitividad -Presiones para terminar con un disfraz -Puede resultar adictivo si no hay autocontrol -Los grupos no prevalecen debido al protagonismo -Falta de cohesión -Cohesión solo por tolerancia

Justificaciones	-No es algo destructivo -Busca la superación personal -Busca integrar y mejorar la calidad de todos -Para estar con los amigos -Ser como el personaje
-----------------	---

Friki/otaku	Significado	Personas con gustos por anime	
	Consideran que son sinónimos	Por la forma de usarlos actualmente, sin embargo hay diferencias marcadas	Principal diferencia Término friki gringo y es más general el término japonés otaku ya que es más específico
	En Japón connotación negativa		
	Él se denomina frikotaku		

Clasificaciones de Cosplayer	Competitividad/popularidad	concursos
	Por tiempo	Los que llevan mucho y poco
	Por calidad	Buena, mediana, mala elaboración
	Por gusto	convivir
	Por entrar gratis	Implica reconocimiento si dejan pasar el cosplayer significa que su trabajo es bueno

(2) Informante: Kakashi, cosplayer masculino, 21 años, 3 años en el medio cosplay

Familia	Positivos	-Hermanos pequeños- curiosidad -Apoyo del padre
	Negativos	-Falta de apoyo por parte de la madre -Inmadurez -Pérdida de dinero

Amigos	Fuera del medio	Lo ven raro
	Dentro del medio	Friki/ otaku, afinidad de gustos, admiración

Gastos	Solvencia gastos	-Trabaja/estudia -Vive con sus padres
	Gastos, cosas del tema	Figuras, mangas, anime, tela, accesorios

Otaku/friki	termino	Gusto por el anime, cosplay, manga de forma obsesiva
	Problemas con el termino y auto clasificación (tengo vida social y aparte)	

Edades	No hay edad	
Clasificaciones	Calidad	Mala, mediana, élites
Contacto	-Internet -Físico	Redes sociales Convenciones

	Inserción	Invitación de amigos	
	Fotos	-Lucir los trajes -Mostrar su trabajo	

Cosplay	Motivos	-Reconocimiento y atención -Red amplia de amigos -Divertirse con el traje y amigos -Usar Nickname -Concursos -Recuerdos -Mostrar su trabajo	Pulseras, disfraces/figuritas, etc.		
	Implicaciones	Elaboración de propios trajes	Cosmaker		
		Aprender a coser	Diseño de modas como carrera		
		Gastos innecesarios	Lujos		
	Estereotipos	Practica infantil	Falta de madurez		
	Situaciones positivas	-Desarrollo de valor afectivo al cosplay/personaje -Recuerdos – disfraces -Algunos son sencillos y amables			
	Situaciones negativas	Algunos engreídos	-Escoria social - Inadaptado	Respuesta No tengo la culpa de que no seas feliz	
		Insultos en la calle-verbal	Para el disfraz y su físico		
		Criticas			
		Competitividad			

(3) Informante: Maka, cosplayer femenina, 22años, 8años en el cosplay

Familia	Positivas	-Aceptación siempre y cuando no descuide sus obligaciones -La familia también aportó ideas -Apoyo económico
	Negativas	Aversión por el gasto “sin sentido”

Amigos	Fuera del medio	-Lo consideran extraño -Les gusto el trabajo y se volvió negocio -Lo aceptan poco a poco
	Dentro del medio	-Le encargan disfraces lo cual resulta gratificante para ella amplia red rebasa distancias por gustos afine

Gastos	Solvencia de gastos	-Trabaja y estudia
	En el medio	-Anime, cosplay

Contacto	Internet	-Sitios, foros, chats, redes sociales
	Físicamente	-Convenciones

Edades para el cosplay	hasta los 60 años
------------------------	-------------------

	Inserción al medio	Por una amiga	
Cosplay	Motivos	-Continuó debido a que le agrado -Conoció mucha gente -Por los amigos -Anime, manga, cosplay -Satisfacción personal -Reconocimiento	
		-Superación personal	Búsqueda de metas
		-Expresa creatividad -Diversión -Estilo de vida	

Cosplay (Continuación)				
	Fotografías y performance	Se busca el mejor ángulo y pose	Expresa el grado de identificación con el personaje	
		Agradar al público		
		Se piden para traer el personaje a la realidad	Vuelven realidad la fantasía	
		-Para recordar -Para compartirlas en la red		
		Para reconocer tú el trabajo	Mantener presencia y ser del agrado debido a la humildad o se puede ser popular pero no agradar a la gente por soberbia	
		-Ser popular	Si el performance no es relevante el público no pide fotografías	
		-Visibilidad		
	Implicaciones	Ser otaku - Caracterización/actuación	Performance	
		-El público exige calidad		
		-Manufactura cosplay	Empresa	
		-Aprender		
		-Adaptación de elementos de otra cultura	Hibridación cultural	
		-Uso del Nickname		
	Estereotipo	-Inmadurez -Inutilidad de la practica -Gasto innecesario de dinero		
		-Comunidad	Apoyo mutuo	
		-Autodidaxia	Aprender a coser	
		-Superación	Se buscan metas constantemente	

Cosplay (Continuación)	Efectos positivos	-Amistad	En base a la interacción por gustos afines o porque les tomen fotografías, y permite fácilmente hacer grupales
		-Desahogo -Distracción -Forma de expresión	
		-Ayudó a tener un trabajo	Empresa
	Efectos negativos	Discriminación	por similitud al personaje
		Críticas El no tener reconocimiento frustra Adictivo	
		El cosplay pierde presencia por los nekos	Disfrazados de gatos, solo usan una diadema con orejas y una cola

Friki/otaku	Significados	Otaku: Fanatismo al limite Friki: Es un término más general
	Acepta ser otaku	

Clasificaciones de cosplayer	Básica	Amateurs Profesionales
	Por características	-Los que concursan -Los que son guapos/bonitas -Principiantes -Los de una sola serie -Los que van un solo día -Los nekos (disfrazados de gatos, solo usan una diadema con orejas y una cola)

(3) Informante: Yukino, cosplayer femenina, 19 años, 5 años en el cosplay

Familia	Positiva	-Apoyo -Figura materna
	Negativa	-Infantil -No cumple proceso de transición niño/adulto -Costoso

Historia Cosplay México	Influencia	Japón – México.
-------------------------	------------	-----------------

Cosplay	Implicaciones	-Personificación	-Adoptar su personalidad -Verse como él/ella. -Ser lo más parecido	Por respeto y admiración	
		-Ser más infantil			
		-Impacto en la personalidad			
		-Es un gusto adquirido difícil de cambiar	Adictivo cuando sale bien quieres más		
	Inserción	-Amigos por internet -Ver a un grupo motivó a hacerlo			
	Motivos	-Uso productivo del tiempo libre -Gusto por ser diferente -Actividad sana -Desahogo, actividades diarias -Ampliación redes sociales -Colección -Mostrar trabajos y buenas caracterizaciones -Atracción física -Satisfacción personal -Es algo para sí mismo -Completa lo que hace falta -Forma parte de ti -Gusto por el anime			
	Estereotipos	Se cree que no maduran	El anime son caricaturas para infantes		
Situaciones negativas	-Agresión si se sale disfrazado a la calle	Verbal			
	-Discriminación por personas envidiosas	Calidad, diseño y caracterización del personaje			

	Situaciones positivas	-Ambiente tranquilo -Facilitador social -Gente amigable -Aprendió a coser y hacer moldes -Amplia redes sociales
		Ideales y valores positivos

Conocimiento	por sus propios medios	Internet
	por medios externos	Guía para conocer el anime

Amigos	Fuera del medio	-Se alejan -Les da curiosidad -Otros lo ignoran	
	Dentro del medio	Frikis/otaku	Mayor valoración por quienes son infantiles y/o diferentes

Contacto	internet	Redes sociales
	físico	Convenciones

Edades cosplay	Generación del cosplay entre los 16-18 creció ahora mayores de 20
	Creció la generación y ahora son de todas las edades

Justificaciones	-No se olvidan prioridades -Se hace lo que gusta -Se cumplen responsabilidades -Es una forma de sentirse viva -No siguen las normas (control parental) -Se combinan lo lúdico con las responsabilidades
-----------------	--

Solvencia de gastos	Ahorros
	Los padres absorben los gastos

Friki/otaku	-Significados	Extraño, obsesivo
	Gusto por el anime, manga, etc., muy arraigados	
	-Problema con los términos -No se autclasifica en ninguno (tengo otros círculos no solo otaku/friki)	
	-Implica comodidad, sinceridad, feliz, alegría, a pesar de lo infantil que se es,	

Éxito del cosplay	personal	-Cuando se parece con el personaje se identifica con él
	Para los demás	-Luces más -Popularidad
	Fotografías	-Esfuerzo -Vanidad -Actuación/actitud -Presentas tu trabajo

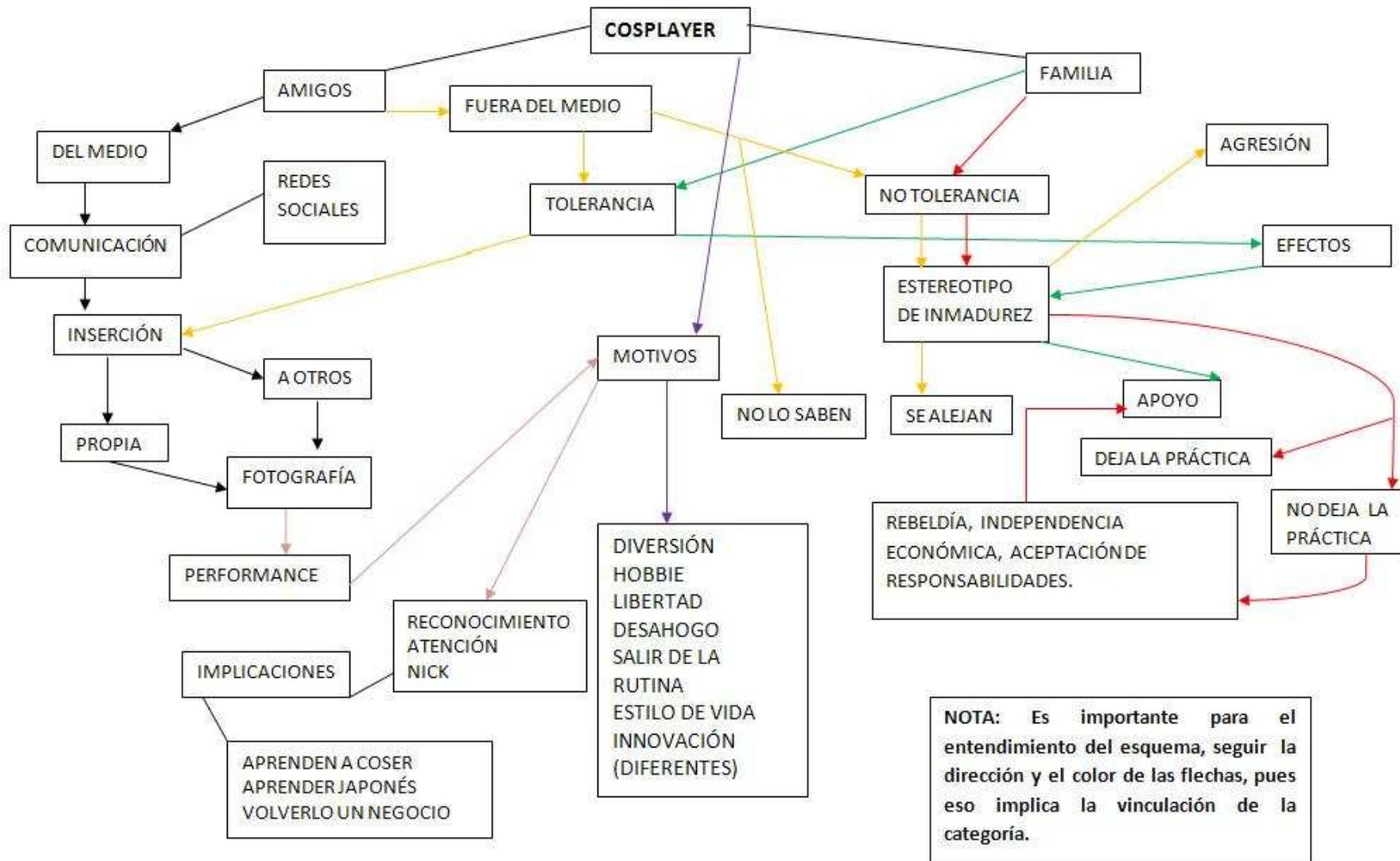
Primer experiencia	-Inolvidable -Inexperiencia -Pena -Divertido -Se busca mejorar
--------------------	--

Clasificaciones	Buenos (alta y mediana calidad de elaboración)	Que concursan
	Malos (baja calidad de elaboración)	-Que no concursan -Disfraces simples(gatos, oreja y cola)

A partir de la información esquematizada por cada informante se procedió a la elaboración de un esquema general. Para construirlo se siguieron los siguientes pasos:

- 1.- Se integró la información en un árbol de categorías
- 2.- Se procedió a hacer un informe verbal que consiste en una *síntesis conceptual* que describe la estructura del árbol.
- 3.- Finalmente se elaboraron los análisis en base a los resultados y el marco teórico.

ESTRUCTURA GENERAL (ÁRBOL DE CATEGORÍAS)



3.1 Síntesis conceptual del diagrama

Como se puede apreciar el cuadro intenta contemplar 4 categorías muy importantes que están en juego en la práctica del cosplay: Familia, amigos, significado de la práctica y efectos de la misma en la vida cotidiana.

Lo que motivó a la inserción de la práctica fue el grupo de amigos con los que ya se compartía el gusto por el anime, los cuales invitaron a nuestros entrevistados a probar lo que era la práctica y que ellos al descubrir lo que era ser una *celebridad* digna de admiración por su trabajo, continuaron con esto. Se alcanzaron niveles de atención y reconocimiento considerables; tal es así que en algunos casos el cosplay tiende a ser adictivo por toda esa atención.

En el cosplay es común que la familia no acepte el hobby por ser costoso y por significar que las etapas de transición de adolescente a adulto se están estancando o *no avanzan* de acuerdo a su edad. Sin embargo, llega un momento en que toleran dicha práctica cuando estos jóvenes demuestran que es algo que los hace felices y se imponen a los deseos de su familia al solventar por si mismos sus gastos y demostrar que no descuidan sus obligaciones diarias.

Lo que les motiva a seguir dentro del mundo cosplay es la amplia red de amigos con la que cuentan, pues el ser cosplayer es un facilitador social que ayuda a que varios *desconocidos* se acerquen para conocerte mejor, intercambiar conocimientos o simplemente hacer cosplay de la misma serie y tomar fotografías inspiradas en la animación y/o los personajes a interpretar. El sentido de pertenencia y aceptación juegan un papel importante en estos grupos. El papel de las fotografías es el de constatar que la caracterización quedo bien y se logró materializar algo *ficticio* en algo *real*. Para ello el performance es necesario, sobre todo en esta práctica en la que se debe estar en constante superación para sobresalir entre los demás. Tal parece que se aspira, como en varios aspectos y ámbitos de la vida, ser mejor que nadie más.

Sin embargo, cuando revisamos los resultados de nuestras observaciones con los datos de las entrevistas y a ello añadimos lo seguido en internet durante la investigación, es que podemos ver cómo la práctica del cosplay que empezó como algo lúdico y singular, se está convirtiendo en una “*lucha de egos*”, en donde los problemas entre grupos y cosplayers se hacen latentes y en ocasiones manifiestos. Lo cual empieza a desvirtuar la práctica.

Respecto al círculo de amistades ajenas al medio, no pueden evitar sentirse algo *excluidos*, por no asemejarse en gustos o hobbies de su círculo de amistades académicas, por ejemplo. En ese caso se puede dar una aceptación de la persona o un rechazo total. Algo de lo que se sobreponen al aceptar que no pueden dejar algo que les gusta tanto y forma parte de su personalidad y su forma de ver la vida. Ya que las historias de los animes les dejan, por lo regular, mensajes positivos respecto a la vida y a la superación personal.

En el caso de los amigos del medio, estos tienden a motivar a seguir en la práctica, organizar grupales cosplay, sesiones de fotos, juegos, etc. La mayoría de estas situaciones se organizan vía internet, pues la mayoría de cosplayers viven muy distanciados y se mantienen en constante comunicación gracias a la red. La cual, dicho sea de paso ayuda a conocer más acerca de la práctica y acerca más a todos los practicantes del cosplay de toda la ciudad, la república, el país y el mundo.

Finalmente el cosplay impacta en la personalidad de sus practicantes al interiorizar simbolismos, valores y aspiraciones presentes en los personajes que les gustan y se identifican. La práctica es positiva, pues los cosplayers tienden a llevar una vida *sana y funcional*⁷⁵. Incluso, dentro de la práctica son motivados a aprender a coser, elaborar armas, diseños, peinados, conocer sobre pelucas y materiales. En algunos casos, la práctica se vuelve un estilo de vida y una forma de empezar a ganarse la vida.

⁷⁵ Con esto nos referimos a que la mayoría tienden a ser jóvenes que evitan consumir estupefacientes, alcohol y se esfuerzan por mantener un estilo de vida tranquilo.

XI. ANÁLISIS DE LOS DATOS DE ACUERDO AL MARCO TEÓRICO

1. Hibridación cultural y el cosplay

La hibridación cultural pone en juego algo más que el intercambio y mezcla de elementos culturales diversos en uno solo. Los jóvenes utilizan medios como el internet para aprender, conocer e identificarse con elementos 'de fuera' que incorporan en sus estilos de vida y construyen comunidades con quienes compartir dichos estilos. A continuación revisaremos cómo hacen eso.

La moda japonesa de disfrazarse en eventos de cómics, dejarse fotografiar y ser unas celebridades por destacar en el medio, se adaptó de una forma peculiar en México, tal y como se describe a continuación.

Los cosplayers se basan principalmente en la adquisición de elementos que el mercado pone a su alcance: pelucas, pupilentes, telas, zapatos, accesorios, etc., pero el ser cosplayer no es expresión de una práctica de consumo llevada al extremo, sí adquieren objetos y hasta cierto punto conservan un espíritu coleccionista. Pero es más fuerte el amor al personaje a interpretar y aspirar a *ser como él* en algún aspecto de su vida⁷⁶.

Por ello los consideramos como parte de un consumo cultural, pero su mundo no se ve limitado exclusivamente a esta práctica, puesto que, retomando algunas ideas de Néstor García Canclini (2005), si lo tomamos desde ese pensamiento instrumental que versa sobre el interés (enfocado desde la racionalidad del éxito económico), no se alcanza a visualizar y comprender, que dichos comportamientos de consumo buscan más bien legitimizar y/o expresar identidades. Razón por la cual nosotros lo tomamos como parte de una cultura juvenil en pos de su propia "lucha de significación". Abriéndose paso ante una cultura parental que tiene como principal labor *guiar*

⁷⁶ Esto en el sentido de que pueden aspirar a ser tan fuertes como Chun Li, llenos de confianza como Sasuke Uchiha, de sentimientos puros como Serena de Sailor Moon, etc., por ejemplo.

a los jóvenes en sus etapas de transición marcadas por la edad y las responsabilidades.

2. La identidad y los grupos

Siguiendo la premisa de la identidad social, de acuerdo a Turner "*El criterio de identidad consiste en que los individuos tiene cierta conciencia colectiva de sí mismos como entidad social diferenciada; tienden a definirse y percibirse como grupo, a compartir cierta identidad común*" (1990:45) Y que además manifiestan cierta interdependencia afectiva positiva.

En el caso de los otakus-cosplayers, estos se sienten poco adaptados y/o identificados de lo común. Al estar dentro del mundo "frik" se sienten cómodos porque pueden ser *ellos mismos*, sin miedo a ser molestados o agredidos por sus gustos en particular. Saben que pertenecen a un grupo con un modo particular de ver y hacer las cosas. Como mencionaba uno de nuestros entrevistados, están conscientes de que para los demás pueden ser percibidos como *infantiles*, pero son felices no dejando ese lado *inmaduro* que no es bien visto socialmente cuando se cumple la mayoría de edad, pero que pueden compartir con otros que pasan más o menos por lo mismo.

El estar en grupo les ofrece una compañía mutuamente reforzante de la actividad que los distingue. Conforme al tiempo los cosplayers se han ido autorregulando, diferenciando entre ellos distintas categorías y roles en ese universo simbólico que son las convenciones. Ya que "*El criterio de estructura social consiste en que las relaciones entre los miembros, con el tiempo tienden a estabilizarse, organizarse y regularse mediante el desarrollo de diferencias de roles y categorías, de normas y valores compartidos que prescriben la creencias, actitudes y conducta en cuestiones relevantes para el grupo*" (Turner, 1990:45).

Algo que nos queda claro es que la identidad es el producto de los procesos interactivos entre el individuo y el campo social, y no sólo un elemento de las características individuales.

Por ello es que puede haber cosplayers que en mayor o menor medida se inmiscuyan al medio. Pero a final de cuentas, al interactuar entre ellos, saben que tienen muchas cosas en común y que entre ellos pueden compartirlas sin temor.

2.1 Identidad e Identificación

Como la identidad social deriva de la pertenencia a un grupo, resulta necesario que ese grupo se diferencie positivamente para poder contribuir a una identidad social positiva. El carácter positivo o negativo de un grupo o categoría se establece en el contexto social a través de la comparación con otros grupos.

El concepto “Otaku” causa problemas al atribuírsele ciertas características de *obsesión, inadaptado social, escoria social*, etc. Por lo cual, a pesar de que los jóvenes de la muestra aceptan tener todas las características de un otaku, no se refieren completamente a sí mismos como uno, precisamente por ese “temor” al rechazo. Por ello la palabra “fiki” funciona de manera más general y menos negativa en su significado. Pues a esa palabra se le atribuye sólo la categoría de “*diferente*”.

Sin embargo el proceso de identificación y la autopercepción social varían, pues el grupo manifiesta los dos fenómenos de la identificación señaladas por Turner:

1) **Máxima identidad intrapersonal:** La diferencia marcada que realizan para no mezclarse ni en categorías, formas de pensar y/o de actuar de otros cosplayers-otakus. Diferencian que ellos *actúan, significan, piensan y hacen cosplay por razones muy diferentes a los demás*.

2) **Máxima semejanza con los miembros del endogrupo y máxima diferenciación con el exogrupo:** Categorizar su grupo de pertenencia como algo de diversión sana, creativa e *inocente*. Mientras diferencian las diferencias que tienen con otros grupos de su edad que se drogan, emborrachan o pierden el sentido de las responsabilidades.

Llega un momento en que se puede concretar que a pesar de las diferencias que puedan marcar en su grupo de referencia, también podrán llegar a un punto de semejanza interesante. En este caso, los chicos saben que aunque tienen diferentes *motivos y justificaciones* para ser cosplayers, también consideran que pertenecen a una comunidad con características propias que los diferencian de los demás grupos y que a final de cuentas los ayuda a sentirse parte del medio.

En este caso la *despersonalización del yo* es el resultado de la percepción estereotipada de los grupos que da lugar la categorización social. De acuerdo a Turner, cuando la situación lleva a las personas a percibirse a sí mismas como miembros de un grupo (dando pie a las categorizaciones endogrupo-exogrupo) más que como individuo (autocategorización personal), tenderán por ignorar las diferencias individuales que la separan de los demás miembros del grupo y a acentuar sus semejanzas con ellos.

Los jóvenes practicantes del cosplay definen una personalidad única en base a la gran combinación de elementos que los distinguen de otros, pero incluso dentro de su grupo de pertenencia construyen una identidad propia que está ligada a su tipo de actividades, interacciones y situaciones.

En la identidad personal se configuran características cuyo sentido se va dando dentro de las relaciones e interacciones sociales. Y ellos adoptan el hecho de *ser diferentes* a los jóvenes de su edad, y adoptan este sentir como parte de su vida.

Incluso aceptan que los personajes que tanto aman y con los que se identifican son sus *héroes*, son *sus ídolos* a quienes seguir. Hasta cierto punto

podemos decir que desean convertirse en uno de ellos. Y en esta labor ponen pasión, empeño y mucho trabajo. Por eso, como comentaban nuestros entrevistados, sus gustos definen un modo de vida poco convencional. Y esto durará lo que se pueda. Puesto que reconocen que su vida “*común y ordinaria*” les exigirá más tiempo y tendrán que alejarse del modo de vida que les gusta. Están conscientes de que no podrán seguir con esta actividad por siempre.

2.2 Las identidades producidas en el cosplay

Las identidades emergentes de la sociedad mexicana nacen en pos de una búsqueda de coincidencias y semejanzas con otros.

Los jóvenes crean estilos, formas de vestir, significados, rituales y comportamientos únicos que los diferencian de otros. La imagen socio-corporal que despliegan en lo público y en la que se incluye un lenguaje y una visión del mundo. Dentro de estas identidades se debe considerar el *bricolage*, el cual se entiende como la resemantización o resignificación de los emblemas de otros estilos. Estilos provenientes, en este caso, del Japón y de los Estados Unidos. Los cuales cobran vida en los espacios de tiempo libre y de ocio.

La identificación que se tuvo con este *estilo* nipón trajo como consecuencia modelos sociales y culturales readaptados al contexto mexicano, los cuales ayudan a la búsqueda del reconocimiento. Un reconocimiento obtenido entre uno y otro. En el caso del cosplay, este reconocimiento se busca en ese interés de demostrar que siempre se puede ser mejor en algún aspecto.

En este sentido, resaltar en un medio tan competitivo como lo es el cosplay es el *campo de batalla* ideal para buscar un reconocimiento y una atención no obtenida en otros medios y espacios sociales.

Los cosplayers a la par de su *identidad cotidiana*, crean y construyen una *identidad virtual*⁷⁷ en la que sobresale el *artista del disfraz*. Esta identidad virtual es el resultado de vincular a un personaje ficticio con uno. Construyen a una *identidad kawaii*, como la de los personajes que emulan.

Sin embargo, las identidades que se forman están permeadas por ese *ideal del ser*. Un ideal se concreta en esa **creación de la presencia** a través **del performance**.

Se crean identidades íntimamente vinculadas a las prácticas diferenciadoras del cosplay, es decir, se crean identidades basadas en la búsqueda del reconocimiento del esfuerzo o labor realizado en una actividad / práctica que es parte de una *clase media (o que aspira a serlo)* que puede darse un gusto tan excéntrico.

De todo esto se desprenden las AIC, las cuales pudimos apreciar que tal y como se describen en el marco teórico, vienen a ser agrupaciones juveniles que van cobrando visibilidad en espacios y situaciones determinados. Basándose en un conjunto de elementos culturales adaptados, resignificados y reutilizados para darle mayor sentido y claridad a la práctica. En el cosplay pasa este fenómeno al adaptarse la serie de costumbres y prácticas de los cosplayers del Japón y de otros países.

2.3 Breve eclipse identitario

Ya los jóvenes de las entrevistas nos expresaron que se *convierten en el personaje sólo para las fotos y/o los concursos*. Por ello es que deducimos que

⁷⁷ Esto en el sentido de que se toma a un personaje creado por alguien más y se asume y asimila a la propia persona. Esta identidad virtual es reconocida socialmente por los demás. Por ejemplo, alguien que se autodenomine *Sailor Moon* (ya sea porque le guste el nombre o por hacer cosplay de ella), en el ambiente cosplay explicará que tiene elementos similares a ella y además de tomar ese nombre será reconocida por los otros de esta forma. interiorizando así la identidad construida, sin dejar de considerar que aún está ahí la chica de la vida cotidiana con responsabilidades y deberes.

este fenómeno de **eclipsar** la verdadera personalidad por un lapso, se manifiesta más claramente en las convenciones.

El performance, la actuación, ayuda a crearse presencia y visibilidad ante otros. Este grupo de cosplayers se preocupa por el hecho de difundir y/o dar a conocer aquello que practican, tal vez con la esperanza de obtener una presencia socialmente marcada y ya no tan especializada. Todo esto en pos de una aceptación general y no de un prejuicio o desvalorización a lo que realizan.

Por ello en el desfile por la amistad México-Japón, se hicieron a un lado las diferencias y presentaron una *exhibición* en donde se mostrará lo que forman como grupo: un conjunto de jóvenes excéntricos y soñadores, con el particular gusto por el disfraz y la caracterización de personajes de fantasía. Sin embargo, no se consideraron las marcadas diferencias que resaltan por el deseo de sobresalir de entre los demás y demostrar que pueden ser mejores que otros en lo que les gusta divertirse.

Es importante señalar que los jóvenes que están en el cosplay saben que llegará un momento en que sus vidas y actividades cotidianas ya no les permitirán seguir. Pero eso no afecta su deseo de *disfrutar el momento* y seguir haciendo lo que les gusta.

2.4 Rituales sociales

Los rituales segregan e integran, excluyen e incluyen. Dentro de la práctica del cosplay encontramos que están configuradas por acciones simbólicas que expresan “algo”.

En el proceso de caracterización el cosplayer comienza a diferenciarse de los asistentes en común a las convenciones, esta diferencia se puede dar por el simple hecho de ser un *cosplayer*, ser de alguna serie en especial, por motivos económicos y/o personales. Pero a final de cuentas, forma parte de un ritual homogeneizado dentro del universo cosplay-convención.

El ritual es más o menos el siguiente: El cosplayer se exhibe por todo el evento, posa con otras personas de la misma serie, igual de llamativas, amigos del medio o con personas *populares* del mundo cosplay. Si su disfraz tiene éxito y es estéticamente agradable es recompensado con varias fotografías y halagos, esto hasta llegar a un punto en el que no pueda moverse de un sitio por ser acosado por las cámaras y fans.

Aunque también está la otra parte de la práctica, no recibir la atención deseada, no ser recompensado ni con halagos, ni fotografías y finalmente deprimirse por esforzarse en algo que no llamo la atención, entonces sólo se enfocan en ver amigos y esperar a que su *trabajo* sea reconocido por otros o que por lo menos el mismo cosplayer se sienta orgulloso de lo que pudo hacer.

Las fotografías otorgadas a los demás se vuelven acciones simbólicas que podrían interpretarse como: reconocimiento de la elaboración de caracterización / diseño, éxito en volver realidad algo de ficción, compensación narcisista para quien se esforzó o simplemente volverse, al menos por ese día, un objeto sujeto a ser agradable estética y visualmente para el público en general. Esto claro, sin dejar de lado el aspecto de *compartir* las mejores fotografías y las mejores poses en el internet, pues este medio impulsa a que otras personas de otros lugares del país y del mundo, reconozcan lo que hiciste.

Además de que simbólicamente, con la aceptación de los demás, el cosplayer es tan *kawaii* como el personaje con el que tuvo éxito y aceptación.

3. Comprobación de hipótesis guía

En efecto, ser cosplayer de buen nivel de caracterización y vestuario otorga, a quienes lo practican, durante el tiempo que ellos determinen: **identidad y reconocimiento social**. Un reconocimiento que resulta envolvente y satisfactorio por el nivel de atención dado.

De acuerdo a nuestros entrevistados y nuestras observaciones en el campo de estudio los únicos requisitos de pertenencia y comunicabilidad son el gusto y conocimiento de la animación japonesa, pues ayudan como mecanismos de *diferenciación* de los convencionalismos.

Cumplen con los requisitos señalados antes, para ser categorizados como un grupo social que no sólo construye un “nosotros”, sino que también genera espacios de ritualización y convencionalismo de interacción social, tal y como son las convenciones. Mantienen contacto a través de redes sociales y de comunidades físicas y virtuales.

El cosplay se popularizó en efecto por la entrada gratuita a las convenciones, sin embargo a partir de la aparición de la “expo cómic Poder Joven” del IMJUVE, esta razón podría modificarse, pues el cosplay ya no será pretexto para ingresar a algún evento. Más bien se volverá un factor determinante la **visibilidad y popularidad adquirida**.

4. En síntesis: respuestas a las preguntas de investigación

El impacto del cosplay reside en el hecho de formar parte de la vida cotidiana de los jóvenes y además ser motivo para concentrar su tiempo, dinero, dedicación y esfuerzo en una actividad recreativa y útil (simbólica y significativamente) para ellos, aún si esto no le agrada a sus familiares y amigos cercanos, ya que el cosplay es una actividad placentera de desahogo en el que mientras haya reconocimiento de los otros se considerara permanecer en él, por tanto resulta difícil que decidan salirse del medio por presiones externas. Uno de los elementos importantes es cómo enfocan su tiempo libre en una actividad de creación, en el que ponen en juego su creatividad y además de ello, por voluntad propia, adquieren nuevos conocimientos para superar cada vez más sus disfraces. Probablemente los valores sobre la amistad, la auto superación, ser feliz con lo que se hace, forman una determinada manera de conceptualizar y justificar sus acciones.

Los otakus y cosplayers son considerados parte de la cultura juvenil mexicana, y en específico pueden ser considerados como *adscripciones identitarias contemporáneas*. Lo que los diferencia, agrupa y ordena es el gusto por el anime, manga, cosplay, y todo lo relacionado a lo otaku. Sin embargo, los otakus-cosplayers mayores de edad se encuentran con el reto de mantener en equilibrio sus actividades cotidianas y responsabilidades, para evitar ser etiquetados como *inadaptados sociales*, por ello todo el tiempo mencionan que equilibran su vida “*normal*” con la “*friki*”.

Averiguamos que en efecto, al momento de estar disfrazados su personalidad *cambia*, pero sólo mientras dure la foto o el concurso.

También encontramos la gran importancia de lo andrógino y la juventud. Es decir, mientras más bello sea el cosplayer (ya caracterizado de hombre o mujer), mayor es la aceptación. La imagen afeminada es bien vista en el medio y es lo que se busca. Además de que verse joven es importante, pues ahí radica también el éxito del cosplay.

No descartamos el hecho de que haya cosplayers que no diferencien el límite entre realidad y ficción, pero al menos en nuestras observaciones en campo y nuestras entrevistas no lo pudimos apreciar.

Los espacios que utilizan para comunicarse son las redes sociales cibernéticas (por las razones explicadas en capítulos anteriores), y sus lugares de reunión clásicos son las convenciones, aunque no se descartan las reuniones privadas en parques, plazas y cines.

Lo que podemos predecir respecto a la práctica del cosplay en México es que esta se irá popularizando y cada vez se mejorará y pulirá más en cuestión de caracterización. Lo interesante es que en el mismo medio, en donde cada vez hay más cosplayers que resaltan o buscan hacerlo, se comienzan a dar fricciones y rivalidades por cosas tan banales como “sacar un cosplay antes que otra persona”, “actuar como toda una celebridad y

menospreciar a los demás” o simplemente “criticar de la forma más cruenta a los cosplayers por su físico y/o desempeño”.

Suponemos que todo esto generara nuevos comportamientos grupales y será cuando se tomen medidas de acción para que el grupo preserve la esencia *positiva y sana* de la actividad o simplemente se transforme en algo totalmente nuevo, ya sea de forma positiva o negativa.

5. Comentarios y reflexiones

La presente investigación encontró algunas dimensiones a considerar para investigaciones posteriores, y las cuales enumeramos de la siguiente manera:

1. El aspecto de los estereotipos y prejuicios que atañen, en específico, al grupo otaku-cosplay por parte de las personas.
2. El aspecto de las etapas de transición de las edades en la construcción identitaria.
3. La temática erótica-sexual presente en las convenciones.
4. La importancia de la ropa erótica sexual-fetichista que usan las mujeres cosplayers y cómo se sienten al poder vestirse así en un ambiente en donde se les valora y no se les estigmatiza.
5. La incursión de familias completas al cosplay, para poder acompañar a sus hijos.

Estos puntos los manejamos someramente pues el enfoque de la investigación fue otro. Sin embargo, son elementos que fuimos encontrando mientras revisábamos y analizábamos lo que observábamos y conocíamos del medio.

Para esta investigación fue importante puntualizar que una práctica como el cosplay implica cierta solvencia económica que en la actualidad aún mantienen los de la clase media y alta.

Al ser considerados en la literatura los jóvenes de clases bajas y/o proletarias, es que pensamos que era interesante considerar a los jóvenes de clase media, pues estos sólo han sido considerados cuando participan en movimientos disidentes y contraculturales.

Aunque estos no expresen su identidad de forma tan “espectacular” como los jóvenes proletarios, los chicos de clase media también tienen estilos, música, modas e intereses comunes, espacios de ocio, etc. Como menciona el Dr. García Canclini, urge estudiar más a fondo el amplio espectro de estilos juveniles de clase media, pues pueden ser privilegiados en muchos aspectos, pero no siempre se sienten complacidos.

XII. BIBLIOGRAFÍA

Adams, R. N. (2004). Las etnias en una época de globalización. En García C. N. (coord.). *De lo local a lo global. Perspectivas desde la antropología*. México: Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa.

Aguilar. M. A. (2003) *Tratado de Psicología Social, perspectivas socioculturales*. México: Anthropos.

Aguilar, D. (2009). Animé o los jóvenes frente a la TV. *1° Encuentro sobre juventud. Medios de Comunicación e Industrias Culturales (JUMIC)*. Argentina. Extraído el 21 de Diciembre del 2009 desde:
<http://www.perio.unlp.edu.ar/observatoriodejovenes/archivos/ponencias/porta/dietris.pdf>

Álvaro, J. L. & Garrido, A. (2003). *Psicología Social: Perspectivas psicológicas y sociológicas*. México: Mc Graw-Hill.

Arciga. B. S. (2007) *Psicología Social de las transformaciones culturales*. México: Gedisa.

Avello, F. J. & Muñoz, C. A. (2002). La comunicación desamparada. Una revisión de paradojas en la cultura juvenil. En *Comunicación y cultura juvenil*. Barcelona: Ariel.

Berger & Luckman, (1999). La construcción social de la realidad. En *El problema de la sociología del conocimiento*, (pp. 13 – 65). Garden City, Nueva York: Doubleday & Company. Inc

Blumer, H. (1982). *El Interaccionismo simbólico. Perspectiva y Método*. Barcelona: Hora.

Bogarín, Mario J. (2008). El sustrato teórico del fenómeno otaku. En *Revista observaciones filosóficas*. Extraído el 8 de Junio del 2009 desde <http://www.observacionesfilosoficas.net/elsustratoteorico.html>

Brito, R. H. A. & Quesada, F. (2008). *La radio y construcción cultural de gustos musicales e identidades juveniles. Un ejercicio de investigación cualitativa*. México: Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa.

Carrasco, P. & Broda, J. (1980). *Economía Política e ideología en el México prehispánico*. México: Nueva Imagen, S.A.

Carrasco, D. A. F. (2006). Las TIC en la vida de los jóvenes. En *III Congreso Online - Observatorio para la cibersociedad*. Extraído el 7 de Junio del 2009 desde http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=430&llengu_a=es

Carretero. P. E. (2006). El ciberespacio ¿Un nicho imaginario para la juventud? En *III Congreso Online - Observatorio para la cibersociedad*. Extraído el 7 de Junio del 2009 desde

<http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=7&llengua=es>

Cobos, T. L. (2004). Daiji Zasshi: Rediseño del Fanzine Tsunami y su conversión en la revista Daiji, con identidad enmarcada en al ámbito de la costa caribe colombiana. *Revista de cultura*. Propuesta/proyecto de investigación.

Extraído el 2 de Mayo del 2009 desde <http://www.monografias.com/trabajos-pdf/rediseno-fanzine-tsunami/rediseno-fanzine-tsunami.shtml>

Cohee M. M. (2005). The life as Theater and Theater as life: Art Expressions of Information-Age Youth. *Journal of Cultural Research in Art Education*. Extraído el 16 de Junio del 2009 desde

<https://scholarworks.iu.edu/dspace/bitstream/handle/2022/2558/LifeasTheater2.pdf?sequence=4>

De la Torre, C. (2008). Identidad, identidades y ciencias sociales contemporáneas; conceptos, debates y retos. En *Revista Psicología Cultural* N° 5. Extraído el 22 de Abril del 2009 desde http://www.psicologia-cultural.com/articulos/2008/05/identidad_identidades_y_ciencias_sociales.shtml

De Stefani, P. (2003). Seminario: Prácticas cotidianas. Extraído el 2 de Junio del 2009 desde:

http://ucentral.cl/fid/trabajos_estud_seminarios/seminarios06_modulo_10/patricio_%20dstefanni.pdf

Díaz, R. (2002). La creación de la presencia. Simbolismo y performance en grupos juveniles. En Nateras, A. *Jóvenes, culturas e identidades urbanas*. México: Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa.

Fanjnzylber, V. T. (2007). Videoanimación en Chile: audiovisual, relativismos y construcción de nuevas identidades. En *Revista Comunicación y medios*. Extraído el 8 de Junio del 2009 desde <http://www.icei.uchile.cl/comunicacionymedios/pdf/13/fajnzylber.pdf>

Feixa, C. (1996). Antropología de las edades. En *Ensayos de Antropología Cultural. Homenaje a Claudio Esteva-Fabregat*. Barcelona: Ariel. Extraído el 15 de Enero de 2010 desde la Biblioteca Virtual de Ciencias Sociales de: www.cholonautas.edu.pe/

Feixa, C. (1998). *El Reloj de Arena. Culturas Juveniles en México*. México: SEP/Causa Joven/Centro de Investigación y estudios sobre juventud.

Feixa, C. (1999). De culturas, subculturas y estilos. En *Antropología de la juventud*. Barcelona: Ariel, S.A. Extraído el 14 de Enero de 2010, desde la Biblioteca Virtual de Ciencias Sociales de: www.cholonautas.edu.pe/

Fischer, G. N. (1990). La identidad Social. En *Psicología Social, conceptos fundamentales*. Madrid: Narcea S.A.

Franzoi, S. L. (Ed.) (2004). *Psicología Social*. Velásquez, A. J. A. (Trad.). México: Mc Graw Hill.

Garbin, E. M. Culturas Juvenis Urbanas: Pistas Para Pensar Novas Práticas, Novos Saberes, Novas Subjetividades E Novos Currículos Escolares Contemporâneos. II SIMPÓSIO INTERNACIONAL: V Fórum Nacional de Educação. Extraído el 8 de Junio del 2009 desde http://forum.ulbratorres.com.br/2008/mesa_texto/mesa%2014b%20-%20garbin.pdf

Garay, A. (2002). *La Identidad Social desde el punto de vista del Interaccionismo Simbólico*. Extraído el 15 de Enero de 2010 desde la Biblioteca Virtual de Ciencias Sociales de: www.cholonautas.edu.pe/

García A. A. [et. al]. (2006). Sociedad Móvil, Cultura Messenger. En *III Congreso Online - Observatorio para la cibersociedad*. Extraído el 7 de Junio del 2009 desde <http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=1022&llengua=es>

García C. N. (1990). *Culturas híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad*: México: Grijalbo.

Hellmann, K. (2007). El consumo como cultura. Una perspectiva teórica sistémica. *Revista Estudios sociológicos*, volumen XXV, n° 3, México: COLMEX. Extraído el 25 de Noviembre de 2009, desde: http://revistas.colmex.mx/revistas/8/art_8_1159_8820.pdf

Hernández S. R. [et al]. (2006). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw-Hill Interamericana.

Íñiguez, L. (2001). *Identidad: De lo personal a Social. Un recorrido conceptual. La Constitución social de la subjetividad*, Madrid: Catarata. Extraído el 20 de Febrero de 2010, desde: <http://antalya.uab.es/liniguez/Materiales/identidad.pdf>

López, I. (2006, Abril). ¿Yo...Otaku? Ser o no ser Otaku, ese es el dilema. *Revista Conexión Manga*, 131, 41-42. México: EDITOPOSTER.

Laussange, F. (2006, Febrero). Cosplay: mucho más que un simple disfraz. *Revista Conexión Manga Especial DVD: Todo cosplay*, N° 7, 2-5. México: EDITOPOSTER.

Maffesoli M. (1990) *El tiempo de las Tribus. El declive del individualismo en las sociedades de masas*. España: Icaria.

Marinas H., J. M. (2000) *Simmel y la cultura de consumo*. En Revista Dialnet N°89, Ejemplar dedicado a: Georg Simmel en el centenario de "Filosofía del dinero". Extraído el 17 de Noviembre desde: http://www.reis.cis.es/REISWeb/PDF/REIS_089_09.pdf

Martínez, J., I. (2005). El Cosplay ante el derecho intelectual. Tesis de Licenciatura no publicada. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Martínez, M., M. (2004). La investigación cualitativa en Educación. Manual teórico-práctico -3ª edición- México: Trillas.

Mathews G. (2007). La brechas generacional en Japón. En *Anuario Asia pacífico*. Extraído el 2 de Junio del 2009 desde <http://www.anuarioasiapacifico.es/anuario2007/pdf/Cultura5.pdf>

McConnell, J. V. (1978). Atracción impersonal y formación de impresión. En *Psicología*, México: Mc Graw Hill.

Mead, G. M. (1982). *Espíritu, persona y sociedad*. Barcelona: Paidós.

Molina, J. C. (2000). Juventud y tribus urbanas. *En Revista última década*. N° 13. Extraído el 22 de Abril del 2009 desde <http://dialnet.unirioja.es>

Morales, J. F. (2002). Nuevos desarrollos en Identidad social. En Ana de Quiroga... [Et al.]; coordinado por José Francisco Morales y otros. *Psicología Social*. Buenos Aires: Pearsons Education.

Munné, F. & Codina, N. (1996). *Psicología Social del ocio y el tiempo libre*, En Álvaro, J. L., Garrido, A. & Torregrosa J. R. (Eds.): *Psicología Social Aplicada*. España: Mc Graw Hill.

Myers, G. D. (2005). *Psicología Social*. México. Mc Graw Hill.

Nateras, A. (2002). *Jóvenes, culturas e identidades urbanas*. México: Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa.

Oguibe, O. (2002). La conectividad y el destino de los no conectados. En *Revista Criterios*.

Piña, R. (1993). *Una visión del México prehispánico*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Ramos, A. & Cobos, T. L. (2006) ¿Qué significa la palabra Otaku? Extraído el 24 de Julio del 2009 desde <http://www.universia.net.co/cultura/destacado/que-significa-la-palabra-otaku.html>

Reguillo, R. (2003). Jóvenes y estudios culturales. Notas para un balance reflexivo. En Valenzuela, A. J. M (coord.). *Los Estudios culturales en México*. México: CONACULTA.

Ricoeur, P. (1995). *La critique et la conviction: Entretien avec François Azouvi et Mar de Launay*, Calaman-Lévy.

Robinchaux, David. (2005). Construcción de la identidad en Jóvenes de Yucatán. En *Nosotros y los otros: Dispositivos de Identidad* (pp. 40-56). México: El Colegio de Michoacán.

Rosales, H. (2003). Culturas urbanas. Balance de un campo de investigación. En Valenzuela, A. J. M (coord.). *Los Estudios culturales en México*. México: CONACULTA.

Santos, S. (2007). Cosplayers como fenômeno psicossocial: do reflexo da cultura de massa ao desejo de ser herói. *Revista Brasileira de Crescimento e Desenvolvimento Humano*. Extraído el 12 de Mayo del 2009 desde http://www.revistasusp.sibi.usp.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-12822007000100007&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt

San Martín, J. E. (1997). Psicociología del ocio y del Turismo. En *Revisión de Libros*. Extraído el 9 de Junio del 2009 desde <http://www.psicothema.com/pdf/137.pdf>

Scandroglio, B. [et. al]. (2008). La Teoría de la Identidad Social: una síntesis crítica de sus fundamentos, evidencias y controversias. En *Revista Psicothema*, Vol. 20, nº 1, 80-89. Extraído el 2 de Junio del 2009 desde <http://www.psicothema.com/pdf/3432.pdf>

Schellenberg, J. A. (1991). George H. Mead y el interaccionismo simbólico. En *Los fundadores de la psicología social*. Madrid: Alianza Editorial, S. A.

Straus, A. L. (1977). *Especios y Máscaras: la búsqueda de la identidad*.
Rosenblatt Noemí (Trad.). Buenos Aires: Marymar.

Tajfel, H. (1984). *Grupos Humanos y categorías sociales*. Barcelona: Herder.

Touraine, A. (1998). *Igualdad y Diversidad. Las nuevas tareas de la democracia*. Buenos Aires: FCE.

Turner, J.C. (1990). *Redescubrir el grupo social: una teoría de la categorización del yo*. Madrid: Ediciones Morata.

Valenzuela, J. M. (2004). Culturas identitarias juveniles. En Carles Feixa. (coord.), *En tiempo de Híbridos. Entre jóvenes México – Cataluña* (pp.133-142). México: Instituto Mexicano de la Juventud México & El Instituto de Infancia, Mundo urbano de Barcelona.

Vásquez, A. (2008, Mayo 14). La estética otaku y el imaginario manga/anime. En *Revista de estudios culturales*. Extraído el 8 de Junio del 2009 desde <http://adolfovrocca.bligoo.com/content/view/187587>

Wortman, A. (2001). Aproximaciones conceptuales y empíricas para abordar identidades sociales juveniles y consumos culturales en la sociedad argentina del ajuste. En *Documentos de trabajo Nº 24*. Instituto de investigaciones Gino Germani, Facultad de Ciencias sociales. Extraído el 22 de Abril del 2009 desde:

http://66.102.1.104/scholar?hl=es&lr=&q=cache:98_8R8qHLpAJ:www.iigg.fsoc.uba.ar/Publicaciones/DT/DT24.zip+instituto+mexicano+de+la+juventud+expo+c%C3%B3mic

** Las fotografías profesionales con el logo *kosupure*, que aparecen a modo de ilustración en la presente tesina, fueron tomadas por: Cato Kusanagi, fotógrafo oficial de la página dedicada a cosplay “**kosupure**”. Esta página se puede consultar en el siguiente link: www.kosupure.com.mx

XIII. Anexos

Vocabulario de la jerga otaku

La importancia de este apartado es para ayudar al lector a agilizar su lectura y familiarizarse de manera general con los conceptos que encontrará dentro de esta investigación.

Por ello para poder desarrollar esta jerga de la forma más comprensible y general posible, nos basamos en lo referido en las pláticas con algunos cosplayers con los que nos relacionamos (no sólo en las entrevistas); además de la información consultada en 15 revistas de *Conexión Manga*⁷⁸ y a la información proporcionada en www.cosplay.com y www.anime-max.com.ar⁷⁹ que son páginas donde se toma una sección especial para describir los conceptos básicos utilizados por los jóvenes otakus y dentro del ambiente de cosplay:

A

AI SENSHI: significa “guerra del amor” es la versión femenina de los guerreros que nosotros conocemos, ellas combaten el mal con el poder del amor.

⁷⁸ Las cuales son citadas al final del glosario de manera aparte las fuentes de consulta, se optó por esto para evitar confusiones.

⁷⁹ Cabe mencionar que hay gran diversidad de páginas que contemplan la mayoría de las palabras definidas en el glosario, sin embargo optamos sólo por estas dos por resultarnos más simples de comprender y que, además se asemejaban a lo que nos referían los distintos cosplayers y otakus con los que establecimos contactos.

AIKA: Anime futurista en el que Tokio está sumergido bajo el mar y sus protagonistas son rescatadores que se dedican a recuperar lo que la gente les pide del fondo del mar.

AKIHABARA: es un centro comercial situado en Tokio, el cual está dedicado a la venta de gadgets electrónicos, mangas, cartas, animes, productos en general.

AKIRA: Es una obra muy conocida en el Japón y por la cual el anime y el manga son lo que son hoy en día, El cómic fue creado en 1983 para una revista llamada Young Magazine y posteriormente trasladada al cine en 1988. Recibe este nombre porque Akira fue el que presentó los poderes más desarrollados.

AMECOMI: American Comic. Así se les llama a los comics americanos o de occidente.

ANGUISH: Angustia en inglés. Se refiere a escenas donde los personajes mueren y cosas por el estilo.

ANIME: Es la palabra utilizada para describir la animación en video. Antes de los 70's a veces se utilizaba el término "TV manga" o "manga eiga" con las características típicas (estilo, estética, temática) de la animación japonesa contemporánea. Y contra lo que mucha gente cree en los países occidentales la mayoría del anime está enfocado a niños y adolescentes debido a la

variedad de productos relacionados a las historias que se ponen a la venta. Algunos animes han sido enfocados a jóvenes en edad universitaria, pero en general el segmento de personas adultas lectoras de manga no está interesado en el anime.

Anime es equivalente a cartoon en inglés con la característica de que ambos se mueven en los subgéneros, es decir, no son tomados en cuenta por las grandes elites culturales.

En Japón el anime es una gran industria y mucho mayor que en Norteamérica, lo cual es mucho decir. El anime es producido en 3 formas: episodio televisivo, animación original en video (OVA) y películas de gran formato.

Anime es una palabra utilizada en Japón tomada del francés (animé o anime) para designar a cualquier obra de animación.

En un principio se conoció el término "Japanese animation" luego se transformó en la palabra "Japanimation" para quedar de forma definitiva como anime.

Fuera de este país se usa este término para referirse a las obras de animación cuyos elementos intelectuales y técnicos tienen su origen en Japón. Nótese que muchas animaciones norteamericanas, el trabajo de dibujo, entintado y animación son efectuadas en Japón, donde la industria de la animación es tomada tan en serio, como la industria cinematográfica estadounidense.

ANIME-BOOK: Es un manga hecho a partir de fotogramas de un anime. De esta forma se realiza un álbum de cómic. Dichos fotogramas se utilizan como viñetas en el mismo.

ANIPARO: Significa en español parodia de anime, es un subgénero de la manga, muy popular por cierto. La idea es que personajes y conceptos específicos se use en situaciones cómicas o satíricas.

AOSEN: Cómic realizado para adultos.

ART BOOK: Se le denomina así a los libros de ilustraciones a color de algún autor o serie. Se suele encontrar como art book, pero también como fan book, visual book, character book y un largo etc. Contiene ilustraciones inéditas de uno o varios artistas, suelen ir acompañadas de entrevistas, bocetos, etc.

B

BAKA: Es un término que significa "idiota" o "estúpido" en japonés. Es un insulto japonés común que los otakus usan por lo regular.

BGM (Back Ground Music): Es un CD que contiene temas instrumentales o vocales de una producción de anime. (O sea, la música de fondo de los animes y los videojuegos). A veces, por extensión, se utiliza para las bandas sonoras de anime en general.

BISHONEN: Así se les llama a los chicos guapos que participan en anime o mangas y que poseen una belleza extrema. También se usa para denominar a los mangas y animes donde salen estas hermosuras.

BISHOUJO: La contraparte femenina. Chicas lindas que protagonizan series románticas o de aventuras. Ojo, hay quien dice que son cómics específicos para lesbianas o gays. Traduciéndolo bien significaría “chicas lindas”.

BLEACH: Es una serie manga, escrita e ilustrada por Tite Kubo y su adaptación al anime es dirigida por Noriyuki Abe. La serie narra las aventuras de un adolescente llamado Ichigo Kurosaki, que accidentalmente obtuvo los poderes de un Shinigami (Dios de la muerte) gracias a Ruki Kuchiki.

BUNKO: Libros de manga de bolsillo. Es uno de los 3 tamaños estándar de tomos de manga; mide 10'5 x 15cm. Y tiene aproximadamente 200 páginas.

C

CAMEO: Es cuando un personaje conocido de anime solo aparece brevemente en la serie

CARDS: Cartas. Existen varios tipos y se diferencian por el nombre.

CB: Es la abreviación de Child Body, es una modificación de super deformed (SD). Así se les llama a aquellos personajes que tienen cuerpos muy pequeños incluso parecen niños. Las letras CB se usan como prefijos en los nombres de los personajes.

CD DRAMA: Son los compact disc que contienen diálogos entre personajes de una serie.

CG: o Computer Graphics, son los gráficos por computadora en el manga se conocen como aquellas ilustraciones asistidas por computadora.

COMIKET: Es la abreviación de la palabra “cómic market” que es un evento que se realiza 2 veces al año durante 2 días. Este evento es el más grande e importante para los manga doujinshi. Es similar a nuestras convenciones pero solo en el sentido comercial del mismo, no como encuentro de los dibujantes con los aficionados.

COSMAKER: Es la palabra con la que se designa a aquél que elabora, diseña y confecciona sus propios trajes. Incluso, puede elaborar por completo los accesorios que acompañan al disfraz.

COSPLAY: Se le denomina así a la práctica del juego de disfraces.

COSPLAYER: Así se le designa a la persona que lo realiza: el actor, quien porta el traje.

COSTUMEPLAY: (Forma no abreviada de cosplay) disfrazarse de algún personaje de cómic que se admira o se identifica. Generalmente y al ser difundidos por otakus se suelen ver disfraces relacionados con los manga, el anime o los videojuegos.

CROSSPLAY: Es un subgénero del cosplay, sólo que en este caso las mujeres se disfrazan de personajes masculinos y los hombres de personajes femeninos. Como lo dice la palabra: “juegan a cruzar disfraces”.

CYBERPUNK: Género ambientado en un futuro dominado por ordenadores y robots. Este género contiene distintas características que los hacen único. Las historias se ubican en escenarios donde la tierra ya ha sido devastada por algún fenómeno (escenarios post-apocalípticos), generalmente son terremotos. Además de que contienen elementos futurísticos que le dan ese término “cyber”.

CHAN: Término cariñoso a niños, gente que le tiene cariño a los animalitos. También se usa para referirse a una chica joven. Esta palabra no es usada entre adultos a menos que se tenga mucha familiaridad y afecto, es algo así como decir señorita y se usa solo en mujeres.

CHARA: Es una abreviatura que proviene de la palabra “carácter” que significa personaje.

CHIBI: Pequeño y delgado. Se refiere a los personajes que son más pequeños de lo que normalmente pueden ser.

D

DATABOOK: Libros oficiales en japonés en los que se describen datos y notas poco conocidas de los personajes a los que se refiera el libro. Este es por lo regular de animes y mangas famosos en el mercado. De esta y otras palabras se pueden encontrar las definiciones más desarrolladas en el glosario.

DOUJINSHI: Literalmente significa “publicación de la misma gente” refiriéndose a creaciones de personas interesadas en el mismo campo. La palabra comenzó a utilizarse entre grupos literarios que imitaban el estilo de un autor o trabajo clásico en particular y no es específica del mundo del anime y manga.

Dentro de él, esta palabra se refiere a cualquier manga amateur (muchas veces publicado por los mismo autores) específicamente a aquellos basados en historias existentes en anime o manga. Este es el trabajo de artistas independientes que toman las características ya sea de dibujos, narrativa, etc. De alguna otra publicación conocida.

También se puede decir que son la versión gráfica de los fanfiction. A pesar de que son hechas por, supuestamente, dibujantes no profesionales, algunos doujinshi en verdaderas obras de arte gráfico y secuencial e incluso llegan a superar al autor original aunque basan sus trabajos en otros mangas más

comerciales, la calidad puede ser muy mala o muy buena, con pocas páginas o muchas. Y algunos son de alta calidad. Se puede encontrar artistas talentosos creando doujinshis. Muchos mangakas profesionales empezaron en círculos de doujinshis, también es necesario anotar que muchos doujinshis son parodias o alternativas y muchos se aventuran a temas explícitos de adultos. El famoso grupo Clamp comenzó haciendo doujinshi.

En general es una historieta no-oficial de algún anime y/o manga hecha por aficionados. La cual está basada en personajes que no le pertenecen al escritor/artista, y dependiendo de quién lo publique pueden pasar de legal a completamente ilegal.

DOKI DOKI: Onomatopeya de los latidos del corazón, esta palabra tiene un uso bastante especial, si se dice “doki doki” se refiere al latido del corazón en un tono un tanto romántico. Es como si un personaje dijera “cada vez que la veo mi corazón hace doki doki...”

DRAGON BALL: Una de las mayores franquicias a nivel mundial. Basada en la antigua leyenda del Saiyuki (El viaje hacia el oeste), nos narra una historia bastante simple donde Goku (El rey mono de la leyenda) se transforma en un extraterrestre de calibres más que heroicos. Independientemente de que muchas personas no gusten de esta serie se debe reconocer que ha sido una serie que desato el fenómeno manga a gran escala.

DYKE: Forma un tanto peyorativa de llamar a una mujer de aspecto y modales masculinos y carentes de feminidad, lo que nosotros llamamos “marimacho” o “machorra”

E

ECCHI: Término japonés que se le da a todo material para la venta de carácter pornográfico. Es una variación del hentai. Se trata de un estilo o tipo de contenido presente en algunos manga y anime que se caracterizan por mostrar escenas eróticas suaves o picantes para ser más precisos, en el ecchi se puede llegar a mostrar desnudos, pero no muestran el acto sexual, la intención es más la de desprender carcajadas que la de excitar en un dado caso.

ED: Tema musical del final de una serie.

E-MANGA: Manga en blanco y negro o en color digitalizado con algunos efectos de sonido y de movimientos, es la abreviación de “electronic manga”.

ERO GEKIGA: Novela erótica dibujada, manga pornográfico para lectores masculinos.

ETCHI: Indecente.

EYECATCH: Son los pequeños videos de aproximadamente 5 segundos per que se usan en las series de anime y occidentales para entrar y salir de un bloque tele

F

FAN ART: Son dibujos, pinturas, grabaciones, etc. Que hacen los fans acerca de su serie favorita a diferencia de los fans-fic's, estos no necesitan ser originales, son dibujos de personajes o series conocidas hechas por los aficionados y fans.

FANFICTION: Historias escritas por aficionados donde narran aventuras alternas de sus personajes favoritos; o bien donde los escritores se autorretratan como un personaje más de la trama o incluso como protagonista. Este fenómeno ha rebasado las barreras mundiales y posee una enorme cantidad de aficionados a lo largo y ancho del mundo, sobre todo en el internet.

FAN FIC: Abreviación de Fanfiction. Con este nombre es conocido un tipo de hobby que es ya todo un movimiento en Internet. Los fanfiction consisten en historias hechas por los fans de una o más series que pueden o no tener un seguimiento del argumento original. En los fanfictions, muchos seguidores de las series hacen sus sueños realidad de ver realizada alguna situación que nunca sucedió, consumada alguna relación, vengada alguna injusticia o simplemente hacer de la historia o el personaje algo nuevo, divertido, innovador o alternativo. Existen muchos estilos y líneas para hacer fanfiction, desde los más apegados al guión original hasta los que son toda una realidad alternativa. Abreviado el fan-fic, es un relato basado en alguna serie o película existente que no obligatoriamente debe ser de manga o anime, por lo general se usa para un final alternativo de algún anime en que no gusto su final.

FAN SERVICE: Se le llama si a las escenas donde salen desnudos y escenas similares sin llegar a lo hentai. Por ejemplo Ranma 1/2

FAN SUB: Son grupos de aficionados que se encargan de traducir y subtitar cintas de anime, generalmente inéditas, en sus respectivos países. Se distribuyen solo entre fans, cobrando los costos básicos, este renglón es de bastante cuidado, debido a que es muy fácil dedicarse a la piratería.

FANTASÍA ÉPICA: Este género es el indicado para que el artista demuestre de que esta hecho, debido a la gran cantidad de elementos que encontramos tanto en personajes como vestuarios y armaduras. Aquí podemos ver criaturas míticas, como dragones, hadas, grifos, y hasta peces voladores gigantes. La manga es un importante elemento de las historias. Existen ejemplos tanto en anime y manga, como en videojuegos.

FANZINE: Son las publicaciones realizadas por algún club de aficionados al anime, generalmente con pocos recursos, su nombre deriva de la fusión de las palabras inglesas fans y magazines, por lo que “fanzine” quiere decir revistas hechas por y para aficionados, son revistas, sin búsqueda de lucro hechas con medios escasos. Vendidas a un precio que por lo general es igual al del costo y envío.

FIC: Abreviatura de fiction. Relato normalmente corto inventado por uno mismo en que los personajes no están sacados de ninguna historia existente. Caso contrario sería el fanfiction.

FILM COLLECTION: Variante de los art-book. Contienen fotogramas y dibujos realizados para una película de animación. También se le llama “anime books”.

FRIKI: Es lo mismo que otaku, pero en occidente. Es la deformación de la palabra inglesa “freak”, que traducida literalmente viene a ser “monstruo”. En los 80 empezó a usarse en USA para catalogar a la gente “flipada”, como insulto deformándose en la palabra freakie, y derivó en su contexto hasta convertirse en el equivalente occidental de la palabra “otaku”.

En español la hemos “castellanizado” (sin estar aceptada por la real academia de la lengua) viniendo a ser friki, un fan obsesivo de su serie favorita, de los cuales hay de todos tipos, pero se le suele asociar con series de ciencia ficción, rol o manga.

FURIGANA: Pequeños caracteres del silabario, hiragana, que indican la lectura de los kanjis, situados al lado o encima del kanji en cuestión (dependiendo si la situación es vertical u horizontal respectivamente. Su uso es obligado si el kanji utilizado no está incluido en la lista 2111 kanjis, elaborada por el gobierno de uso más habitual y para su uso en los medios de difusión como libros, prensa, etc.... También se utilizan en material de tipo infantil, para que los niños vayan aprendiendo la lectura de los kanjis (y, por supuesto, en mangas y anime orientados a ello).

G

GAIKOKUJIN: Significa extranjero, a veces también es usada para señalar personas extrañas.

GARAGE KIT: Son modelos o maquetas de anime, la gracia es que son realizados por fans, importantes compañías y mangakas, han comenzado de esta forma.

GEKIGA: Cómic o imágenes dramáticas. Son una variante del manga narrativo, se trata de captar a su público a través de imágenes que apuntan a lo real y lo violento. Utiliza elementos del teatro y del cine, con los elementos del tradicional cine y kabuki (teatro japonés), ninjas, bellas doncellas que viven en un templo budista.

Se caracteriza por ser muy directo realista y por un estilo de dibujo sencillo. El gekiga tuvo su auge durante los años 60, pero actualmente es un género que va a la baja, con tendencia a desaparecer. No goza de gran popularidad pero mantiene un público fiel, de mediana edad, de los 40 años en adelante.

GORE: En este género se pretende mostrar sangre en abundancia y se pretende repugnar al espectador mostrando todo tipo de desmembramientos y situaciones en las que se expongan heridas muy cruentas.

GORE MANGA: Son los mangas sangrientos. En algunos países son censuradas porque tienen escenas muy fuertes. Un subgénero relacionado con el terror y caracterizado por la sangre (y vísceras en el suelo, ver gore).

H

HAREM: Es un término utilizado en el anime y manga para referirse a la típica historia de un hombre sin muchos talentos, junto a mujeres muy alocadas y distintas entre sí y comúnmente viviendo juntos. También aplica la versión Harem para las mujeres: una chica sin talento, que convive rodeada de muchos chicos con diferentes personalidades.

HENTAI (jentai): Literalmente significa pervertido, y este nombre fue el que se le dio al género de manga y anime erótico. Algunos hentai presentan un argumento elaborado, pero el centro de la atención será siempre el sexo mostrado de forma explícita. En el hentai es muy común el sexo lésbico o los personajes femeninos bisexuales, por lo que al yuri se le suele confundir con mucha frecuencia con el hentai.

En hentai también podemos encontrar anime, art books y dibujo japonés en general. Existe el hentai tradicional (mujeres con hombres) y el gay hentai (entre personas del mismo sexo).

En Japón el término es usado para denominar un producto con carácter “porno” también “sukebe”, “echi”, “h-manga”. H y ecchi son modismos abreviados para el hentai y se refieren a actividades sexuales de cualquier tipo.

El manga que presenta sexo explícito o cualquier otro contenido erótico es llamado “ero-manga” o “h-manga”.

I

ILLUST-SHUU: En inglés “illustration collection”. Son los art books, pero en ediciones de lujo. Generalmente las ilustraciones son de algún artista en particular.

IMAGE ALBUM: Son CD’s con música basada en mangas o anime. Los discos oficiales se llaman de la misma forma que su manga y se les conoce como “manga disc”.

J

JIDAIMONO: subgénero del shonen manga ubicado en la época feudal del Japón, en su mayoría narra historias de samuráis.

JOSEI MANGA: Manga dirigido a mujeres a partir de los 20 años, particularmente a amas de casa y a las OLs (Office Ladies, oficinistas). Este género es muy degradado en Japón, pues aquí las mujeres son independientes

y en el Japón aún existen costumbres bastante tradicionales respecto al cortejo hombre-mujer.

J-POP / J-MUSIC: Música japonesa contemporánea. No sólo se refiere a la música manga, aunque se incluya, sino a toda. Tampoco se refiere sólo al género pop, sino también rock, heavy, rap, música disco, etc.

K

KAIJU EIGA: Son las famosas películas de terror, monstruos y seres gigantes. El más grande ejemplo es la película Godzilla.

KAMEKO: Nombre en japonés con el que se designa a un fotógrafo. En México se autodenominan así las personas que toman fotografías a las y los cosplayers y suben las fotos en distintas páginas para que puedan ser vistas por otras personas.

KAMI: Palabra japonesa que significa Dios o Diosa, se emplea en un tono de respeto hacia algunas personas destacadas del mundo manga y anime.

KANA: Son los alfabetos silábicos japoneses. Se dividen en dos, hiragana y katakana.

KANJI: Es el alfabeto ideográfico japonés, originariamente tomado de los chinos. Cada carácter Kanji significa una palabra.

KANJI JOYO: Lista que engloba los kanjis que se usan comúnmente, en total son 1932. Esta lista apareció algunos años más tarde de Tokyo Kanji, añadiéndose 95 caracteres nuevos y eliminándole 13. En la lista publicada por el gobierno japonés en 1946, son 1850 kanjis los autorizados para aparecer en periódicos y documentos oficiales.

KARAOKE: Es una forma de cantar en playback siguiendo la letra de la canción impresa o en una pantalla, esta actividad se popularizó mucho en Japón. En nuestro grupo de estudio el karaoke consiste en cantar en japonés con la pista de fondo, rara vez se aprecia a alguien leyendo la letra. En este tipo de actividades que se dan, principalmente en convenciones y reuniones, cuenta el que se cante de memoria la letra y además se *domine* el escenario.

KARA-SETTEI: Significa “Character Design”, o diseño de personajes. Esta palabra se usa para referirse a la realización gráfica de personalidades para el manga, anime, películas y juegos.

KASHIHONYA: Son las librerías donde puedes conseguir libros prestados con información sobre la animación o mangas. Funciona como las bibliotecas, pero los libros se alquilan.

KATANA: Significa “sable” en japonés.

KAWAII: Su significado es “adorable”. Es un término muy usado por las chicas japonesas para señalar ciertas cosas que a ellas les parecen adorables, como

un oso de peluche, ropa o una cajita de música. Los chicos lo usan para decir que una chica es linda, pero no lo usan demasiado pues suena poco varonil.

KID MANGA: Mangas enfocados para niños pequeños.

KISS: Abreviación de Kissekae Set System. También FKiss. Programa que nació en marzo de 1991 para ordenadores en NEC PC-9801 VM2. Era un programa para vestir a muñecas, como se hace al cambiarles ropa a las muñequitas de papel o anteriormente a las muñecas de plástico, como a las Barbies. Actualmente, este programa funciona con cualquier sistema de computadoras.

KOMA-MANGA: Son los recuadros y viñetas de los mangas.

KOMODORO MANGA: Se conoce así a los mangas para niños. El argumento y el estilo del dibujo son simples y sin muchas pretensiones, enfocado a niños entre 6 y 11 años, con historias en escenarios de robots y fantasía, aunque suelen tener inusuales niveles de violencia para los estándares occidentales.

Y aunque es manga para niños, han surgido títulos famosos que han capturado a lectores de todas las edades, como Astroboy.

KUN: Se usa de la misma forma que “chan” pero para los chicos, pero también es usado por los adultos para decir que esa persona es menor de edad.

L

LADY'S CÓMIC: Es lo mismo que “josei”. Mangas para mujeres adultas.

LEMON: Se refiere a las escenas de sexo totalmente explícito, dentro de un manga, doujinshi, o fanfiction que no sea propiamente *hentai*. La magnitud de estas escenas depende del autor.

LEMONADE: Otra forma de conocer al lemon.

LEMONISH: Nada de sexo gráfico, pero se menciona o se hace alusión a éste y es usado casi exclusivamente en el yaoi.

LOANWORD: Son las palabras extranjeras que se incorporan al idioma japonés. El más usado es el inglés.

M

MAGICAL GIRL MANGA: Es un subgénero del shoujo manga en el que las heroínas luchan contra el mal con ayuda de artefactos mágicos. Estas heroínas suelen poseer magia ya sea por herencia o por elección divina. Las “magical girls” suelen vestir de colores pastel y la mayoría de las veces llevan una doble vida. El género fue creado desde los años 70.

MAHOKKA: Palabra japonesa con la que se denomina el género de las “magical girls”.

MANGA (man-ga): Término usado por primera vez en 1814 por el pintor y grabador japonés Hokusai Katsuhika (1760-1849), maestro de la xilografía, partiendo de los términos “man” (involuntario, cómico) y “ga” (dibujo o pintura) crea esta palabra para referirse al arte no formal, fresco y secuencial que él mismo y otros artistas practicaban en esos tiempos y que evolucionó hasta convertirse en lo que hoy conocemos como cómics o historietas japonesas. Su traducción literal sería “dibujos irresponsables”. Cabe mencionar que el manga no es ningún estilo en concreto de dibujo o de argumento. Simplemente, se creó este término para describir la caricatura o el dibujo humorístico, en general aunque la mayoría lo ha utilizado exclusivamente para el cómic japonés. Sería un “Cómic” (historieta en papel) con el estilo del *anime*. En verdad, el manga es anterior al anime, y determinó muchas de sus características, virtudes y limitaciones.

El manga ha tenido buena aceptación en varios países fuera del Japón y las traducciones pueden ser encontradas en mandarín, inglés, francés, italiano y español, entre otros idiomas. En USA se encuentra generalmente en formato de cómic (30-42 páginas), es el que muchos japoneses llaman “honyaku komikkusu” (cómic traducidos) o “eigo bon” (versión en inglés), pero nunca manga.

MANGANIME: Una de las fusiones entre las palabras manga y anime. Como generalmente se habla de ambas cosas por ser mundos completamente unidos, se ha forzado la creación de este “manganime” y su género “animanga”

MANGAKA: Se le dice así a quien crea los mangas japoneses. Los mangakas son, generalmente, los responsables de la distribución, dibujo, diseño de caracteres y proveen a sus asistentes con información de “dirección artística” sobre entintado, pantallas, efectos de sonido y otros detalles. Además, la gran mayoría de los manga-kas escriben sus propias historias y diálogos. El profesionalismo de un manga-ka es a veces medido por el número de mangas que manejan al mismo tiempo.

MANGA NO KAMISAMA: Literalmente “Dios del manga”. A muy pocos dibujantes se les puede llamar así. El más conocido es Ozamu Tetsuka quien creó Astroboy

MECHA: Contracción de “mechanical(s)”. Término usado para maquinaria, robots o equipo. Particularmente se refiere a “robots gigantes”, probablemente utilizado por primera vez en los títulos de algunas películas de Godzilla. Los diseños de mecha han tomado gran importancia en la producción de anime, pero no han sido tan sobresalientes para el éxito del manga.

Se refiere a cualquier cosa que tenga que ver con cosas mecánicas, por ejemplo: armas, armaduras, vehículos, robots gigantes, el primer mecha que se

conoce surgió de un filme en 1957, este mecha se llamaba Mogera y era un pájaro gigante que podía lanzar rayos por los ojos.

MERCHANDISE: Mercancía. En el mundo del manga y del cómic en general, se entiende como los objetos derivados de las series, ya sean muñecos, tazas, mochilas, CD's, etc.

N

NEO TOKYO: Ciudad imaginaria utilizada como escenario para la acción de muchos mangas y animes.

NIHON: Japón

NUIGURUMI: Animal

O

OMAKE: Extra

OVA: Es un tipo de Anime que está en un formato intermedio entre película y serie de TV (tanto en longitud como en calidad gráfica) que se destina al circuito doméstico (DVD) y no al circuito comercial (cine/TV).

OPENING & ENDING: Se refiere a las canciones de apertura (opening) y clausura (ending) de un Anime. Una misma serie puede tener varios openings y endings.

OTAKU: En Japón se le llama así a los fanáticos de cualquier cosa. El término ha pasado a servir para referirse a los aficionados de una animación japonesa, aunque para los japoneses es casi una ofensa que les digan otaku ya que se les llama así a los obsesionados por un tema, pero en México es un término japonés que se utiliza para referirse a la gente con intereses particularmente en anime, manga y videojuegos. Podríamos considerarlo como un *Fan del anime* y su cultura. La palabra denota un sentido de pertenencia a una comunidad. Y es que Japón el término resulta despectivo y referente a personas obsesionadas que se aíslan para sumergirse en su afición.

En todo caso, en occidente se les llama a los fans del manga y del anime japonés, sin ningún significado negativo. Literalmente es una expresión que significa "tu casa".

OST (Original Sound Track): Es la banda sonora de alguna serie o videojuego. Ésta incluye desde los temas originales en distintas versiones hasta la música orquestal de fondo. Muchas veces también se incluyen pequeños diálogos entre los personajes de la serie en cuestión.

OVA'S (Original Video Animated): Son las miniseries que se estrenan exclusivamente a través de videos. También se dice para referirse a una película de animación japonesa, que es estrictamente para la venta directa.

Otra forma de llamarle es que son capítulos especiales de anime que no se transmiten en la serie normal. Su duración queda entre 30 y 45 minutos. En muchos casos se realizan OVA's de tipo recopilatorio, esto es, historias que requieren de más de un video para ser concluidas, pero sin llegar a convertirse en películas.

P

Q

R

RAMIS: Tarjetas plastificadas de unos 6.6 x 9.6 cm. Aproximadamente, también se les conoce como cards y su diseño es especial para coleccionar.

RPG (Role Playing Game): Estos son un tipo de juegos cuyo objetivo es hablar con la gente, recolectar y comprar cosas, resolver acertijos, etc. Posteriormente fue adoptado por los creadores de videojuegos para incorporarlos a los mismos. Los preferidos del otaku promedio. La razón de esto es que el jugador es quien decide que es lo que va a hacer como protagonista del juego, como si

fuera su propio anime. Muchas series, debido a su historia, tienen el potencial de convertirse en juegos de anime y viceversa.

S

SAMA: Forma educada de llamar a alguien sabio o Gran señor.

SAN: Similar a Señor o Señora como un cumplido y forma de respeto a esa persona.

SCRIPTS: Son los guiones o traducciones que realizan algunos aficionados.

SEINEN MANGA: Género para hombres de 18 a 25 años, aunque muchos continúan leyendo estas publicaciones hasta los 30 ó 40 años. Sus temas acostumbran ser la política, los negocios y sobre todo sexo y violencia gráfica, además de prescindir en muchas ocasiones del humor que caracteriza más el Shonen manga.

SEIYUU: Son los actores de voz en Japón y se convierten en famosos y llegan a tener muchos fans. Con frecuencia son cantantes pop que ganan más fama con este tipo de trabajo.

SEMPAI: Es para dirigirse a un alumno de más alto grado como una forma de respeto.

SENSEI: Es la forma educada para llamar a un maestro o a alguien que sabe mucho sobre una ciencia o arte.

SENSHI: Significa soldado.

SENTAI: Se denomina así al género súper-heroico en Japón. Por lo general se compone de equipos de un color distintivo, sumamente estereotipados. También ocupa monstruos de hule espuma y plástico con efectos sencillos, el ejemplo más claro en México es: Los Power Ranger

SHITA JIKI: Similares a las rami-card, pero de un mejor plástico y de tamaño superior.

SHINIGAMI: Nombre oriental del dios de la muerte, relacionado con criaturas de la mitología japonesa, que se relaciona directamente con las almas humanas.

SHONEN: La palabra en japonés significa "chico". Es un género relacionado con historias donde el chico es el protagonista. Por lo regular sus temáticas giran en torno a series de lucha, samuráis, caballeros, monstruos, explosiones, muerte y destrucción. (Ejemplo: Dragon Ball, Caballeros del Zodiaco, etc.)

SHONEN AI: Significa amor de chicos. Este término es usado para hablar de un subgénero del yaoi manga, en el que se cuenta una historia en la que los jóvenes se enamoran por lo general estas historias solo hablan de amor de

modo muy sensible y romántico. En ocasiones incluso se prescinde del contacto físico para dar prioridad a los sentimientos.

SHOUJO (shoyo): Literalmente chica en japonés y es un término que os fans usan para referirse al género de manga y anime conocido como “shoujo-manga” o “historietas para chicas”. Se caracteriza por presentar historias románticas llenas de sentimentalismo y ternura a un grado superlativo y por mostrar una visión del amor y de la vida muy idealizada. Sin embargo, del Shoujo se desprenden subgéneros más crudos y serios como el yuri y el yaoi.

Este tipo de trabajos muchas veces contiene historias complejas e interacción de los personajes, el romance es muy usado pero no exclusivo.

Suelen dibujarse con tramas muy distintas a las usadas en el estilo shonen y líneas finas que trazan los distintos detalles. Con la frecuencia, las estructuras de las viñetas tienen ángulos extraños mientras que en el shonen las viñetas son casi siempre cuadradas.

El shojo manga no está limitado a historias de amor también hay shojo de terror, de ciencia ficción, de misterio...hay tipo de shojo en los que el romanticismo no llega a asomar la cabeza.

Actualmente cada vez más autores masculinos dibujan shojo manga. Hace algunos años esto estaba mal visto, pero hoy en día es un hecho completamente normal.

Este género de manga está enfocado a jóvenes lectoras, entre 6 y 18 años. La clasificación no está basada en estilos de narración, estilo artístico o contenido.

SHÓJO MANGA: Inicialmente fue manga para chicas adolescentes, pero ahora se le define como “manga de chicas” (o sea, que las protagonistas son, generalmente, chicas jovencitas). El shójo manga tiene tanta diversidad como cualquier otro tipo de manga; toca muchos temas. El 35% de los mangas publicados en Japón pertenece a este género, del que es difícil definir las características. Se podría decir del shójo manga que en su mayoría enfatiza las emociones y en el ambiente más que acción. El argumento es complicado y el estilo más impresionista, caracterizándose a menudo por rasgos alargados. Se discrimina todo lo que pueda parecer antiestético fija su atención en los detalles y en el estilo de vestir tiene mucha importancia.

SHOUJO AI: ‘Shoujo’ significa chica y ‘ai’ significa amor y con este nombre se designa al género de manga y anime, cuya atención gira en torno a la relación romántica que se da entre dos chicas, pero en su sentido no sexual o al menos no tan erótico como se podría pensar que pudiera ser una relación amorosa. Este término se usa especialmente cuando las chicas, son muy jóvenes. Las historias shoujo ai se enfocan más en la parte sentimental de estas relaciones.

SHOUNEN: Significa “chico” los temas son hechos para chicos por ejemplo, deportes robots gigantes, aventuras, etc. Como siempre también hay muchas chicas fans. Este es sin duda, uno de los géneros más exitosos en todo el

mundo y este éxito se debe a la utilización conjunta, acción, drama y sensacionalismo adictivo. Existen tres elementos principales en él y son: El esfuerzo, la amistad y el triunfo.

Los primeros mangas en lograr circulación masiva y en ser impresos en formato “directorio telefónico” estaban dirigidos a la audiencia joven masculina. Hoy la mayoría del mercado es dominado por los manga shounen.

SUPER DEFORMED (SD): Término usado para referirse a los muñecos cabezones y de cuerpos pequeños que suelen aparecer en los manga y anime con frecuencia. Es un dibujo caricaturesco con cuerpos pequeños y grandes cabezas, comúnmente en parodias y bromas dentro de las series. Cuando observamos a algún personaje con pequeñas extremidades, cabeza grande y cuerpo pequeño y regordete estamos viendo un claro ejemplo de un personaje en versión SD. Ésta es una herramienta muy utilizada para marcar situaciones cómicas dentro de alguna serie.

T

TANKOUBON: “Volumen separado” o libro el manga es vendido en este formato, después de haber sido seriado en las revistas; cada uno de estos ejemplares contienen el material publicado entre 5 y 11 revistas. La mayoría tiene pasta blanca con alrededor de 200 páginas en blanco y negro. Es lo que llamaríamos un álbum recopilatorio de historietas de un solo autor o sea una antología.

U

V

VOICE CHARACTER: Son los dobladores de voz. En japonés este termino se denomina seiyuu.

W

WEEKLY SHONEN ACE: Revista de cómics japonesa de carácter mensual. No es informativa sino que contiene varias colecciones de manga, que se convierte en una serie por capítulos. Tiene unas 590 páginas aproximadamente, de los cuales 16 son en color.

X

XXX Holic: El protagonista de la serie es *Watanuki Kimihiro*, un estudiante de instituto que está constantemente asediado por monstruos, fantasmas y espíritus que se sienten atraídos mágicamente hacia él. Estos monstruos son invisibles para las personas sin poderes, por lo que los demás lo tachan de extraño o loco cuando es asediado por los espíritus. Todo cambia cuando entra en una tienda en la que venden deseos.

Y

YAOI: Término japonés que significa “sin sentido” y subgénero del manga que trata de relaciones sentimentales entre hombres. Se diferencia del “shounen ai” en que el yaoi posee escenas más subidas de tono, (Lo cual no indica que no tenga censura). En todo caso es un manga de temática homosexual dibujado para chicas, aunque también tiene seguidores masculinos, pero en mucho menor grado.

El yaoi apareció aproximadamente en 1992. Los protagonistas son chicos muy apuestos que tienen una relación sentimental. La palabra yaoi proviene de los términos, “yama-nashi” , “ochi. nashi”, “imi-nashi”, que puede traducirse como “sin desenlace”, “ sin argumento”, “sin sentido”. Sería solo un juego de ideas absurdas entre amigas para pasar el rato; sin embargo el género trascendió hasta convertirse en algo independiente.

YON KOMA: Tiras cómicas de periódico. Suelen contener cuatro viñetas, por eso también son llamadas “4 koma”.

YURI: Literalmente significa “lirio” y es la forma que utilizan los japoneses para referirse a las relaciones amorosas entre mujeres. En el mismo sentido que el yaoi contiene escenas más subidas de tono y vendría a ser el complemento y contraparte del yaoi ya que contiene relaciones entre mujeres y en su mayoría los seguidores son hombres aunque también tiene seguidores mujeres.

YOMIKIRI: Es la palabra que se usa para designar las historias de un solo capítulo.

Z

ZELDA: Nombre de la princesa del videojuego japonés "The Legend of Zelda".

Y por su historia es popular entre los otakus

FUENTES QUE COADYUVARON A UNA ELABORACIÓN MÁS PRECISA DEL GLOSARIO:

Hernández, J. (2003). Diccionario introductorio para otakus. *Revista Conexión Manga*, # 71-77, 22-23, 20-21, 22-23, 18-19, 18-19, 22-23 y 22. México: EDITOPOSTER

CATEGORIZACIÓN	ENTREVISTA (Texto parcial)
<p>Conocimientos y conceptos</p> <ul style="list-style-type: none"> * Autocategorización * Concepto “friki” + No diferencia friki de otaku, toma ambos términos <p>*Concepto de cosplay</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aspectos de inversión de la práctica <p>*Cosplayer</p> <ul style="list-style-type: none"> + Gustos específicos 	<p style="text-align: center;">(1) “Kero”. Cosplayer masculino. 25 años (5 años en el medio cosplay)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ENTREVISTADOR: ¿Qué significan las palabras clásicas en el argot otaku, manga, anime, y demás? 2. KERO: Pues empecemos, <u>otaku para mí significa, en un origen, la persona que tiene el gusto por lo que es</u> 3. <u>la animación japonesa y el manga japonés, allá se da mucho que son personas sin vida social, por eso</u> 4. <u>otaku, pero acá tiene otro significado, acá son simplemente personas, regularmente</u> 5. <u>jóvenes, que tienen ese gusto por la animación y por lo que sea japonés, también se me viene a la cabeza la</u> 6. <u>palabra “freak” o “friki”, que es estadounidense, a últimos tiempos ya se mezclaron, ya no tiene una</u> 7. <u>división clara, ya no tiene tanta lógica dividirlo por nacionalidades, porque por ejemplo, a mí como me</u> 8. <u>gustan ciertos comics también me gustan ciertos mangas, ciertas animaciones y ciertos cartoons si yo me</u> 9. <u>tuviera que definir sería un “freak-otaku” o algo así.</u> 10. ENTREVISTADOR: Y en el caso del cosplay ¿Cómo lo podemos definir y cómo se toma en el contexto 11. mexicano? 12. KERO: <u>El cosplay se podría decir el juego de disfraces como todos lo decimos, yo si pienso que es un</u> 13. <u>estilo de vida, porque te quita más tiempo incluso, que ser otaku, pero seguimos dentro de la misma</u> 14. <u>comunidad del freak o del otaku, el concepto incluso cambia por generaciones, porque cuando yo empecé</u> 15. <u>era una cosa muy diferente, era jugar con tu disfraz, era muy en el sentido del pro a la comunidad, del pro</u> 16. <u>al ok te ayudo, nos divertimos, ahorita se viene una segmentación de lo que es el cosplay por edades, por</u> 17. <u>hobbies y por incluso series, porque hay así quienes por ejemplo solo le gusta de Naruto y solo hacen de</u> 18. <u>Naruto, otros de Dragon Ball y se andan peleando entre ellos; yo digo que habría que poner un concepto</u> 19. <u>claro, volver a lo básico, no excluir a nadie, porque si no nos metemos en muchos problemas, como te dije,</u> 20. <u>yo no sé si soy freak u otaku.</u> 21. ENTREVISTADOR: Y otaku y cosplayer ¿Se pueden distanciar? ¿No puedes ser cosplayer sin ser otaku? O 22. ¿Cómo se relacionan estas 2 acepciones? 23. Estos 2 conceptos, a mi forma de ver, es de mayor a menor, otaku: es la comunidad que incluye varios 24. conceptos, el gamer, el que solo le gustan los mangas, están desde los que solo le gusta la animación, el 25. que solo colecciona o el que solo hace cosplay, pero hay personas que hacen todas esas cosas o solo una 26. de ellas, <u>yo digo que ser cosplayer es ser parte de la comunidad otaku, pero tus actividades específicas es</u>

+Cosplay
* Expresa: desahogo y libertad
* Razones: por gusto de ser “diferente”

+Inserción en el medio
* Invitación de amigos
* Siguió por deseo de hacer sus propias creaciones

+ Familia
* Aversión: Consideran infantil la práctica e “inutilidad” del gasto
* Aceptación: mientras “lo solvente” y cumpla obligaciones.

+ Amigos fuera del medio
*Consideran “extraña” la práctica

27. ser cosplayer.

28. ENTREVISTADOR: ¿Crees que el cosplay expresa algo?

29. KERO: Para mí, el cosplay busca primero: expresar mi gusto, a mí nunca me ha gustado, digamos, seguir

30. el común de la ropa, siempre trato de ponerme peluches o cosas colgando; en la secundaria me veían

31. bastante loco, cuando encontré el cosplay encontré una forma de expresarme de desahogarme un poco, me

32. da suficiente distracción para ser libre allí y ahora si, que tomar por ejemplo el disfraz de profesor en la

33. escuela, de tener que llevar la camisita, el saquito y pantalón, que no sé porque lo hacemos pero bueno,

34. para mí el cosplay es la libertad de hacer algo que me gusta, es porque me cayó bien el personaje o porque

35. me gusto su ropa, últimamente no hay tanto cosplay para hombres como para mujeres, a lo que me gusta

36. es ir buscando a los personajes, si tienen más trajes u otras versiones o si solo tienen uno.

37. ENTREVISTADOR: ¿Cómo fue que empezaste en el cosplay?

38. KERO: Porque, bueno, cuando yo estaba saliendo de la secundaria, estude en una secundaria muy lejana

39. de Nicolás Romero, allá no hay más que vacas y... vacas, ahorita ya hay muchas casas pero antes sólo

40. había vacas, entonces allá no me encontraba era el único de toda la secundaria de 150 personas que veía

41. anime, entonces un día le pedí permiso a mi papa de ir al centro a buscar animación japonesa, entonces

42. acá encontré gente que me dijo que también existía el cosplay, lo empecé a probar, mis primeros cosplay

43. eran prestados, como 2 años entonces ya quería empezar a hacer los míos, me canse de pedir y decidí

44. hacer el mío, quedamos de hacer un grupal de las cartas de yu-gi-oh y solo llegamos 2 personas y así empecé a

45. hacer cosplay con estas personas, tenía como 15 o 16 y ellos 26 o 27 años, todos tenían el mismo oficio y uno

46. se fue a Guadalajara y se jalo a los demás, de repente me quede solito y empecé a hacer más amigos cosplay y

47. me quedo el gusto del cosplay.

48. ENTREVISTADOR: Y tu familia, ¿qué opina acerca de tu actividad cosplay?

49. KERO: Mi familia es un asunto extraño y complicado, mis padres no están casados, son una pareja de

50. unión libre y son extraños porque mi mama vive en una ciudad que es Nicolás Romero y mi papa vive en

51. Toluca y se ven una mes a la semana, mi hermana vive en Ecatepec, pero como no puede atender a sus

52. hijos ya que es madre soltera, los deja con mi mamá en Nicolás Romero, así somos una familia que vive

53. en varias partes pero si somos unidos; mi familia lo sabe, mi papá es el que me apoya más y mis sobrinos

54. los pequeños. Mi mamá no tanto porque mi mamá es conservadora, está de que ya cumpliste 23 años y ya

55. solamente debes vestirte con camisa y pantalón, tuviste tiempo de usar playeras como hasta los 18 y allí

56. ya pasas a ser otra cosa; mi papá dice que mientras yo lo pague, sea feliz y mientras yo lo haga y siga

57. cumpliendo mis obligaciones, no hay ningún problema.

58. ENTREVISTADOR: ¿Y tus amigos qué opinan de tu actividad?

59. KERO: Mis amigos los que no son cosplayer me apoyan, porque luego los traigo a las convenciones y

+Inserción a otros

*Sólo necesitan el gusto por el anime

*Si se sienten diferentes

+Creatividad en elaboración

*Habilidad para cartonería

*Solicita apoyo a un amigo para la costura

+Performance

*Actuar sólo cuando posas

*El sobrepasar la actuación resulta desagradable

60. les digo ¿Ya viste? y me ven extraño, cosa curiosa, por ejemplo he tenido varios amigos que he metido a la
61. comunidad, por decirlo así, incluso hay chicos que he podido ayudar no solamente como profesor sino
62. como psicólogo, desde esta onda, entonces yo lo utilizo más como herramienta y como parte de mí, si van
63. a ser mis amigos, también que conozcan esta parte y si no la aceptan sabrán ellos.

64. ENTREVISTADOR: Acabas de mencionar esto de insertar a una nueva persona a la comunidad ¿cómo se
65. logra eso?

66. KERO: Pues para mí no ha sido difícil, porque en primera ni los obligo, ni hago propaganda, ni voy allí

67. con mis alumnos a dejarles panfletos, primero tienen mmm... digamos, sembrada la semilla de que les

68. gusta la animación japonesa, les gusta hacer cosas diferentes pero no se hayan, entonces yo les digo: mira

69. lo que yo hago con mis amigos es esto, esto y esto si quieres vente un día, de hecho este alumno del que

70. te comento, entro, le gusto y se salió un rato y vuelve, está ahora sí que en su ritmo, pero sí le puedo

71. ayudar un poco, porque tiene problemas en casa y se tenía que distraer, entonces ya le ayude con eso, a

72. desahogarse y ya volvió a sus actividades “normales” por decirlo así.

73. ENTREVISTADOR: ¿Tú haces tus trajes?

74. KERO: Bueno yo soy muy malo en costura, ¡soy pésimo!, lo que hago a veces es cortar, para lo que si soy

75. bueno es para la cartonería, y para otras cosas, por eso procuro dejar la cartonería para mí, para dejarlo

76. bien, incluso trabajo con resinas y maderas, por ejemplo me ha ayudado mucho mi mamá, a pesar de que

77. me dice mucho que no, me acaba haciendo las cosas y por ejemplo, lo que es mi amigo me ayuda con

78. algunas cosas también, el chiste del cosplay para mí no es hacerlo, sino estar acompañando en la duración

79. y actuar como el personaje solo cuando posas, porque también luego viene la parte de que siempre estas

80. actuando como el personaje y le caes mal a todos.

81. ENTREVISTADOR: ¿Y cuántos disfraces tienes?

82. KERO: Desde el principio tengo como 7 y esos tienen sus variantes, su versión original, su versión

83. navideña, así son las cosas, por ejemplo con Jiraiya⁸⁰, no sabía que era, bueno como era el personaje,

84. cuando hice el cosplay no sabía cómo debía actuar, llegue a la convención en blanco y me decían haz esto

85. haz el otro y luego se acercó un amigo y me dijo: que el personaje es así y así y así y dije: de eso me

86. disfrace, luego me acabo gustando el personaje.

87. ENTREVISTADOR: ¿Con qué personajes te identificas más?

88. KERO: De los que yo haya hecho cosplay, pues sería, 2 cosplay de policías o militares, un policía japonés

89. de la época del Shogunato y el otro es un soldado tierra de la serie de Avatar, me gusta porque van con mi

90. forma de ser, soy muy serio, entonces me gustaron esos y de allí hasta Jiraiya, porque ya mucha gente me

⁸⁰ Personaje de la serie animada: Naruto Shippuuden

+Efectos de la práctica

* Amigos de diferentes profesiones

+Formas de comunicación y contacto

*Vía Internet y telefonía

+Actividades en convención

*Comprar, ver amigos y ser fotografiados

+Fotografías

*No le interesan las fotos

*Los demás quieren atención

*La atención puesta se refleja en el número de fotos

*Los que sólo quieren fotos no disfrutan lo que hacen

91. identifica con ese cosplay en específico y me gusto divertirme con ese cos.

92. ENTREVISTADOR: Y ¿Qué te motiva a seguir disfrazándote?

93. KERO: Primera: que me gusta, segundo: que me divierto mucho en el proceso de la creación del disfraz y

94. usarlo, en última: que tengo muchos amigos que lo hacen y muy buenos amigos que he hecho con esto.

95. ENTREVISTADOR: ¿Qué tipo de amigos haz hecho con esta práctica?

96. KERO: Pues de todo tipo, ahora sí que conozco cosplayer que se dedican a muchas cosas, hay muchos que

97. somos profesionistas, muchos que son estudiantes, entonces conozco gente de todo el país de toda la ciudad.

98. ENTREVISTADOR: ¿Y cómo te mantienes en contacto con ellos?

99. A muchos, en primera era por la escuela, porque nos veíamos en la escuela y unos son doctores y otros

100. psicólogos y así y ahora por internet, por teléfono y por celular.

101. ENTREVISTADOR: Y en el sentido de lugares ¿Qué lugares existen para que uno vaya como cosplayer?

102. KERO: Como cosplayer uno tiene que ir precisamente a los lugares de la comunidad otaku o friki, las

103. plazas o las convenciones, no hay un lugar específico, estamos ahora sí que regados por todo lo que es la

104. convención o todo lo que son las plazas, haciendo también otras cosas.

105. ENTREVISTADOR: Y cuando uno llega a convención ¿Qué se hace comúnmente?

106. KERO: Haces lo mismo que hace cualquier friki u otaku, vas a ver el lugar a comprar ciertas cosas y a ver

107. a los amigos, la diferencia es que traemos trajes, nos piden foto y la mayor parte de las veces las damos,

108. excepto cuando estamos muy atareados, yo digo que somos lo mismo pero nos va atrasando el disfraz, en lugar

109. de llegar de una esquina de la convención a la otra en media hora lo hacemos en hora y media, porque además

110. traemos muchas cosas que estorban, los cosplayer, más que nada, vamos a ver a los amigos, a ver que

111. cosplays llevan y a ver también como le hacemos para hacer otras cosas.

112. ENTREVISTADOR: Acabas de tocar un punto muy importante, ¿Qué tan importante es para los cosplayer

113. las fotografías?

114. KERO: Es un punto de vista muy particular, por ejemplo para mí no tienen tanta importancia, si me

115. toman 3 fotografías en todo el día, yo estoy perfecto, pero para muchos que usan el cosplay, son bastante

116. importantes porque necesitan un nivel de atención bastante grande, tienen esta parte de ellos que dice:

117. mírenme, pónganme un poquito de atención, entonces van y se toman fotos con el mismo cosplay en todos los

118. stands de fotos y se quedan parados fácil 15 minutos para que lleguen a tomarles fotos, también estas personas

119. tienen cosplay de muy muy alta calidad, yo he visto que a muchos de ellos no les gusta tanto el cosplayerarse,

120. sino que el cosplay sea más para el mírenme, es más para hacer el show que para disfrutarlo.

+Diferencia el cosplay
*Los que buscan atención
*Los que buscan divertirse

+Efectos de la práctica

* Positivos: redes sociales amplias

*Negativos:

- Roces con otros del medio por diferencias de perspectiva

- Presiones para terminar disfraces antes de convención.

+Inversión económica

*Para elaborar disfraces se necesita solvencia económica

121. ENTREVISTADOR: ¿Esto lo haz notado tú o te lo han dicho?

122. KERO: No eso lo empecé a notar yo por allí del 2003 o 2004, porque yo hacia cosplay sencillo y sigo

123. haciendo cosplay sencillo; bueno tengo una amiga de la cual nos separamos un poco por su trabajo, ella trataba

124. de hacer cosplay muy vistosos, muy pequeños, que enseñaran mucha piel, por eso ella me decía que hacia

125. cosplay para recibir ese tipo de atención, porque cuando está en la calle o con su novio o su familia no recibía

126. este tipo de atención entonces este era el lugar para hacer este tipo de actividades y ella se mataba haciendo el

127. cosplay para decir mírenme, no para disfrutarlo, entonces era una forma como ella veía el cosplay y otra forma

128. como yo lo veo.

129. ENTREVISTADOR: A partir de que comenzaste a ser cosplayer ¿En estos 5 años como ha cambiado tu vida?

130. KERO: Pues cambio pero no a partir del cosplay, o sea he hecho mis actividades normales ir a la escuela

131. conseguir trabajo, mis responsabilidades, desde hace 5 años empecé a vivir solo y empecé a mejorar el

132. cosplay, porque ya no tenía responsabilidades de limpiar esto, limpiar aquello, si yo quería limpiaba o no

133. limpiaba tenía el tiempo más administrado para hacer mis actividades, el cosplay no ha cambiado mi estilo ni

134. mis actividades para nada.

135. ENTREVISTADOR: ¿Y qué experiencias positivas te ha dejado esta actividad?

136. KERO: Primera: hacer muchos amigos, una red social amplia de conocidos, me ha dejado trabajos, he

137. hecho actividades de cosplayer y otakus, en la escuela me sirve para conseguir trabajo, me sirve como cartas

138. de presentación, para ir a lo que son las preparatorias y universidades para presentar el trabajo. He participado

139. en ferias de otras universidades, de mi propia universidad como invitado, yo diría que nada más, porque la

140. verdad me gusta vivir el momento y digamos que quedarme con el sentimiento bueno, o sea los sentimientos

141. grandes son los que te quedan.

142. ENTREVISTADOR: ¿Y las negativas?

143. KERO: Tal vez estos otros cosplayer que quieren brillar, por la forma diferente de ver las cosas, no voy a

144. hacer nada si están enojados o no, otra experiencia negativa no recuerdo, tengo pocas experiencias negativas

145. deja ver si te recuerdo otra, sería solamente la presión de un día antes de estar acabando las cosas de que dices

146. lo hago mañana lo hago al rato y de repente ya mañana es la convención, ups.

147. ENTREVISTADOR: Y en cuestión de costos ¿Aproximadamente cuanto gastas?

148. KERO: Depende, uno se tiene que administrar desde meses antes incluso, lo más barato han sido 600

149. pesos, lo más caro 1500, el de Jiraiya por tantos accesorios, parecería que es sencillo por la tela, pero hay que

150. poner zapatos de madera protectores de mano, redes, la peluca que son 2 pelucas, son 2 metros de peluche

151. largo más la otra peluca, ya son casi 800 pesos de pura peluca, eso es lo caro, los accesorios.

+Grupos de cosplay

* No prevalecen por buscar mayor popularidad.

*Prevalecen los que están en pro a la comunidad

*La competitividad impide la cohesión

*Los grupos grandes no duran

+Cosplayers

* Los que no buscan *atención*

*Los que buscan atención:
popularidad

*Los motivos en la práctica los diferencia socialmente

+Clasificación Cosplayers

*Por tiempo

*Calidad

*Los que gustan de concursar

*Por gusto

*Por entrar gratis

152. ENTREVISTADOR: ¿Hay grupos de cosplay?

153. KERO: Yo he visto que los grupos de cosplay se hacen y se deshacen de meses, los que

154. buscan brillar se pelean y se van a otros grupos, yo considero que este tipo de grupos no prevalecen, los que

155. llegamos a estar en el común son los que prevalecen, no tanto grupos, sino por relaciones de amistad, no creo

156. que un grupo de cosplayer como tal logre funcionar tanto en nuestro país y sus comunidades los que logran

157. prevalecer, son los que se dedican a varias cosas, los que tienen su parte gamer, expertos del anime, cosas así.

158. ENTREVISTADOR: ¿Y qué clubes existen actualmente?

159. KERO: No sabría decirte, hace mucho me aleje de ellos porque son muy competitivos, tanto que a veces

160. se odian entre ellos, ahorita los que suenan fuerte son sekai no oto, porque integran a muchos jóvenes,

161. entonces, tienen para, digamos estar un rato, ojala no vaya a suceder como este grupo Konoha México que era

162. tan grande que se fracturó casi de un día para otro, conocía a los histori que tenían un nombre largo se

163. desintegraron porque ellos querían hacer muchas cosas, yo digo que no hay que súper especializarse, ni

164. dividirse, hay que soportar, bueno, no soportar, convivir con todas las personas que hacen de todo, es la única

165. forma que yo veo de estar dentro de la comunidad, digamos que si uno se dedica a esa cosa como que ve muy

166. extraño a los otros y se acaba saliendo.

167. ENTREVISTADOR: Hablabas de los cosplayers que buscan sobresalir ¿Eso quiere decir que podemos hablar de categorías y niveles en el de cosplay?

168. KERO: No en el nivel, sino el para qué lo haces, hay algunos que hacen muy buen cosplay y están un

169. ratito en la convención y se cansan y se lo quitan y demás, pero no llaman la atención y tienen tan buen

170. cosplay, que siempre ganan los concursos y esta el otro grupo que hace el cosplay para llamar la atención, lo

171. hacen para, digamos ganar cierta popularidad, un concepto norteamericano, que tuvo mucha influencia esta

172. década, entonces, digamos que lo hacen por esto y cuando lo pierden se enoja hacen berrinche y hacen

173. enemigos.

174. ENTREVISTADOR: ¿O sea que hablamos de distintos niveles de atención?

175. KERO: De para qué hacemos el cosplay mejor dicho

176. ENTREVISTADOR: Entonces, ¿Tú como los clasificas?

177. KERO: Por 2 cosas, jerarquía por decirlo así, por tiempo, los que llevan mucho tiempo, los que llevan un

178. tiempo regular y los que empiezan, la otra es la calidad, los que siempre están concursando son los que tienen

179. más calidad, incluso los que representan a México internacionalmente, los que lo hacen porque les gusta y lo

180. hacen bien, porque nunca he visto que uno de los que lo hace porque le gusta, se lleve tan bien con los que son

181. competitivos y por último, los que hacen para entrar gratis a la convención, bueno todos lo hemos hecho

182. alguna vez por el tiempo y cosas así.

+Cosplay

- *Nuevas actividades en concurso
- *Importancia del cosplay grupal
- *Se va incorporando nuevos cosplayers al medio
- * Algunos ayudan a que crezca y “mejore” la comunidad

+Edad

- *Considera que no hay una edad límite
- *Ejemplifica con 3 padres de familia que hacen cosplay

+Adictividad

- *Provoca placer la práctica
- *Puede ser adictivo seguir en el medio si no autorregulas

183. ENTREVISTADOR: Y el hecho de que haya más afiliados ¿Crees que puede traer problemas?
184. KERO: Cuando son muchos, yo digo que pueden pasar 2 cosas, o se salen, hay muchos que nada más
185. entraron para ver que había y ya no les gusto o se quedan y empiezan a cambiar las cosas a su forma de ver,
186. porque por ejemplo, no es lo mismo una competencia hace 4 o 5 años, por ejemplo ahorita el cosplay grupal
187. que en México es el más difícil de hacer, en México se hacía mucho representar la escena de un opening tal y a
188. raíz de que han entrado muchas personas que traen los conceptos norteamericanos, empiezan a hacer parodia
189. sobre parodia y eso se hizo muy popular aquí en los últimos 3 años, también tiene mucho que ver los que
190. hacemos cosplay grupal, para estar a la par de lo que es la familia cosplay⁸¹ que es la que innovo digamos que
191. ellos en vez de sentarse en su pedestal y subir ellos, no, se van jalando gente, incorporan gente, van dando
192. consejos, van haciendo lo que se debe para hacer comunidad y no solo competir.

193. ENTREVISTADOR: ¿Y hay una edad para ser cosplayer?

194. KERO: No, no creo que haya una edad, tenemos 3 ejemplos claro en México, son: papá Jiraiya, la señora
195. friki o Rosi, que no sé qué edad tenga, se ve de la edad de mi mamá y la mamá de una chica llamada Ana, que
196. se disfrazaba de Marge Simpson; entonces no hay edad, la edad te la pones tú, yo pienso hacer cosplay hasta
197. los 30 y pausarle, para gastar dinero en otras cosas y ya cuando este estable de nuevo, pues igual hago otros
198. cosplay o me llevo los mismos, pero generar cosplay, crear un nuevo cosplay, yo creo que hasta esa edad para
199. hacer otras cosas.

200. ENTREVISTADOR: ¿Planeas seguir haciéndolo? y si es así ¿Por qué?

201. KERO: Porque me gusta, no veo que sea algo destructivo o malo, yo creo que es malo si te haces adicto
202. como todo y que tiene su riesgo de ser adictivo, porque todo lo que te de placer, puede ser adictivo, así que
203. creo que mientras te auto regules y estés convencido de estar bien, está bien.

⁸¹ La familia cosplay es una familia de 3 personas: un Papá y sus 2 hijos, los cuales hacen cosplay y además invitan y ayudan a los demás para mejorar sus disfraces

CATEGORIZACIÓN	ENTREVISTA (Texto parcial)
<p>+Inserción al medio * A través de una amiga * Continuo por la experiencia agradable.</p> <p>+Experiencias en el medio * Buscabas gente a fin a ti</p> <p>+Actividades atrayentes en la práctica * Conoces mucha gente * Relaciones de amistad sólo por gustos en común</p> <p>+Cosplay * Implica conocer a tu personaje para el performance exitoso</p>	<p align="center">(3) “Maka”. Cosplayer femenina. 22 años (8 años en el medio cosplay)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ENTREVISTADOR: ¿Cómo iniciaste en la práctica del cosplay? 2. MAKKA: Aproximadamente hace más de 10 años, originalmente solo estaban lo que es la MOLE, la CON 3. QUE, y la MECYFE, que eran convenciones totalmente dedicadas a comics, y no precisamente al 4. concepto manga, entonces cuando llego el concepto de la TNT, ahora convenciones dedicadas al es 5. tilo japonés fue entonces cuando nos empezamos a dedicas al anime y todo eso, anime me remonto desde 6. que tengo memoria, a los 4 a 5 años de edad, pero ya así por decir al cosplay, me dedico a partir de los 16 7. - 17 años, precisamente cuando empezó a llegar el concepto cosplay a México, eso fue a partir de 1998 8. aproximadamente, <u>fue la invitación de una amiga precisamente, la que literalmente me obligo a hacer</u> 9. <u>cosplay, por que a ella realmente le gustaba, y la primera experiencia es la mejor en el concepto cosplay y</u> 10. <u>es la que te permite hacer más cosas, a largo plazo.</u> 11. ENTREVISTADOR: ¿Cómo fue tu primera experiencia en el cosplay? 12. MAKKA: Pues mira precisamente <u>en México no había mucho cosplay, es decir, el concepto apenas iba</u> 13. <u>llegando, cuando ibas a una convención, lo que a ti como persona que pagabas el dinero, para ir a una</u> 14. <u>convención era ir a ver a esas personas que se disfrazaban que trataban de pasar el concepto de anime a la</u> 15. <u>realidad, entonces a mí en lo personal en mi primer cosplay no fue lo que yo esperaba, realmente por que</u> 16. <u>son muchas cosas en conjunto, pero la experiencia a mí me gusto en el sentido de que muchas personas se</u> 17. <u>acercaban, te tomaban fotos, te decían: ¡es que te ves bien!, ¡te quedo genial! ¿te gusta esa serie? Por que</u> 18. <u>entonces empezabas a hacer relaciones personales entre personas que desconocías ¿no?, entonces la</u> 19. <u>primera experiencia es la que te permite interrelacionarte con el medio.</u> 20. ENTREVISTADOR: Para esto del cosplay, ¿es necesario conocer el anime? 21. MAKKA: <u>Yo creo que si es bueno conocer, salvo a opinión ajena, no tanto la animación, más bien el</u> 22. <u>personaje al que vas a desarrollar, porque en realidad el cosplay no es solo ponerse el disfraz, ponerse un</u> 23. <u>atuendo, sino que en muchas ocasiones te identificas con el personaje, porque en realidad te gusta mucho</u> 24. <u>ese personaje, y yo creo que si es necesario que sepas al menos quien es, cómo se llama, porque luego hay</u>

+Indagar sobre temas otakus

*Por las historias

Conocimiento del tema

+ Otaku, mejor concepto para la práctica

+ Friki, es más general

Diferencias en cuanto al término.

25. quienes se te acercan y luego te dicen, ¡oye, te quedo padrísimo! ¿y de qué se trata la serie? Y te quedas
26. así como: mmm, digo me ha pasado en varias ocasiones, me tocó ver a un persona que llegué y le
27. pregunté, y me dijo: no se mi novia me vistió, entonces digo: ¿Cómo haces eso? Digo está padre, pero
28. digo está perfectamente bien, pero como conocimiento general, al menos conocer el personaje que estas
29. haciendo.

30. ENTREVISTADOR: ¿Cuándo te empezó a gustar el anime y cuando supiste que eso era anime?

31. MAKKA: Pues mira en México, en realidad lo que era más conocido era el cómic, todo lo que llegaba de

32. estados unidos, valga la redundancia, nuestro vecino, consumimos todo este tipo de animación, más o

33. menos creo que, cuando yo tenía tres años, empezó a llegar lo que era Mazinger Z, la señorita cometa,

34. bueno desde antes, son conceptos que van, abriéndole la puerta a la animación japonesa en México,

35. entonces yo me acuerdo que, cuando llegaron los caballeros del zodiaco, se abrieron todas las puertas de la

36. animación japonesa en la televisión mexicana, entonces yo no sabía que era anime hasta que pasaron los

37. diez años, hasta que el concepto de verdad, te hace buscar, investigar, te hace conocer, entonces yo desde

38. que tengo diez años se lo que es anime y siempre me ha gustado en sí.

39. ENTREVISTADOR: ¿Qué fue lo que te motivo a investigar lo que es ese concepto?

40. MAKKA: Más que nada, digo, hay veces que te gusta la historia, son muy fantasiosas, o el mundo en el que

41. desarrollan las historias son muy detalladas y hay veces que te quedas con dudas entonces quieres saber en

42. que estaba basado, por decir en su tiempo, a mí me gustaba mucho la mitología y cuando salen los

43. caballeros del zodiaco es un árbol enriquecedor de cosas, de la mitología nórdica, de la mitología griega,

44. entonces quieres saber en qué está basado eso, más que nada por eso.

45. ENTREVISTADOR: ¿Y el manga?

46. MAKKA: Pues mira yo creo que fue mucho después, que el anime, porque de por sí, nuestro país no es

47. bueno leyendo, pero el manga en sí, yo lo conocí más o menos, como a los 13 años, cuando la editorial

48. VID, tuvo su mayor ¡Bum! en cuanto a la editorial se refiere y no solía leerlos porque no me llamaban la

49. atención, sin embargo ya tener el papel impreso y ya decir: oye es muy bueno tanto la calidad del dibujo,

50. de la historia, del concepto, dices, pues de verdad lo vale bastante y a comparación de la animación, yo

51. creo que es mucho de que tu como lector, te hace imaginar te hace crear otros mundos.

52. ENTREVISTADOR: ¿Y a los que les gusta el anime y el manga como se les denomina?

53. MAKKA: Yo podría decirte que son OTAKUS, pero no, porque ya los valores que están reconocidos

54. actualmente, otaku es aquella persona que lleva su fanatismo a un límite y sin embargo aquellas personas que

55. les gusta el manga y el anime y no hacen ningún tipo de espectáculo solo son fanáticos, hasta allí se quedan.

56. ENTREVISTADOR: ¿Entonces qué es lo que definiría a un otaku en México?

Categorización propia

- * Acepta ser otaku en las dimensiones de anime, manga, cosplay y elaboración de disfraces
- * Cosplayer y cosmaker

Conceptos base

- + Cosplay
 - * implica caracterización
 - * No sólo es disfrazarse

- + Cosplayer, es como un artista

57. MAKA: Yo creo que otaku es aquella persona que, hay que admitirlo, que hace cosplay, que ve anime, que lee
58. manga, aquella persona que trata de interrelacionar en muchas ocasiones su entretenimiento, referente a todo
59. esto con su vida personal.
60. ENTREVISTADOR: ¿Hay algún sinónimo para otaku?
61. MAKA: ¡Friki!
62. ENTREVISTADOR: ¿Por qué?
63. MAKA: Fíjate que no creo sea esa palabra, pero muchos lo utilizan como sinónimo, pero tiene significado
64. diferente, porque otaku se refiere a la cultura japonesa, a la animación japonesa, y friki, completamente
65. video juegos, completamente anime, ósea puede ser de cualquier cosa no solamente de anime, ocupamos
66. esas palabras de manera incorrecta y no deberían de ser así, porque la palabra friki puede referirse, no se,
67. me puede gustar mucho leer y por eso puedo ser un friki de los libro, ósea me gustan mucho, y este ha, me
68. pueden gustar mucho los deportes y puedo ser un friki de los deportes, más que nada la palabra otaku es la
69. que puede referirse a la cultura japonesa, tanto de anime, de manga y cosplay.
70. ENTREVISTADOR: ¿te consideras otaku?
71. MAKA: Yo creo que sí, más bien ¡sí!
72. ENTREVISTADOR: ¿Cosplayer?
73. MAKA: También,
74. ENTREVISTADOR: ¿Cosmaker?
75. MAKA: Sí, de hecho sí, es a lo que actualmente me dedico. Me considero otaku por todo lo que implica.
76. ENTREVISTADOR: Y por ejemplo, si una persona que apenas está adentrándose en el anime, que tendría
77. que investigar más, ¿a qué medios recurre?
78. MAKA: Pues actualmente los medios más consultados, son el internet, entonces siempre hay muchas
79. páginas de internet muy buenas, tanto de autores, de mangas gamas, hay páginas, también que se dedican
80. completamente, que se dedican al entorno, más bien de la animación que se está desarrollando tal anime,
81. o simple y sencillamente, cuáles son los animes más vistos, los que tienen una buena historia, una buena
82. sinopsis, bueno yo digo que el internet es un buen medio, tanto como la asociación México-japonesa que
83. tienen también biblioteca que te da a conocer tanto el manga como historia de Japón
84. ENTREVISTADOR: Y el cosplay, ¿cómo te enteras que es cosplay?
85. MAKA: Es una muy buena he interesante pregunta, en México, se cree que es solo disfrazarse, como ya te
86. la había mencionado antes, y más o menos hace como unos ocho años, el cosplay llego como concepto, de
87. tal personaje de tal animación, se puede pasar a real como un disfraz por decirlo así, pero cuando empiezas
88. a ver como es el proceso de caracterización de una persona desde, arreglar cabello, ojos, toda la
89. caracterización completamente, yo creo que ese es el concepto cosplayer, ósea, va desde internamente
90. prepararse, hasta externamente maquillarse, pintarse todo eso.

+Impresiones del medio

*Una comunidad de apoyo mutuo para mejorar en calidad

*La gente del medio *pide* calidad en la caracterización

*Los fans y cosplayers se *exigen* esa calidad a los cosplays presentados

+Cosplay

*Se logra una satisfacción personal

*Se obtiene un reconocimiento del trabajo

*Objetivo: superación propia

*Impacto: forma parte de la vida cotidiana

*Justifica: desestresante de las actividades diarias

*Significa y expresa: creatividad y desahogo

91. ENTREVISTADOR: Por ejemplo, si eres nuevo ¿Qué debes descubrir para saber lo que tienes que hacer con un disfraz?

93. MAKKA: Fíjate que, las primeras veces jamás tienes una orientación, por lo regular es la percepción propia que tienes, entonces yo creo que ahí sería bueno que los cosplayers que tenemos un poquito de experiencia ayudemos a las personas que quieran meterse en este medio, porque la primera vez, siempre, siempre como el ochenta por ciento te frustras con tu cosplay, la verdad, no sé, no te queda, o no consigues los materiales, y la verdad es frustrante por luego no lo quieres volver a hacer, ósea te queda una mala experiencia, y si lo hace de una buena manera te queda una buena experiencia y por lo consiguiente quieres hacer de nuevo cosplay, sin embargo, en el medio en el que estamos actualmente los cosplays es un poquito, decepción en ese sentido, de que te exigen un poquito más de calidad, y a veces eso nos frustra a los cosplayers y ya no quieren hacer más.

102. ENTREVISTADOR: ¿Quién te exige esa calidad?

103. MAKKA: Muchas veces los mismos cosplayers, porque hay muchas veces que hay personaje popular y muchos lo hacen, y hay veces que hasta tu misma te das cuenta que el disfraz le quedo un poquito mejor o tal persona y tratas de mejorarlo, que también es un objetivo del cosplay, tratar de mejorarlo siempre, y en algunas ocasiones las mismas personas del mismo personaje, te dicen: estuvo muy bien, sólo que te falta un detalle, y bueno dices me quedo bien pero bueno hay que mejorarlo, seguir haciendo las cosas mejor, y hay que seguir adelante.

109. ENTREVISTADOR: ¿Y cuál es la meta del cosplay?

110. MAKKA: La meta del cosplay, es, yo creo que son dos, la primera como satisfacción personal, de saber que, no te pareces al personaje pero saber que hiciste un buen trabajo y que eres diferente en cuanto a armadura, en accesorios, este trajes y decir: ¡yo hice un buen trabajo y todos lo aprecian! Y el segundo, yo creo que es algo así muy personal, como humanitario de decir: ¡soy creativo! Cualquiera cosa que yo misma me ponga como meta, creo que esos son los dos puntos importantes como cosplay, más bien de los objetivos.

116. ENTREVISTADOR: ¿Y tu vida ha cambiado a partir de esta práctica?

117. MAKKA: Yo creo que sí, porque antes no le tomaba mucha importancia, realmente el cosplay forma parte de mi vida, es decir me dedico a eso y le dedico algo de tiempo para realizarlo, creo que te ayuda como una manera de vida de hobby para desestresarte digo la mayoría de los cosplayers tenemos otras actividades, ir a la escuela, ir al trabajo, a veces las relaciones con la familia y la mayoría de los cosplayers es como mandar tu imaginación a volar, y poner las cosas, y lo voy a lograr, y realmente para mi me ha servido mucho para desestresarme, y para ayudar que mi mente estuvieran en constante creatividad.

+ Familia

* Aversión: por el gasto “sin sentido”, por no entenderlo

* Aceptación: por comprensión y mientras no descuide sus actividades

+Amigos fuera del medio

* Lo consideran “extraño”

*Gusto “el trabajo” y se volvió negocio

* Lo aceptan “poco a poco”

+Efecto positivo de la práctica

*Empresa de manufactura cosplay

124. ENTREVISTADOR: ¿Y tu familia qué opina?

125. MAKA: Esa también es una ¡muy buena pregunta! al principio la familia lo ve mal, bueno en mi caso, al

126. principio lo veían mal porque decían: “es una gastadero de dinero, porque el cosplay no es barato, y me

127. decían no, “para que te sirve”, y bueno más o menos lo deje dos años precisamente por eso, porque estaba la

128. presión familiar de que te decía, no, ¿por qué lo haces? ¿qué te deja de beneficio?, pero bueno

129. posteriormente aprendí que son cosas que uno realiza y si no lo haces ahorita no lo volverás a hacer uno

130. nunca, entonces llego un momento en el que precisamente mi familia me ayudaba a coser, a aportarme

131. ideas para accesorios, y entonces llego un momento en el que el cosplay forma una parte importante en

132. mi familia entonces ya no era pelear con mi familia, sino que la misma familia te aportaba ideas y me

133. ayudaban económicamente a pagarlo entonces, y bueno hasta la actualidad mi papá es el que me apoya

134. muchísimo y uno de mis hermanos me dicen: no, si de verdad te quieres dedicar a esto, te puedes

135. dedicar a esto, mientras no descuides las otras actividades.

136. ENTREVISTADOR: ¿Cómo fue cuando hubo un cambio de “No, es un gastadero de dinero, no lo

137. hagas”, a apoyarte de esta forma?

138. MAKA: Pues fue muy drástico, porque la verdad uno de los cosplays que hice les encanto, porque

139. visualmente tenía muchos accesorios, y la primera pregunta fue: ¿Tú lo hiciste?, y yo les dije: si yo lo

140. hice. Y me dijeron ellos: pues la verdad tienes talento para hacerlo, deberías de dedicarte a eso, y eso

141. que te diga tu familia eso es un impulso que te estimula a seguir adelante, y dices: bueno si ellos me

142. apoyan, lo puedo hacer, y fue precisamente de ahí que bueno seguí haciendo cosplay porque mi familia

143. me apoyo.

144. ENTREVISTADOR: Y bueno los amigos ajenos al medio ¿conocen esta actividad?

145. MAKA: Sí, sí lo conocen, de hecho algunos de ellos me encargan cosas para hacer, entonces a veces es

146. gratificante porque muchas veces te dicen, ¡oye! ¿tú los haces o los mandas a hacer?, no totalmente es

147. hecho a mano o totalmente manufacturado, y ahora sí que como quieras tu cosplay nosotros te lo

148. hacemos y fue bonito porque de ahí empezó la forma de negocio cosplay, entonces si la mayoría de las

149. personas me veían raro, porque salía de mi casa, con todos los accesorios y todas esas cosas, y así de:

150. ¿a dónde va?! ¿está tomando clases de judo? Ósea , ¡no!, hasta después se enteraron y en muchas

151. ocasiones, en las que para las fiestas infantiles luego piden, cosplay, por decirlo así, y bueno es una

152. manera gratificante de que la comunidad comienza a aceptar este concepto.

153. ENTREVISTADOR: Me llama la atención de que hablas de un empresa y de que hablas de un nosotros,

154. ¿Quiénes somos nosotros y de que es la empresa?

155. MAKA: Originalmente la empresa inicio como un proyecto estudiantil, pero se fue desarrollando

156. precisamente con el apoyo de los padres, en si a la comunidad, entonces el concepto de que empezó de,

*Autodidaxia

*Inspiración para aprender a coser

+Cosplay

*importa seguir superándote

*Conforme al tiempo buscas nuevos retos

*Se busca verse mejor que nadie

157. yo persona hago un disfraz para mí, termino siendo, yo persona y un conjunto de personas, bueno tengo
158. ayudantes que se dedican a accesorios, otras personas que se dedican precisamente a armas, y bueno
159. somos dos chicas que nos dedicamos a cosplay en sí, solamente telas, ofrecemos nuestros servicios a
160. todos los cosplayer que quieran y tengan el conocimiento para hacerlo ¿no?, porque si en muchas
161. ocasiones me han tocado que son primeros cosplayers, y te dicen, es que no encuentro una persona que
162. me quiera hacer un cosplay, ¿no?, entonces, siempre recurren a las costureras, yo tengo en lo personal
163. una costurera que es ya de hace muchísimos años, es costurera de la familia, pero yo creo que la
164. diferencia de una costurera y de una persona que empieza a hacer cosplay, es que la costurera se basa en
165. la primera impresión que ve y el que prepara el cosplay va más allá, ve ¿qué es lo que le falta?, ¿qué es
166. lo que lo hace vistoso?, la persona que hace el cosplay piensa mucho en la persona, digamos que el cosplay
167. que se va a hacer se hace digámosle con el cariño hacia esa persona o hacia ese personaje.

168. ENTREVISTADOR: ¿Tú aprendiste a coser?

169. MAKKA: Pues si, bueno a coser, coso desde los diez años, pero ya precisamente a coser cosplay aprendí

170. desde la experiencia a partir desde los dieciséis años, desde ver a las demás personas, desde andar de

171. ahí de quisquillosa, destruyendo y todas esas cosas, así aprendí.

172. ENTREVISTADOR: ¿Estudiaste algo?

173. MAKKA: No, estudie pero no, nada que ver.

174. ENTREVISTADOR: ¿Ósea que fue completamente autodidacta?

175. MAKKA: Así es precisamente.

176. ENTREVISTADOR: ¿Cuánto tiempo tiene esa empresa laborando?

177. MAKKA: Exactamente laborando aproximadamente, un año tres meses, como empresa en si no tanto por

178. que nos falta toda la legalidad, pero bueno digo todas las empresas trabajan por rubro, pero

179. precisamente trabajamos para hacer los sueños realidad de muchas personas que quieren hacer cosplay.

180. ENTREVISTADOR: ¿Y qué tan importante es hacer un cosplay tan elaborado?

181. MAKKA: Yo creo que las primeras veces haces cosplay, porque es sencillo es decir es barato, pero

182. conforme vas avanzando en tu carrera por decirlo así, o conforme vas conociendo más series, te vas

183. dando cuenta que hay cosas, que muchas personas no han hecho, hay accesorios que no les quedan bien

184. ó hay cosas que se pueden mejorar, cuando haces un cosplay elaborado es cuando te estas poniendo un

185. reto de primera vez, ¿lo puedes lograr? , si, en el tiempo y con el presupuesto estimado, eres un buen

186. administrador en primer punto, ¿no?, y en segundo has logrado tu primer meta como cosplayer, el lograr

187. un cosplayer elaborado, ¿Por qué lo hacemos elaborado? Yo creo que primero que nada es por lo visual,

188. porque el hecho de que traiga muchos detalles, traiga un arma muy grande, o traiga mucha tela, significa

189. que es un trabajo pesado, que le dedicaste tiempo, a veces en ocasiones los cosplayers elaborados, no

190. son pesados, en lo final es que el cosplay se vea bien, más que nada es eso.

+Clasificaciones de cosplayers

*Amateurs

*Profesionales

+Clasificaciones por características

*Los que concursan

*Los “guapos”

*Amateurs

*Los de una sola serie

*Los de asistencia de un solo día

*Mujeres “bonitas” (sólo para fotos)

*Las chicas disfrazadas de “Neko”,
dan mala imagen

+Performance

*Sólo para fotos y concursos

+Fotografías

*Se busca el mejor ángulo

*Agradar al público

*Con calidad de vestuario y
caracterización

191. ENTREVISTADOR: ¿Qué tan importante es eso de ser mejor que nadie más?

192. MAKA: Yo creo que para la mayoría, yo creo que como ser humano tienes el gusanito de decir yo quiero

193. ser el mejor en algo, entonces yo creo que el cosplay es como una competencia, pero hay que ver el lado

194. positivo ¿no?, finalmente es una comunidad para conocer gente, formar buenos amigos, yo creo que si el

195. cosplay debe de ser de yo soy bueno en esto o quiero ser mejor, pero para ser mejor, yo creo que si debes

196. entrar a concurso, porque si solo lo haces por actividad, no tendría caso hacerlo, pero, seria así como un

197. poco egoísta.

198. ENTREVISTADOR: ¿Dentro del cosplay hay grupos, sectores, divisiones?

199. MAKA: Yo creo que sí, y creo que yo pertenezco a uno, pero no finalmente como persona te gusta

200. convivir con la gente, ósea ser pluricultural y decir bueno, a lo mejor no eres compatible con esa persona

201. en cuanto a los gustos pero tenemos algo en común, pero si en tanto el ambiente de cosplay, esta como

202. marcado, quizá por edades también porque a la mejor no es la misma forma de pensar de un niño de

203. dieciséis años a una persona de veinticinco porque hay que admitirlo, el cosplay es para todas las

204. edades, entonces no creo que sea tanto el concepto de edad sino también la forma de pensar, en algunas

205. ocasiones en el aspecto socioeconómico, que hacen muy marcadas las diferencias entre los mismos

206. cosplayers.

207. ENTREVISTADOR: ¿Tú has identificado, clasificaciones?

208. MAKA: Yo creo que si, pero no las quiero mencionar, para no meterme en problemas.

209. ENTREVISTADOR: Mmm... ¿Entonces en que clasificaciones pueden estar los cosplayers?

210. MAKA: Bueno por así decirlo desde mi perspectiva, están los amateurs, y los profesionales.

211. ENTREVISTADOR: Sigo con la inquietud, ¿Qué clasificaciones de cosplay hay?

212. MAKA: Están los que siempre concursan, siempre, siempre, no importa que ganen o pierdan siempre

213. concurran, están los que son jóvenes, ósea los niñitos, que concursan en grupales y que siempre ganan,

214. están los cosplayers que son cien por ciento guapos y están los cosplayer amateurs, que apenas

215. empiezan y que se conocieron por foros, están los cosplayer que son específicamente de una sola serie,

216. ósea que jamás van a hacer un cosplay de otra serie, están creo que también los cosplayer que solo de un

217. día van y solo van a conocer amigos y yo creo que hay muchísimas otras cosas, porque hay

218. subdivisiones ¿no?, también están las mujeres que son también visualmente bonitas, y literalmente solo

219. quieren tomarles fotos, y también están las cosplayer las que son gatos, digo no tengo ninguna agresión

220. contra ellos pero, precisamente el cosplay perdió presencia por ellas.

221. ENTREVISTADOR: ¿Dentro del cosplay qué tan importante es el performance?

222. MAKA: Bueno yo creo que el performance es importante, sólo si es para concurso, bueno veces que en

*La pose expresa el grado de identificación

*Las fotos se piden para ver al “personaje ficticio en la realidad”

*Las fotos vuelven la fantasía realidad

*A partir de la interacción en las fotos se crean amistades

*Algunas fotos entre amigos sirven para subirse a la red y ser admiradas por más personas

+Cosplay

*Ser popular puede ser por una foto, caracterización, disfraz o una foto.

*Para mantenerse es necesario ser humilde: “buena persona”

223. determinadas ocasiones te gusta hacer determinadas poses, determinadas fotos, digo también esta
224. permitido porque para eso es el cosplay, pero ya cuando es para el performance es importantísimo, que
225. te permite ganar o perder puntos dentro de la misma competencia, pero yo creo que si tú eres un cosplayer
226. que quiera concursar o concurse normalmente, yo creo que es importante.

227. ENTREVISTADOR: Ahora que mencionaste algo sobre las fotografías, ¿Cuál es la importancia de que
228. te tomen fotografías siendo cosplayer?
229. MAKKA: Yo creo que no somos modelos, eso está claro, pero, el hecho de que nos tomen fotografías, yo
230. creo que representa el hecho de que tu cosplay o tu caracterización completamente está bien ¿no?,
231. porque, por lo regular tomas fotos de lo que te agrada, de lo que te gusta o del momento de lo que
232. quieres guardar para siempre, y yo creo que más que nada es el hecho de que a las demás personas les
233. agrado como te caracterizaste, les agrado tu cosplay, porque la verdad hay que admitirlo y algunas
234. veces el chico o la chica no te gusta visualmente pero el trabajo de cosplay está bastante bien hecho, bien
235. elaborado y yo creo que esa es la importancia, de que, tomas algo que te agrada algo que te gusta.

236. ENTREVISTADOR: ¿Por qué es tan importante dar la mejor pose?
237. MAKKA: Yo creo que es por dos razones, una: buscar el mejor ángulo siempre, bueno en una foto no
238. puedes salir mal y la segunda es que en esa pose esa caracterización, al personaje, si tú te pones en esa
239. pose es porque estudiaste previamente a ese personaje, porque te identificas con el mismo, es por el
240. mismo hecho que te estas identificando con el mismo personaje y el hecho de que una persona te pida
241. una foto, el espera, ver una pose de ese personaje, porque precisamente te pide la foto.

242. ENTREVISTADOR: ¿Para qué es importante esa foto donde te piden específicamente que sea de la
243. misma serie y tratar de replicar una escena?
244. MAKKA: Pues yo creo que si se llega a ser así que son dos personajes de la misma serie , y llegaste a ver
245. la misma serie y quieres hacer cosplayer, decías: algún día yo quiero tener un gemelo, o un clon o algo
246. digo, hace algún tiempo me tocó ver un Kagebunshi no jutsu* de Naruto ¿no?, eran, treinta tipos de
247. Naruto, claro, todos de distinto tamaño pero, la foto era legendaria por que algún día querías ver a
248. muchos Narutos, en esa pose y hasta digo tu como fanático aunque no hagas cosplay, querías algo y ya
249. la pudiste ver ¿no?, yo creo que más que nada es eso, es como la fantasía hecha realidad del cosplayer,
250. digo hay veces de que si se crean fotos legendarias o fotos muy buenas y dices no es que, hasta eso me
251. gusto mucho convivir con ese tipo de personas a pesar de que fuéramos del mismo personaje y yo creo
252. que de ahí salen muy buenas amistades ¿no?, y también por las fotos un poco raras.

253. ENTREVISTADOR: Como cosplayer ¿buscas esas fotos “legendarias”?
254. MAKKA: Ah, quien sabe, fíjate que a mí me gusta mucho la fotografía también, pero también me gusta
255. mucho tratar de parecerse mucho al anime y buscar la pose lo más parecido al cuadro, de determinado

*La imagen de la figura popular no suele coincidir con la imaginada

+Edad

*Es importante por elección de personaje y por cuestiones monetarias: mientras más grande mayor capital de inversión

+Amistades del medio

*Amplia red que rebasa distancias

+Medios de contacto

*Internet

+Grupos

*Se facilita al organizar “grupales cosplay”

256. minuto, de determinado capítulo, pero como cosplay busca la satisfacción personal como la de los
257. demás, el ser humano por naturaleza es así, pero ahorita por decirlo así, no busco ese tipo de fotografía,
258. si he visto a varios amigos que he visto que son buenísimos en photoshop, y son buenos cosplayers y
259. han hecho ese tipo de fotos legendarias que circulan por toda la red y son muy conocidos yo creo que
260. también es por un acto de popularidad.

261. ENTREVISTADOR: ¿Y esa popularidad que se busca es difícil de obtener?

262. MAKKA: Pues yo creo que muchas personas que buscan al ser cosplayer es ser también popular, pero si
263. no eres humilde yo creo que no lo logras, porque hay personas que hacen cosplay y sin querer llegar
264. lejos, lo hacen por diversión, por entretenimiento, o por reto personal llegan a ser muy populares por su
265. trabajo, por su caracterización o por su propio performance y por una fotografía es famoso, yo creo que
266. es tanto el ser buen cosplayer como buena persona.

267. ENTREVISTADOR: ¿Por qué importa ser “buena persona”?

268. MAKKA: Pues yo creo que en algunas ocasiones el populismo es algo visual, pero cuando eres fan de
269. alguna determinada foto y dices no yo quiero conocer al cosplayer, te llevas un impacto diferente de esa
270. persona ¿no?, es un aspecto visualmente, es diferente a la fotografía, porque es diferente porque puede
271. estar retocada, arreglada y cuando tú la vez en persona tu perspectiva totalmente, cambia, entonces yo
272. creo que es el hecho de que seas tanto buen cosplayer como buena persona.

273. ENTREVISTADOR: ¿Y cuál es el rango de edad desde tu perspectiva en el medio?

274. MAKKA: Aquí en México, originalmente fue a los dieciocho años, y diecisiete aunque actualmente se ha
275. hecho muy popular, pero yo creo que es entre los catorce y los 22 años, pero hay personas, que son un
276. poco más grandes pero yo he llegado a pensar que hay categorías en cosplay, porque lo he visto tanto en
277. personas, platicando, por lo regular entre los catorce y los dieciocho años, hacen cosplay sencillo y lo
278. hacen por diversión y no les importa si les queda bien o les queda mal, finalmente lo hacen para
279. entretenerse, cuando pasas los dieciocho años y ya tienes una experiencia previa de lo que es el cosplay
280. y empiezas a entrar a concursos de cosplay que son más elaborados, y ya haces precisamente para que te
281. quede bien, para interpretar el personaje y ya pasando los veintidós o los veintitrés, comienzas a hacer
282. cosplay más elaborados más perfeccionistas, entonces ya tienes toda una carrera, toda una serie de
283. antecedentes, y comienzas a hacer cosplay como para concurso, más bien para satisfacción personal, ya
284. no para los fans, ni para las fotografías, si no precisamente para satisfacción personal, sino para que el
285. personaje sea el mejor, y yo creo sinceramente que después de los veintidós años, las personas
286. económicamente están mejor posicionadas, eso ayuda a que inviertas mejor en más cosas.

287. ENTREVISTADOR: ¿Y qué amistades has hecho a partir de esta actividad?

288. MAKKA: Pues mira precisamente las primeras amistades que hice de cosplay, eran precisamente amigos

+Hibridación cultural

*Adaptación de elementos de otra cultura

+Grupos

*Indicios de organización y cohesión

*Hacer eventos de fans para fans

+Impacto del cosplay

*Forma parte de su vida/ estilo de vida adoptado.

+Importancia del nick

*Es un apodo de “reconocimientos”

+ Experiencia negativa en el medio

*Discriminación por elaboración de disfraz

*Críticas por parte de otros del medio

*No tener “reconocimiento” por tu labor te frustra

289. académicos, que terminamos teniendo los mismo gustos, que les gustaba el cosplay y lo realizábamos y
290. fue cuando en México llegó el concepto de grupales, después con el bum de la tecnología, existieron los
291. sitios, los foros, los chats, por medio de las redes sociales y puedes conocer a diferentes tipos de
292. personas que aunque vivan del otro lado de la ciudad tienen los mismo gustos que tú, entonces cuando
293. nacieron los conceptos de grupales, yo siempre me enfocaba a los grupales, juntando gente de la misma
294. serie, y en ocasiones solo por eso juntaba gente y decía: oye ¿te gusta tal serie?, no quieres ser parte de
295. un grupal y algunos te decían si esta padre y hasta el día del evento nos presentábamos, nos decíamos
296. que nos gustaba, porque nos gustaba esa serie, como que era buscar puntos en común, para empezar a
297. hacer plática y de ahí conocí a mucha gente muy linda la verdad, y eso es lo que te permite hacer el
298. cosplay, y si el tiempo lo amerita podemos ser amigos de verdad.

299. ENTREVISTADOR: ¿Y fuera del medio tienes amigos?

300. MAKA: Sí, sí tengo, no soy una cosa rara, tengo desde el trabajo, desde la escuela y a hay muchas
301. personas que no conocen el concepto, de hecho cuando empecé con lo del negocio querían ser como un
302. obstáculo, y me decían: “es que no va a funcionar en México no existe el concepto, era una persona que
303. tenía muy arraigado el concepto de halloween, y me decían: no para entrar en el negocio tienes que ser
304. estadounidense, entonces digo, nosotros como mexicanos hemos ido adaptando cosas de otra cultura y
305. las hemos adaptado, porque no ir adaptando poco a poco el concepto cosplay, de la manera buena que
306. pueda ser, por que digo hay conceptos que se van dando de mala manera, que desarrollan de mala
307. manera, y causan conflicto pero poco a poco se va adoptando el concepto cosplay, pero ahorita se van
308. dando una nueva aceptación de la palabra cosplay, y hay nuevos programas que lo apoyan y es un
309. poquito de ocio, y obviamente explotamos nuestra creatividad, si nosotros lo hacemos nosotros mismos
310. que no hacemos para la comunidad.

311. ENTREVISTADOR: ¿Y de qué manera te ha influido en tu crecimiento y formación?

312. MAKA: Pues fíjate que de inicio lo veía como un hobby, de hecho es un hobby, pero ahorita si es parte
313. de mi vida, porque de hecho no es solo ver anime o leer mangas trasciende más allá, es decir que
314. problemas actuales abordan, porque no pasan cosas únicamente en los países de allá, sino que también
315. son cosas que pasan en México, ¿porque allá si pueden seguir adelante y en México no?, porque creo
316. que son cosas que tienen que ver en el aspecto personal como en el social.

317. ENTREVISTADOR: ¿Y en este medio qué se utiliza más, tu nombre o tu Nick?

318. MAKA: Te reconocen más plenamente por tu Nick y por lo que has hecho es así como una vida alterna,
319. porque en tu vida normal todo mundo te conoce y sea tu apodo que te pusieron de niño, ya sea en la
320. boleta, tu nombre en tu acta tu nombre, en el cosplay funciona igual preguntan nombre y Nick para todo.

321. ENTREVISTADOR: ¿Y en eso del cosplay eres una celebridad?

+Cualidad positiva de la práctica
*Ayuda a la experiencia personal

+Adictividad a la práctica

*Debido a las experiencias
*Conocimientos aprendidos
*La edad es un factor importante

+Se deja el cosplay
*Por la escuela o trabajo

*Se corre el peligro de vivir a diario la práctica

322. **MAKA:** Digámoslo que es así como tu nombre de trabajo, pero yo creo que muchas veces el Nick es
323. parte de tu personalidad, porque hay personas que tienen determinado número y que tienen un
324. determinado Nick y entonces les preguntan porque el Nick y empiezan a decirte toda una historia de por
325. que el Nick y yo creo que por eso el nick en el medio es una parte importante que te permite también
326. relacionarte.

327. **ENTREVISTADOR:** Y en base a esto, ¿has tenido en el ambiente cosplay una experiencia negativa?

328. **MAKA:** Pues yo creo que al principio de que vas empezando en el medio, bueno en principio yo soy una
329. de las personas que dice que para criticar hay que conocer, y pues muchas veces al principio muchas
330. personas te dicen: “no pues no se ¿para qué te disfrizas?”, ósea qué caso tiene ni te pareces, y era algo
331. así como doloroso, y al principio pues si hay cosplayers experimentados, con cosplays muy elaborados
332. y que la verdad si, valían la pena, y tu así como cosplayer amateur por decirlo así, como que te
333. frustrabas, y pues te quedas así como que “yo quería que me reconocieran” o x cosa, a mí en lo personal
334. me paso solo una vez y fue justamente cuando comenzaba a hacer lo del cosplay, pero digo realmente no
335. me deprimí por eso, pero era realmente por que no conocía realmente el concepto cosplay, y no sabia
336. porque realmente hacia el cosplay, pero no realmente de ahí en fuera el cosplay es para crecimiento
337. personal.

338. **ENTREVISTADOR:** ¿Una vez que estas dentro del cosplay es difícil salir?

339. **MAKA:** Pues yo creo que si llevas realmente mucho tiempo yo creo que si, por que es como llevar
340. realmente, mmm, pues porque bueno no es realmente un vicio el cosplay, pero es como si un día dejaras
341. de fumar de la noche a la mañana, pero si realmente te dedicas a eso y aprendiste muchas cosas como de
342. telas, de materiales, de saber plasmar algo que no existe ha algo real, entonces yo creo que no es
343. imposible pero yo creo que se puede dejarlo a veces muchas personas por situaciones escolares o de
344. trabajo dejan de hacerlo, porque hay veces que el cosplay llega a ocupar el ochenta por ciento de tu vida
345. y el otro veinte por ciento de tu vida solo estás en tu casa, entonces yo creo que hay que saber equilibrar
346. ese momento para que no llegue ese día de cómo que salir, porque bueno digo que también en
347. determinada edad hay que dejar el cosplay, ¿no?, digo lo hacemos por diversión digo no vas a estar hasta
348. los sesenta años haciendo cosplay.

349. **ENTREVISTADOR:** ¿Ha pasado que alguna vez algún cosplayer se enajene con su personaje?

350. **MAKA:** En lo personal no he sabido mucho, pero hay veces que se rumorea que, hay personas que si
351. viven el cosplay al cien por ciento, ósea diario, en mi opinión personal no, nunca me ha tocado.

CATEGORIZACIÓN	ENTREVISTA (Texto parcial)
<p>+Conocimiento del medio *Historia clásica *Influencia de Japón</p> <p>+ Incersión en el medio * Por medio de amigos * Considero la práctica divertida</p> <p>+Amistades del medio *Ambiente agradable y de</p>	<p align="center">(4) “Yukino”. Cosplayer femenina. 19 años (5 años en el medio cosplay)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ENTREVISTADOR: ¿Cuánto tiempo tiene que te gusta el anime? 2. YUKINO: Aprox 10 años 3. ENTREVISTADOR: ¿Cómo supiste que eso que te gustaba que eso era anime? 4. YUKINO: Por mi primo, mi primo es más grande que yo, a mí me gustan mucho los caballeros del zodiaco y me dijo: a mira ya 5. salieron nuevos episodios, y me mostro algunos en japonés y me dijo, pero esto no son caricaturas normales, es anime, entonces me 6. empezó a ponerme anime y me llamo más la atención. 7. ENTREVISTADOR: ¿Conoces la historia de cómo comenzó el cosplay en México? 8. YUKINO: Tanto como la historia de cómo comenzó no, sé la historia <u>por ejemplo en Japón que surgió de convenciones, de</u> 9. <u>personas que llegan y son muy fanáticos y comienzan a disfrazarse, para más que nada representar al personaje que les gusta es</u> 10. <u>entonces desde allí que comienza a propagarse la influencia del cosplay, principalmente Francia, España, Brasil y México que es</u> 11. <u>donde más se propaga esta influencia.</u> 12. ENTREVISTADOR: ¿Cómo comenzaste en esto del cosplay? 13. YUKINO: Pues ya tiene alrededor de 4 o 5 años, <u>yo no sabía que era el cosplay realmente, lo que paso fue que conocí por</u> 14. <u>internet a un amigo y el me pregunto si me gustaba el cosplay y le dije que sí, pero no sabía realmente que era,</u> entonces comencé a 15. investigar y ya empecé a ver las cosas, para ese entonces a mí ya me gustaba el anime, pero jamás me había animado a hacer 16. el cosplay, <u>entonces entre a un grupo de anime y ese tipo de cosas y vi a mucha gente disfrazada y fue muy divertido y dije: ¡yo</u> 17. <u>quiero hacer uno!</u> Y con la ayuda de mi mamá empecé a hacer los disfraces. 18. ENTREVISTADOR: ¿Tú haces tus disfraces? 19. YUKINO: Sí, bueno con ayuda de mi mamá, bueno nosotras confeccionamos las cosas y las cortamos y todo eso. 20. ENTREVISTADOR: ¿Hacer cosplay es costoso? 21. YUKINO: A veces, depende lo que vayas a hacer, yo por ejemplo utilizo material económico que luce bien, no siempre utilizar 22. lo más caro es lo mejor, por ejemplo una tela puede ser muy cara, pero al cocerla ya no luce entonces hay que buscar que luzca y no 23. sea tan cara. 24. ENTREVISTADOR: ¿Cómo es el ambiente del cosplay? 25. YUKINO: <u>Pues a mí me gusta, porque es un ambiente muy tranquilo, puedes estar con las personas y no es un ambiente grosero</u>

convivencia

*Personas con gustos en común

Conceptos

*Otaku, connotación obsesiva

*Friki, connotación a “extraño”

Conflicto entre términos

+ Problemas de identificación con la denominación

+Clasificaciones de cosplays

*Conforme a la experiencia

*Depende del nivel de personificación

*Cosplayer, como actor

*Se debe tomar en cuenta el performance

*El performance es por respeto y admiración

+Fotografías

26. de lucha, sino más bien es de convivencia, porque la gente tiene gustos similares, el estar con una persona que le gusta lo mismo que

27. tí, ya da pie para que tú puedas llevar una relación amena aún sin conocerlos, me ha tocado ir a lugares donde no conozco a nadie,

28. pero por el simple hecho de ser cosplayer, friki, otaku o como le quieres llamar ya da pie a que estar personas sean amigables es un

29. ambiente muy ameno.

30. ENTREVISTADOR: ¿Qué significa otaku?

31. YUKINO: Bueno es la referencia que hacen los japoneses a las personas muy aficionadas a algo, no como tal al anime sino a

32. alguien que es muy obsesivo a cualquier cosa y que se ha adaptado a las personas que les gusta el anime.

33. ENTREVISTADOR: ¿Y friki?

34. YUKINO: Es el sinónimo pero en inglés, quiere decir loco, extraño, alocado y también da pie a las personas a las que les gusta

35. el anime porque es extraño para los demás.

36. ENTREVISTADOR: ¿Tú eres friki u otaku?

37. YUKINO: Es que no utilizo el término para mí, ese término lo utilizan los demás, yo solo soy una persona a

38. la que le gusta el anime y el manga y hasta allí, no me gustan las etiquetas.

39. ENTREVISTADOR: Y ¿te etiquetas como cosplayer?

40. YUKINO: Mmm pues podría decirse, porque hago cosplay, pero tampoco es un trabajo.

41. ENTREVISTADOR: Y ¿usas tu nombre o algún Nick?

42. YUKINO: Utilizo mi nombre pero abreviado, me conocen por Shery, entonces es mi nombre, antes utilizaba un Nick pero lo

43. cambie por mi nombre.

44. ENTREVISTADOR: Dentro del medio del cosplay ¿es amigable o hay roses?

45. YUKINO: Depende de la gente, he tenido la fortuna de tener personas amigables, pero también conozco personas envidiosas, pero nunca me ha tocado cosas así.

46. ENTREVISTADOR: ¿Hay clasificaciones de cosplayers?

47. YUKINO: Pues yo creo que eso se da conforme a la experiencia, el cosplayer es el que realmente personaliza al personaje

48. valga la redundancia, entonces algo así como yo soy un cosplayer más y tú uno menos creo que no debería de existir pero a lo mejor

49. si existe.

50. ENTREVISTADOR: Para ser cosplayer ¿basta con disfrazarse?

51. YUKINO: No, es lo que muchos piensan pero no, no solo es verse como él, es adoptar su personalidad, sus poses, sus mañas,

52. entonces el cosplayer tiene que personalizar al máximo eso que esta haciendo y como tal tiene que aprender hacer lo mas parecido

53. al personaje.

54. ENTREVISTADOR: ¿Por qué es importante que sea parecido?

55. YUKINO: Por respeto, por admiración, si te gusta el personaje y lo vas a representar, si te gusta y lo vas a representar tiene

56. que ser parecido, ¿por qué? Porque si estás respetando algo hazlo bien. Debes verte y actuar como él.

57. ENTREVISTADOR: ¿Cómo sabes que tu cosplay quedo bien?

58. YUKINO: Pues es que depende, por ejemplo, tal vez para mí es que se parezca, me identifico, actúo como él, y para mí eso es

59. ya tener éxito, eso es el cosplay y es para mí, claro también es para los demás, porque los demás lo ven, y a lo mejor a algunos les

*A los cosplayers “llamativos”

*A los populares

*Las fotos reflejan el esfuerzo, la vanidad.

*El performance es importante en las fotos

*Las fotografías implican reconocimiento en el “trabajo”

*Provocan “pena” y diversión

+Actividad en convención

*Dejar fotografiarse

+Experiencias negativas

* Críticas recibidas en el medio

+Atribuciones positivas a la práctica

*Sana

*Infantil-divertido

*Provoca felicidad

+ Familia

* Aversión: por considerar inmadura la práctica

*Aceptación: porque es importante para ella

60. tomamos fotos porque lucen más, porque es más difícil, porque es popular, pero para mi el éxito es sentirme bien con él.

61. ¿ENTREVISTADOR: Qué tan importante es eso de las fotografías?

62. YUKINO: Pues refleja el esfuerzo, la vanidad si quieres verlo de alguna manera, pero la foto no sólo es el verse, sino

63. también actuar, por ejemplo, vas a una convención y te toman fotos y esa actitud se ve reflejada en esas fotos y también tu trabajo

64. como cosplayer.

65. ENTREVISTADOR: ¿Qué pasa con estas fotografías?

66. YUKINO: Pues hay diferentes motivos, yo las junto porque las colecciono, me gusta compararlas, mostrarlo a los demás el

67. trabajo de la gente, habrá otros que las tomen solo porque les gusta la chava y sólo quieren el pretexto para tomarle fotografía o les

68. gusta el chavo y quieren el teléfono, pero supongo que aquellos que ya están más adentrados en esto es porque les gusta el trabajo

69. de la gente.

70. ENTREVISTADOR: ¿Cómo fue tu primera experiencia como cosplayer?

71. YUKINO: Pues yo creo que la primera experiencia es la que nunca olvidas, a mi esa vez me toco ser campanita, entonces

72. eran las niñas las que tomaban fotos y como que daba pena porque no sabías como actuar, siento que cuando no sabes y no tienes

73. tanto apoyo de los demás, no sabes, te da mucha pena entonces te toman fotos y sales corriendo, y te da pena, fue divertido y

74. aprendes a hacerlo mejor.

75. ENTREVISTADOR: ¿Te ha tocado una experiencia negativa?

76. YUKINO: Si, supongo que las quejas, siempre habrá gente a la que no le guste tu trabajo por cualquier cosa, siempre habrá

77. quien sea mejor o quien sea peor.

78. ENTREVISTADOR: Y ¿por qué haces cosplay?

79. YUKINO: Porque me gusta, porque es una forma diferente y siento menos dañina de expresarte, a veces uno guarda muchas

80. cosas y haciendo estas actividades lo puedes expresar, por ejemplo si te sientes agresivo, puedes hacer un personaje agresivo, lo

81. sacas de una manera más saludable y a mi me gusta porque me identifico con ciertas partes, a lo mejor es muy infantil si lo quieres

82. ver de esa forma, pero es más sano y te hace sentir bien, lo hago porque me gusta es divertido me gusta y he hecho muchos

83. amigos, porque es otra forma de pasar el tiempo sin hacerte daño.

84. ENTREVISTADOR: ¿Tienes amigos solamente del medio?

85. YUKINO: ¡Ah, No! Mi círculo va más allá, es uno de mis círculos, es de los círculos en el que me siento más cómoda, pero

86. aparte de esto están mis amigos de la escuela, tengo amigos que son músicos, hace mucho tiempo conocí a un chavo que empezó a

87. estudiar, ahorita está en su banda, aparte tengo amigos trovadores, amigos poetas, entonces no es solo un círculo.

88. ENTREVISTADOR: ¿Tu familia que opina de que haces cosplay?

89. YUKINO: Al principio les extrañó mucho la forma en la que les dije, porque fue a mi mamá a la que le dije: ayúdame a hacer

90. este traje, ¿para qué? Y le dije para disfrazarme, así nada más, entonces pues se sacó de onda, pero como yo todavía estaba

91. pequeña, me dijo está bien y después cuando me empezó a gustar más, me llamo la atención más, cuando ya formaba una parte

92. más relevante en mi vida empezó a preocuparse un poco, ya era como: ya estas creciendo, ¿qué está pasando? te estas quedando,

93. estás siendo infantil, y a mi papá fue al que le molesto, pero cuando yo hablé con él, lo acepto de cierta manera, o sea lo tolera,

94. me ayuda porque la verdad los dos me ayudan, cuando tengo que hacer algún instrumento o algo así, algo que necesite trabajo

95. físico fuerte él es el que me ayuda, entonces mucho tiempo estuvo intolerante ante la situación, pero cuando vio que si

96. era importante, pero no era toda mi vida decidió apoyarme.

+Amigos

*Aversión y/o aceptación

+Cosplay

* Justificación: Satisfacción personal y desahogo

*Significado y expresión: actividad sana de distracción.

+Estereotipos por la práctica

*Infantil por ver “caricaturas”

+Defensa a los estereotipos

*Sigue siendo responsable

*No pierde el sentido de realidad

+Experiencias negativas

*Agresión verbal al exhibirse

+Familia

* Aversión por cuestión monetaria y por “ser infantil”

* Aceptación: intenta solventarlo y no desatiende sus actividades.

97. ENTREVISTADOR: Y las personas que no son de este tipo de prácticas ¿qué te dice?

98. YUKINO: Pues unos amigos se han alejado, a habido chavos que se interesan en mí y cuando se enteran de lo que hago, un freno

99. y se alejan, y hay otros que se simplemente les da curiosidad, ah si yo quiero saber de qué se trata, esta padre, hay otros que lo

100. ignoran, habrá quienes les llame la atención o quienes no les importe, me ha tocado la suerte de que no me han

101. tachado.

102. ENTREVISTADOR: ¿Cuáles son los beneficios de hacer cosplay?

103. YUKINO: Yo creo que más que beneficios es una satisfacción personal, a lo mejor si gastaras mucho dinero y puede ser que,

104. a veces no lo reconocen, pero es algo para ti, algo que te llena, algo que completa esas cosas que a veces te hacen falta.

105. ENTREVISTADOR: Y para ti ¿por qué vale la pena seguir haciéndolo?

106. YUKINO: Porque para mí es una forma de desahogarme, de salirme de las cosas los problemas, de las presiones, prefiero ir a

107. ver a mis amigos, reír un poco, ver caricaturas disfrazarme, y tomarme fotos, que irme a drogar, a ponerme una borrachera,

108. entonces es como un escape a la otra parte que es dura y es para recordarme que a pesar que sigo creciendo hay cosas que es bueno

109. no dejar.

110. ENTREVISTADOR: La chica que hace cosplay y la chica que no lo hace ¿actúan de la misma forma todo el tiempo?

111. YUKINO: Casi todo el tiempo, porque no cambia mucho la actitud, creo que sería con las personas, sigo siendo la misma con

112. “cos” o sin “cos”, hay cosas que puedo decir con algunos con otros no, puedo decir tonterías de una caricatura con mis amigos y

113. con otros no, a lo mejor la chica que hace cosplay es más infantil.

114. ENTREVISTADOR: ¿Te han tachado de infantil?

115. Sí, porque piensan que el hecho de que me guste una caricatura, creen que no voy a crecer, pero no se dan cuenta que yo voy

116. creciendo con las caricaturas, ¿cómo explicarte? a mí me gustan las caricaturas y es muy padre, muy bonito, muy divertido, pero

117. también sé cuál es la realidad de las cosas, el hecho de que a mí me guste de que a veces sea un poco infantil, no quiere decir que

118. no sepa que es lo que estoy haciendo y lo que tengo que hacer, se cuáles son mis responsabilidades, cuáles son mis deberes como

119. persona, como estudiante, como hija, pero al mismo tiempo esa parte, como te digo me hace seguir viviendo, entonces puedo ser

120. infantil para los demás pero es mi forma de vivir, y de sentirme viva, y no solo de ser un maniquí y seguir las normas.

121. ENTREVISTADOR: ¿Los mismos cosplayer saben que son clasificados como infantiles?

122. YUKINO: Creo que sí, creo que todos sabemos a lo que nos atenemos cuando estamos allí, una vez me toco que caminando

123. en la calle con un disfraz un tipo me dijo: Pinche vieja loca, ya madura, ¿qué te pasa? vete a tu casa, y yo me quedé así de... ¿a ti

124. en que te afecta? yo no te estoy haciendo ningún daño, yo creo que es más, hay gente a la que le da risa, a la que le divierte, a la

125. que le sorprende ver ese tipo de cosas, entonces no estás haciendo nada malo, ¿por qué la agresión? siento que todos los sabemos,

126. que todos en algún momento nos ha pasado y que nos lo han dicho y que nos lo han gritado pero no por eso lo vamos a dejar de

127. hacer, hace un tiempo mis papas me los dijeron y yo le conteste: no te he fallado como estudiante y no te he fallado como hija, te

128. he demostrado que a pesar de las cosas, voy bien en la escuela, cumplo con mis cosas hago lo que tengo que hacer, no me quites

129. esta parte que a mí me gusta, porque mi papá es muy infantil, él o sea le gusta que salgamos a jugar, le gusta hacer pucheros, le

130. gusta hacerle berrinches a mi mamá, no me pueden criticar algo, porque ellos a su manera lo hacen, lo que les duele es gastar tanto

131. en hacer un disfraz, es lo que más les duele, pero de allí en fuera no, yo trato de juntar lo más que puedo, cuando hay cosas caras

132. pues mi mamá me hace el favor de comprarlas.

133. ENTREVISTADOR: Hace momento decías que el círculo de amigos frikis era donde te sentías más cómoda ¿Por qué?

+Amistades del medio
*Sinceros por la influencia del anime
*Agradable por sinceridad y características en común

*Reuniones privadas para socializar

+Influencia adictiva al medio
* Forma parte de la personalidad
*Es demasiado placentero
*Gusto Adquirido difícil de dejar
*Es adictivo debido a la constante auto superación

Efectos positivos:

* Amplia red de amigos
*Autoestima

+Edad
*Adolescentes se les “facilita” la actividad por falta de pena
*Jóvenes adultos tienen restringida la práctica

+Amistad
*Exalta los valores como efecto del anime

+Efectos positivos
*Desarrollo de habilidades en costura

134. YUKINO: Porque siento que son más sinceros en todos los aspectos, siento que hay cierta influencia de todas las caricaturas,
135. de que sabes que a lo mejor todo va a terminar en el final feliz, de que el hombre tiene que ser el típico caballero, que va a rescatar
136. a la princesa y las mujeres tienen que ser las princesitas que van a rescatar, a lo mejor es eso, que por el hecho de estar
137. influenciados son personas más sinceras, que pueden decir las cosas y además no se van a ir con tonterías ni hipocresías, para mi
138. esa gente es más alegre porque si lo es, a veces la gente que hace este tipo de actividades, aunque parezcan infantiles, son gente
139. más feliz, entonces te contagian eso, hacen que tú te sientas a gusto en ese lugar.

140. ENTREVISTADOR: ¿Crees que esta práctica trascienda o se estanque y desaparezca?

141. YUKINO: No se sinceramente no sé, creo que va más a trascender porque el anime y el manga han ido abarcando un medio
142. más extenso, si antes era limitado el saber o el ver, ese tipo de cosas, ahora ya hay canales, a lo mejor privados en televisoras
143. privadas, pero ya son canales dirigidos hacia ese tipo de cultura, entonces más gente está teniendo conocimiento de ello, y la
144. gente que ya está en estos medios la difunde más, ¿por qué?, porque a veces salen a parques y quieras que no llaman la atención,
145. entonces preguntan habrá gente que se interese y busque más, habrá gente que lo pase por alto y siga, entonces ha crecido en los
146. últimos años y ha crecido bastante, si trascenderá más no hay manera de saberlo depende de las generaciones.

147. ENTREVISTADOR: ¿Es fácil salirte del cosplay?

148. YUKINO: No, porque ya es como cierta parte de ti, cuando a lo mejor eras más chavos sí, pero ya siendo más maduro y
149. estás más consciente de las cosas, esa parte ya forma parte de tu personalidad ya se forja, ¿por qué? Porque tu personalidad se
150. forja de los 12 a los 18 años, una persona que tiene más edad y tiene más tiempo es difícil que lo haga, porque ya forma parte de
151. su personalidad, ya no puede cambiarla a lo mejor habrá personas que ya no la quieran, y puede que se alejen, pero siento que
152. siempre quedará el rezago de las cosas, y ya no es tan fácil que te salgas porque es un gusto adquirido.

153. ENTREVISTADOR: ¿Es adictivo?

154. YUKINO: Hasta cierto punto sí, porque quieres más y más y más y te sale bien una cosa y dices: ahora voy a hacer otra, y te
155. sale bien y quieres volver a hacer otro mejor, y entonces siempre estás perfeccionando más las cosas, y te vuelves adicto a
156. hacer bien tus cosas, y siempre quieres otro y otro y otro, quisieras estrenar cosplay en cada convención. El cosplay me ha
157. ayudado a conocer muchas personas muy agradables y a tener mayor seguridad en lo que hago y como me veo.

158. ENTREVISTADOR: ¿Hay una edad específica para ser cosplayer?

159. YUKINO: Pues sí, creo que los que más hacen, antes era de 16 a 18 años, pero esa generación fue creciendo, a los 16 es la
160. edad en la que ya no te da tanta pena hacer las cosas, estas chiquito y te da pena y empiezas a investigar qué es eso y que se siente,
161. hasta los 24 o 25 años que son las generaciones que han ido avanzando, no digo que más grande no se pueda, a lo mejor estarás
162. más limitado en cuanto a los personajes que puedas hacer, por tu físico, tu tez, tus actitudes ya no son las de un niño, entonces ya
163. no puedes hacer ni de estudiante ni niños, el anime me enseñó a soñar con el príncipe azul, con los valores, no todas las caricaturas
164. son agresivas, el hecho de estar influido por este tipo de cosas te hace valorar esas cosas que ya se están perdiendo como la
165. amistad, a lo mejor son amigos ninjas, pero son amigos y me han hecho valorar esas cosas más.

166. ENTREVISTADOR: ¿Tú aprendiste a coser?

167. YUKINO: Sí, bueno, mi mamá sabe coser desde siempre, entonces cuando era chica mi mamá me enseñó, entonces al
168. momento de hacer este tipo de cosas, nada más la cuestión era aprender a hacer los moldes, porque a veces no es nada común
169. tienes que ingeniártela para sacarlos, empecé con un diseño muy sencillo y conforme pasa el tiempo vas aprendiendo a hacer las
170. cosas con más detalle, o se a lo mejor usaste una tela pero te das cuenta de que otra es mejor, entonces la aprendes a utilizar.

171. ENTREVISTADOR: ¿Te visualizas como médico cosplayer?

+Justificaciones

*Tolerancia y aceptación si son importantes para los demás

+Inserción

*A través de Internet

*Invitación de amigos

+Comunicación

*Vía Internet y celular

*Uso de foros de Internet

*Facilita el contacto entre fans

*Redes sociales como facilitadores sociales

+Justificaciones de la práctica Cosplay

*Equilibrar responsabilidades con lo lúdico

*Ocupación “sana” y creativa del tiempo de ocio.

172. YUKINO: No lo había pensado de esa manera pero si lo soy jaja

173. ENTREVISTADOR: Ambas partes, la que tachan de infantil y la correcta socialmente ¿convergen en una misma persona?

174. YUKINO: No porque finalmente siempre he pensado de esta manera la gente me va a querer por

175. como soy y lo que soy a lo mejor habrá gente que no les guste ciertas cosas, pero no lo puedo evitar y es inevitable, pero la gente

176. que de verdad me quiera y me quiera conocer va a aceptarlas, la gente va a tratar de entender porque lo hago, y la gente más

177. cercana la que de verdad yo más quiera, es lo que se va a quedar, los demás no me importan porque finalmente no forman parte de mi vida.

179. ENTREVISTADOR: Mencionaste que te informaste del cosplay por internet ¿cuáles eran esas redes?

180. YUKINO: Es que es muy gracioso, mis amigas me metieron a una página que se llama “sexy o no”, entonces conocí a un

181. chavo que le gustaba el anime, él me dijo tengo un grupo de amigos a los que nos gusta el cosplay, nos reunimos nos juntamos,

182. este es el foro, aquí conoces a la gente, nos reunimos, entonces dije: ¿por qué no? Claro con las medidas de seguridad, porque se puede ser cualquier cosa, y que tal si me secuestran, me violan o yo que sé, pero ¿por qué no tomar el riesgo? Mi mamá no sabía

184. que no conocía a estas gentes, entonces me aislé porque se quedaron de ver en chabacano y yo estaba allí, pero lejos donde estaba un policía cerca, entonces empecé a ver mucho chavitos y de repente uno llegaba con una bandita y luego llegaba uno con una

185. playera dibujada, entonces dije: ah son ellos y me acerque y yo solo conocía a uno, y de allí comencé a conocer a los demás,

186. fuimos a comer, ellos prepararon la comida, fuiimos a un sitio donde vendían manga y anime y había cosplayer, y me llamo

187. mucho la atención, investigue y mientras mis amigos me decían como hacerle, y el estar en un grupo, te anima te empuja te dicen

188. sí, sí, sí. Y pues para mantenernos en contacto, por Metroflog, hi5 facebook, foros pikaflash y el celular o por Messenger.

190. ENTREVISTADOR: ¿Qué redes sociales son las más comunes de consultar?

191. YUKINO: Hay muchas páginas, más que nada foros, en los que la gente a las que le gusta esto, pueden entrar, he conocido

192. gente de Morelia, de Oaxaca, se tratan de buscar los de los lugares más cercanos, para llevar este tipo de actividades, y desde

193. allí puedes encontrar amigos aún sin ser parte de un grupo.

194. ENTREVISTADOR: Y a futuro, ¿piensas seguir haciendo cosplay?

195. YUKINO: Pues sí, un buen rato sí, hay que aprender a darle prioridad a las cosas cuando debe ser, mi escuela, es prioridad,

196. porque de eso voy a vivir, y yo estoy muy consciente de las cosas, pero también no voy a dejar de lado el hecho de vivir por

197. estudiar, yo estudio y voy a trabajar para vivir, no voy a vivir para estudiar y trabajar, mi vida va más allá de la escuela, a lo

198. mejor si de eso voy a trabajar y tal vez sea muy famosa y tenga mucho dinero, pero de que me sirve todo eso si cuando pude

199. disfrutar las cosas, pude salir y hacer tonterías, no las disfrute, creo que de nada sirve, entonces influye en el aspecto en el que

200. tengo tiempo libre y lo ocupo, en vez de estudiar o hacer otra cosa, en ir a buscar mis cosas hago este tipo de actividades, pero

201. como tal que las afecte no, no las afecta por lo menos para mi no.

CATEGORIZACIÓN	ENTREVISTA (Texto parcial)
<p>Conocimiento del tema</p> <p>*Otaku</p> <p>*Implica solvencia económica</p> <p>+ Familia</p> <p>* Aceptación: si lo solventa y por comprensión</p> <p>* Aversión: por el gasto y por considerar la práctica como inmadurez</p>	<p align="center">(2) “Kakashi”. Cosplayer masculino. 21 años (3 años en el medio cosplay)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ENTREVISTADOR: ¿Qué significa o qué es el anime, manga, otaku y cosplay? 2. KAKASHI: Claro, mira, <u>Otaku es al que le gusta la animación japonesa y se obsesiona pero que al mismo tiempo lo disfruta.</u> El Manga yo lo entiendo como un cómic japonés. El anime es la caricatura japonesa y 3. <u>el Cosplay es disfrazarse de un personaje de anime, manga y/o videojuegos.</u> 4. 5. ENTREVISTADOR: ¿Y más o menos, en cuestiones como figuritas, mangas y cosplay, cuánto gastas? 6. KAKASHI: <u>Al mes aproximadamente entre \$500 y mil y en el cosplay \$1,500 o mil,</u> por ejemplo ayer fui a 7. un aplaza y vi una figura de “Rozen Maiden” en cien pesos, ha pues dámela ¿no?, y así conforme vas 8. caminando vas viendo y si aún traes en la cartera pues lo vas gastando, por ejemplo en las telas pues dices 9. cuanto traigo, ha pues me alcanza para tanto de tela y así vas comprando pedazos de material para ir haciendo 10. tu cosplay. 11. ENTREVISTADOR: Y tu familia sabe que eres cosplayer 12. KAKASHI: Si 13. ENTREVISTADOR: Y ¿qué opina? 14. KAKASHI: A mis hermanos chiquitos les da mucha curiosidad, de hecho los he llevado a dos o tres 15. convenciones y los he disfrazado y les ha gustado y a mi otro hermano de 15 igual no dice nada solo le da 16. risa. <u>A mi papa le da igual y a mi mamá no le gusta, no le agrada se burla dice que debería de madurar, de</u> 17. <u>hecho no le gusta que compre muchas figuritas y no le gusta se le hace horrible para ella es como tirar el</u> 18. <u>dinero, y últimamente con los trajes los he podido justificar por que como lo que estoy estudiando luego le</u> 19. <u>digo, “no es que es para una tarea”, y bueno mis otros cosplay si los metí como tarea y si me los</u> 20. <u>calificaron, y pues bueno para ella si es como una inmadurez.</u> 21. ENTREVISTADOR: ¿Y cómo solventas esos gastos? 22. KAKASHI: <u>Con mi trabajo, porque ahora sí en mi casa no soy el chico que ya solventa sus gastos que el</u> 23. <u>pasaje, la colegiatura, que la comida y así con mi trabajo.</u> 24.

+Amigos del medio
*Les parece simpático y agradable

+Amigos fuera del medio
* Lo consideran “extraño” y novedoso

+ Inserción al medio

* Por invitación de amigos
* Continua por agrado al reconocimiento
* Descubre la atención de la que es objeto un cosplayer
*Crece el número de amistades en el medio
*Decide mejorar y elaborar mejor sus trajes

+Implicaciones

*Tuvo que aprender a coser

+Efectos positivos del Cosplay

*Redes sociales amplias

25. ENTREVISTADOR: ¿Y tus amigos qué piensan de que eres cosplayer?

26. KAKASHI: Pues algunos que son frikis y no son cosplayers pues les da risa, se les hace chido pero les da
27. pena, y dicen “no pues qué valor”, y a los otros que son cosplayer pues les gusta porque por ejemplo los
28. que tengo en la escuela, así me lo han dicho que en su vida les había tocado conocer a un “frikí”, como yo,
29. y yo así: hay bueno pues ya les explique cómo era, y pues que ahora traigo esto y bueno les enseño y yo
30. les pregunto ahora que trajiste de nuevo, no que pues esto, y así se les hace extraño, a mis compañeros de
31. escuela extraño.

32. ENTREVISTADOR: ¿Y cómo fue que empezaste en esto del cosplay?

33. KAKASHI: Yo estuve viviendo en Oaxaca un tiempo mis compañeras de ahí, tenía dos, y ellas estaban muy
34. metidas en esto del cómic, y participaban en una convención que se llamaba “Imagina, Imagina Oaxaca”,
35. me ofrecí en el grupo entonces me invitaron para que les ayudara a volar, y yo: “¿pues sí, no?”, y ahí
36. fue cuando me dijeron que ¿por qué no nos ayudas a hacer cosplay y fue ahí donde hice mi primer
37. cosplay, y me quedo horrible, bueno, horrible y pues bueno una medio me explico medio le entendí por
38. que no me lo iba a hacer ella porque tampoco le gustaba, pero si me explico, y me quedo horrible el cierre
39. me tenía que ir derecho, empezaba, aquí y terminaba acá, y pues bueno quedo horrible y pues nada más
40. era por compromiso, pero bueno ya después era de: ¡oye! ¿me regalas una foto?, y bueno la primer foto
41. era así de bien parado y los otros no pero así y los otros no que gracias, y me empezó a agrandar así se me
42. hizo divertido por que empezaron a llegar otros chicos y chicas que se disfrazaban y decían: ¡a que bien, te
43. quedo muy bien!, aunque estaba horrible y yo así como que: ha gracias, y de repente se te empiezan a
44. acercar mucha gente diciéndote oye dame tu correo y así empiezas a ir conociendo mucha gente, y vas
45. conociendo de todo tipo de gente muy buen onda, y vas haciendo muchas amistades y fue de ahí que me
46. empezó a gustar, y todo salió por que a una amiga le ayude a volar. Así me volví cosmaker, o sea, yo
47. elaboré y coso mis propios trajes.

48. ENTREVISTADOR: ¿Entonces desde el principio hasta la actualidad tú eras cosmaker?

49. KAKASHI: si

50. ENTREVISTADOR: ¿Para esto tú ya sabías coser o tuviste que aprender?

51. KAKASHI: Tuve que aprender, de hecho aprendí a la mala, porque hacia los moldes y medio le entendía y
52. cosía y lo feo lo tenía que esconder.

53. ENTREVISTADOR: ¿Y cuáles han sido las mejores experiencias que has tenido?

54. KAKASHI: Conocer muchos amigos mucha gente muy padre, de que te diviertes, divertirse con las fotos con
55. el traje con el personaje, que hacer el grupal, me encanta hacer el grupal, pero es muy padre hacer el
56. grupál, y gracias al cosplay me gane el apodo porque no soy de los que se ponen el apodo y díganme

*Diversión en grupo
 *Identificación con un seudónimo

+Efectos negativos del Cosplay

*Agresión verbal al “exhibirse”
 *Reacción: agresividad

*La competencia en el cosplay implica “roces”

+Cosplay

*Se muestra al público en los concursos
 *Satisface el deseo de *mostrar* su trabajo

+Convenciones
 *TNT: no tiene lugares adecuados para cosplayers

57. fulano y así, de hecho un día me dijeron te voy a llamar “Soka” es que te ves igualito a Soka.

58. ENTREVISTADOR: ¿Y cuáles han sido los momentos no tan gratos?

59. KAKASHI: Pues han sido la vez que tenía que cargar como ocho perros de peluche y ese día no sé en que

60. estaba pensando y dije pues me pongo el cosplay y me salgo así, y hay quienes cuando sales a la calle ha

61. quienes te andan gritando de cosas, no me han pasado muy seguid pero me no hay quien te grite: “¡pinche

62. friki! ó ¡escoria social!”, de hecho en la expo cómic la última que hubo, habían unos tipos que gritaban que

63. éramos escoria social, que de hecho no tenían por qué haber ido, y yo de ahí ¡chinga tu madre, yo no

64. tengo la culpa de que no seas feliz!, pero es eso es lo más feo que a mí me ha pasado, y ni si quiera que

65. dijeras te lo digo aquí en la cara, ha y también te en encuentras a mucha gente muy payasa de que: ¡hay

66. porque tengo más tiempo que tú!, o de que ¡hay no deberías de hacer este está muy feo!, o de te falta esto

67. o que el otro, y si te haces de enemistades porque ya dijeron esto de ti o de que empiezan a hablar de ti a

68. tus espaldas, y muchas veces me han tocado personas que en vez de tomar las cosas bien, me atacan, por

69. que creen que me toman como competencia, o yo a si de: cálmate ósea, yo vengo aquí para divertirme y

70. de hecho casi ni concurso ya que son muy competitivos, es un ambiente y pues si me he ganado enemigos

71. sin buscarlos, muy feo enojan y de que cálmate ósea solo fue un juego, y he escuchado comentarios como:

72. ¡hay si ya se siente mucho porque estas estudiando diseño!, y de por si soy muy serio y los amigos que tengo

73. es porque ellos me han hablado a mí.

74. ENTREVISTADOR: Ahora que lo mencionas: ¿Cómo son los ambientes del cosplay en las convenciones?

75. KAKASHI: Por ejemplo la TNT te pasan hasta atrás y luego no puedes ver ni que es lo que está pasando

76. enfrente, por ejemplo ya cuando termina un concurso y este gano, luego te está diciendo de cosas por atrás

77. y cosas así, y para mí eso está mal porque es un concurso y para mí es solo para demostrar un poco de mi

78. trabajo aunque no gane estoy contento como lo que he hecho y pues estas a la vista, es como que todos

79. están a la vista y es como un zoológico, que es donde todos pasan y todos te ven y pues es así en cuanto al

80. concurso; y no sé si porque se sienten vistos actúan de otra manera así de: “qué lindo te quedo, amiguis,

81. mucha suerte”.

82. En cuanto a la TNT, particularmente no me gusta el lugar, no hay un espacio exclusivo como para que un

83. cosplayer vaya ahí, es como que muy revuelto, y bueno como mínimo en La Mole está el tercer piso, y hay un

84. lugar donde puedes descansar, a diferencia de la TNT que si hay un lugar específico para cosplayers llenos de

85. estantes.

86. ENTREVISTADOR: Y ¿Cuántos cosplays tienes en promedio?

87. KAKASHI: Bien hechos que a mí me gustan 22, y así que solo tengo acabados pero no me gustan tengo 8,

88. así que en total son 30.

<p>+Identificación *Asociación de la persona con un personaje</p>	<p>89. ENTREVISTADOR: ¿Y de esos cuáles son tus favoritos y por qué? 90. KAKASHI: <u>Mi favorito y el que nunca voy a olvidar va a ser el de “Sokka”, porque fue el primero que use</u> 91. <u>aquí en México, con el que conocí muchísima gente, con ese conocí a mi ex novia, porque fue una</u> 92. <u>experiencia muy padre, creo que por eso con cariño.</u></p>
<p>+Fotografías *No le importan las fotografías *Son importantes para “lucir” los trajes</p>	<p>93. ENTREVISTADOR: ¿Y en este caso de hacer cosplay que tan importantes son las fotografías? 94. KAKASHI: <u>pues bueno que me tomen me da igual porque lo hago por gusto, por</u> 95. <u>que muestro un poco de mi trabajo y de mi gusto personal, y por el otro aspecto también considero que</u> 96. <u>es importante tener fotos donde luzcan los trajes.</u></p>
<p>+Grupos *Los que están en grupo *Los que entran gratis *Chicas sencillas *Chicas engreídas</p>	<p>97. ENTREVISTADOR: ¿Hay grupos de cosplay? 98. KAKASHI: Sí, <u>sí creo que los haya porque luego entran grupos que entran gratis y que sus trajes están muy</u> 99. <u>elaborados, y pues dices a que padre ¿puedo tomarles una foto?, y hay otras chicas que llevan trajes</u> 100. <u>muy elaborados y pues son muy sencillas y dices que padre y otro no que si les pides una foto pues te</u> 101. <u>dicen no.</u></p>
<p>+Categorías en el cosplay *Conocidas, pero no dichas *El de un mismo cosplay *El de baja calidad *Elites</p>	<p>102. ENTREVISTADOR: ¿Y en esta práctica hay categorías que diferencien a unos de otros, dentro del 103. medio cosplay? 104. KAKASHI: <u>Mira de que hay sí pero sin que se diga, es decir todos lo saben pero nadie lo dice, es decir que</u> 105. <u>todos sabemos que lleva el mismo cosplay de siempre, el de baja calidad pero pues “x”, ósea son elites las</u> 106. <u>que ya sabemos que existen y diferencian pero que no se dicen pero que ya están establecidos.</u></p>
<p>+Cosplay *Justificaciones: es un lujo innecesario, distinto y llamativo</p>	<p>107. ENTREVISTADOR: ¿Es muy caro hacer cosplay, por así decirlo lujoso? 108. KAKASHI: <u>Si, sí es un lujo, porque una vez una maestra me hizo pensar, me pregunto porque gastas tu</u> 109. <u>dinero en un aprenda que solo usaras una vez, y yo dije pues es como una quinceañera que solo usa el</u> 110. <u>vestido por una sola vez y es por gusto y también por lujo, pues es como quien compra un celular, una</u> 111. <u>pantalla de plasma, etc., es un lujo innecesario y que sea distinto y llamativo.</u> 112. ENTREVISTADOR: ¿Se expresa algo con el cosplay? 113. KAKASHI: Pues realmente sí, a veces 114. ENTREVISTADOR: ¿Y tú que expresas? 115. KAKASHI: <u>Pues si se expresan cosas, como el personaje con el que te identifican como por ejemplo a mi</u> 116. <u>me identifican con el personaje de Sokka que le gusta la carne que soy muy sarcástico, etc., y pues si es</u> 117. <u>por el traje. Porque te identificas con el personaje y también porque te agrada el traje.</u></p>
<p>*significados: identificación con el personaje y su vestuario +Otaku</p>	<p>118. ENTREVISTADOR: ¿Tú eres un otaku? 119. KAKASHI: <u>No, no me considero un otaku.</u></p>

*Ser otaku implica sólo lo japonés
 *Prejuicio de antisocial
 *No se disocia de otaku, pero no se denomine a sí mismo así.

+Performance
 *Es importante en las fotos

*Complementa “friki” como algo más general y no tan específico

*Vincula lo americano con lo japonés

+Actividad en convención
 *Ver amigos

+Comunicación
 *Internet
 *Saliendo juntos

+Permanencia en el medio
 *Por gusto
 *Continuar superándose en la elaboración de trajes

120. ENTREVISTADOR: ¿Por qué?
121. KAKASHI: Porque, tengo vida social, no solo por el anime conozco niños que les gusta el anime pero no
122. solo el anime ósea tengo temas de conversación más que del anime y tampoco sólo lo japonés también
123. me gusta la animación en general y me gusta la animación del chavo la animación de chavo.
124. ENTREVISTADOR: ¿Te consideras entonces cosplayer?
125. KAKASHI: si, actuó y me veo como el personaje, ser como el personaje es importante en las fotos.
126. ENTREVISTADOR: ¿Y cosplayer y otaku en tu caso si se separan, si se disocian?
127. KAKASHI: Bueno en mí caso no, porque para poder ser cosplayer necesitas pasar por otaku, en mi caso
128. no, yo creo que van de la mano.
129. ENTREVISTADOR: ¿Entonces eres cosplayer, pero no eres otaku?
130. KAKASHI: No soy un otaku soy más como un friki.
131. ENTREVISTADOR: ¿Y cómo defines friki?
132. KAKASHI: A mi parecer es como entender de todo un poco en cuanto a la animación y al manga y cosplay
133. porque para el cosplay no es necesariamente japonés sino que también algo de estado unidos por
134. ejemplo he hecho a Anticosmo de los Padrinos Mágicos.
135. ENTREVISTADOR: ¿Para hacer cosplay hay un rango de edad?
136. KAKASHI: Yo creo que no hay un rango de edad, si te sigues sintiendo joven pues adelante.
137. ENTREVISTADOR: ¿Y qué es lo típico que se hace en una convención?
138. KAKASHI: Pues primero buscar a tus amigos y pláticas todo lo que has hecho en todo ese tiempo que no se
139. han visto y pues no es lo mismo que escribirlo en tu página que platicarlo.
140. ENTREVISTADOR: ¿Y cómo le haces para mantener contacto con toda esa gente que solo vez en
141. convenciones?
142. KAKASHI: Pues saliendo así al cine a plazas, al bosque a caminar, por internet, y normalmente los fines de
semana.
143. ENTREVISTADOR: ¿Y seguirás haciendo cosplay y si es así por qué?
144. KAKASHI: Yo voy a seguir haciéndolo porque en primera me gusta y aparte siguen saliendo personajes
145. que dices ¡Wow, que padre esta ese traje, que chido personaje! y quiero seguir haciendo trajes por lo de
146. mi carrera; es más, ¡quiero especializarme en hacer ese tipo de trajes!

