



**MTRO. JULIO CÉSAR LEINES MEDÉCIGO**  
**DIRECTOR DE ADMINISTRACIÓN ESCOLAR**  
**P R E S E N T E.**

**Estimado Maestro:**

Sirva este medio para saludarlo, al tiempo que nos permitimos comunicarle que una vez leído y analizado el proyecto de investigación titulado **“CROSSPLAY MASCULINO. La identidad del crossplayer M2F en México, el juego de ser otra. La Masculinidad de los jóvenes cosplayers”**, que para obtener el grado de **Maestra en Ciencias Sociales**, presenta la **Lic. María de la Luz Nalleli Martínez Hernández**, matriculada en el Programa de la **Maestría en Ciencias Sociales**, 10ma. Generación (2019-2020), con número de cuenta No. 140847; consideramos que reúne las características e incluye los elementos necesarios de un trabajo de tesis, por lo que, en nuestra calidad de sinodales designados como jurado para el examen de grado, nos permitimos manifestar nuestra aprobación a dicho trabajo.

Por lo anterior, hacemos de su conocimiento que, a la alumna mencionada, le otorgamos nuestra autorización para imprimir y empastar el trabajo de Tesis, así como continuar con los trámites correspondientes para sustentar el examen para obtener el grado.

**ATENTAMENTE**  
**“Amor, Orden y Progreso”**  
**Pachuca de Soto, Hgo, a 24 de mayo del 2021.**

  
DR. ALBERTO SEVERINO JAÉN OLIVAS  
DIRECTOR

  
DRA. SANDRA FLORES GUEVARA  
DIRECTORA DE TESIS

  
DRA. AZUL KIKEY CASTELLI OLVERA  
LECTORA

  
DRA. THELMA ANA MARÍA CAMACHO MORFÍN  
LECTORA

Carretera Pachuca-Actopan Km. 4 s/n,  
Colonia San Cayetano, Pachuca de Soto,  
Hidalgo, México; C.P. 42084  
Teléfono: 52 (771) 71 720 00 ext 4201, 4205  
icshu@uaeh.edu.mx

# CROSSPLAY MASCULINO

La identidad del crossplayer M2F en México, el juego de ser otra. La Masculinidad de los jóvenes cosplayers



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO**

**INSTITUTO DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES**

**CROSSPLAY MASCULINO**

**LA IDENTIDAD DEL *CROSSPLAYER* M2F EN MÉXICO, EL JUEGO DE SER OTRA.**

**LA MASCULINIDAD DE LOS JÓVENES COSPLAYERS**

**TESIS**

**PARA OPTAR POR EL GRADO EN MAESTRÍA EN CIENCIAS SOCIALES**

**PRESENTA**

**LIC. MARÍA DE LA LUZ NALLELI MARTÍNEZ HERNÁNDEZ**

**DIRECTORA DE TESIS**

**DRA. SANDRA FLORES GUEVARA**

**LECTORAS**

**DRA. AZUL KIKEY CASTELLI OLVERA**

**DRA. THELMA CAMACHO MORFÍN**

**PACHUCA DE SOTO, HIDALGO 2021**

## DEDICATORIA

A la mujer que me enseñó lo bueno y malo de la vida, a levantarme al sufrir una caída. Una mujer fuerte que día a día luchó por ser la fortaleza de la familia, a aquella mujer que sin importar lo difícil de la vida siempre tuvo una sonrisa para cada persona a su lado, cada vecino, amigo, confidente y familiar.

A mi madre, a quien le debo la vida, quien hizo la persona que soy. Un día tuviste que partir, pero siempre vivirás en mis recuerdos y corazón. Te extraño y te amo.

A María del Carmen Eustasia Hernández y Hernández.



## AGRADECIMIENTOS

La vida pone en nuestro camino a personas que nos hacen fuertes, nos guían en un camino difícil, pero con grandes triunfos. A cada una de las personas que estuvieron en momentos difíciles. A mi familia, Lino Martínez, Carmen Hernández, Sarahi y Emmanuel Martínez.

A los pequeños Icker y Eli, quienes con risas alegraron el día; a mi pareja Izmir Sánchez, mis amigos Claudia Sánchez, Rocío Garrido, Juan Hernández y Citlalli López, quienes me dieron fuerza gracias a sus locuras y momentos agradables.

A grandes maestras, amigas y compañeras que me impulsaron a dar una segunda vuelta para entrar a la Maestría, Azul Kikey, Silvia Rodríguez y Elvira Hernández.

A Sibel Ramos, Erus Noctem, Dorian Lullaby, Karen Marymar, Kokoa Cosplay y cada uno de los integrantes del Colectivo *crossplay*, trans y trapitos,

A mi directora de tesis y lectoras, la Dra. Sandra Flores, Dra. Azul Kikey y la Dra. Thelma Camacho, guías en este loco tema.

## Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN .....	7
Capítulo I Navegando entre ideas y teorías, el entorno de la investigación en el mundo <i>cosplay</i> 15	
1. El acto performativo de ser. Cultura e identidad de género.....	15
1.1 Cultura e identidad.....	15
1.1.1 Cultura .....	17
1.1.2 Identidad .....	23
1.1.3 Jóvenes.....	30
1.2 Identidad de género y performatividad .....	33
1.2.1 Género.....	35
1.2.1.1 Masculinidad .....	42
1.2.1.2 Nuevas masculinidades.....	44
1.2.2 Performatividad de género.....	46
1.2.2.1 Performance.....	48
Capítulo II Apreciaciones y técnicas hacia el fenómeno del <i>cosplay</i> , metodología de uso en el entorno <i>cosplayer</i> .....	51
2. Marco metodológico.....	51
2.1 Fenomenología .....	51
2.2 Etnografía virtual .....	53
Capítulo III Escenarios de la animación y el performance. El mundo del <i>Cosplay</i> .....	75
3. La industria del entretenimiento japonés en México.....	75
3.1 El <i>anime</i> y el <i>manga</i> viajan a México.....	75
3.2 Las convenciones y las frikiplazas.....	84
3.3 El mundo del <i>cosplay</i> .....	95
3.4 El papel del <i>cosplayer</i> dentro de las convenciones.....	114
3.5 Llegada del <i>cosplay</i> en México .....	117

3.6 El <i>cosplay</i> en el mundo virtual .....	119
Capítulo IV <i>Crossplay</i> masculino. La identidad del <i>crossplay</i> M&F.....	121
4. Performance y performatividad <i>crossplay</i> : el juego de ser otra .....	121
4.1 Entre las redes sociales. Colectivo <i>crossplay</i> , trans y trapitos .....	129
4.2 El <i>crossplay</i> M&F dentro del mundo digital.....	137
Conclusiones .....	144
GLOSARIO .....	154
Anexos.....	157
Anexo 1 .....	157
Anexo 2.....	158
Anexo 3.....	162
Anexo 4.....	166
Países participantes.....	166
Anexo 5 .....	171
Bibliografía.....	178

## INTRODUCCIÓN

El mundo del *cosplay* ha viajado más allá de Japón, país que vio nacer este fenómeno lleno de fantasía, disfraces, un juego entre la realidad y la ficción, al llevar al individuo entre una serie de historias y personajes. El presente trabajo, es el resultado de la investigación realizada durante casi tres años para obtener el título de Maestría en Ciencias Sociales, el tema fue complicado debido a la escasa información acerca del *cosplay*. En *La identidad del crossplayer M2F en México, el juego de ser otra. La Masculinidad de los jóvenes cosplayers*, indago en la historia del fenómeno del *cosplay* en México, además de profundizar en el caso del *crossplayer masculino*, hombres que se disfrazan de personajes femeninos, actividad que representa retos para cada uno de quienes realizan esta actividad.

El tema a elegir se debió a estar inmersa en la comunidad *cosplayers*; al asistir a las convenciones me percaté que el número de hombres *crossplayers* iba en aumento, los cuales llevan un proceso de creación artística para lograr una imagen más acorde al personaje que representan, además de la incorporación entre la esencia del personaje, la imagen del cuerpo e inclusive la admiración hacía cada uno de ellos, lo que conlleva una inmersión en su forma de ser y su identidad. Aunado a la influencia de los medios de comunicación en las manifestaciones de la cultura popular japonesa en México, además de incluir a otros países. En el caso de la masculinidad, los cuerpos de cada uno de los *crossplayers*, se modifica buscando corporizar y hacer uso de la performatividad para establecer la encarnación de personajes con características diversas a quienes los interpretan.

Convirtiendo al *cosplay* y el *crossplay* en un proceso de construcción de relaciones sociales entre la comunidad *friki* y *otaku*, al transportar a sus personajes de un mundo virtual al mundo real, desplegando una serie de prácticas estéticas para su personificación, que nos llevan a la construcción de identidades, reflejando la apreciación de cada personaje y la interacción con otros miembros, al compartir códigos y relaciones simbólicas. Además de reforzar una identidad colectiva, reflejada en la creación de grupos donde se visualiza su trabajo, como lo es el “Colectivo *crossplay*, trans y trapitos”, donde un grupo de jóvenes se reunían para convivir, donde los miembros realizan diversas actividades como el *crossplay*. Aunado a el uso de las redes sociales para fomentar esta actividad, así como dar a conocer el trabajo que realizan, mostrando un fuerte vínculo afectivo en cada personaje.



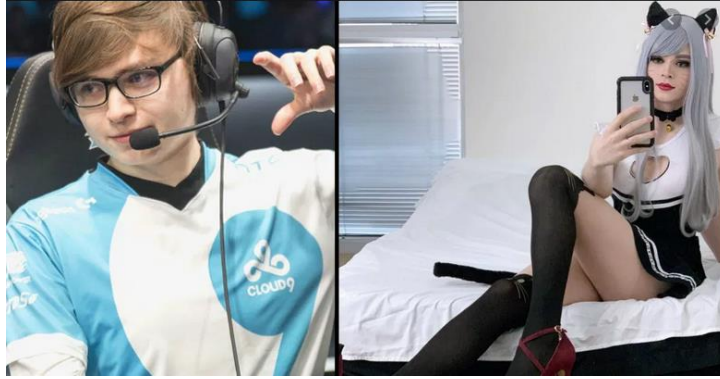
El *cosplayer* crea relaciones sociales dentro de estas convenciones que son llevadas a cabo cada determinado tiempo, pero, logra entablar una comunicación más frecuente por medio de las redes sociales creando un vínculo entre la comunidad, incluyendo a las personas que realizan los *props* que utilizan, así como, los seguidores que admiran su trabajo. Fuera de estos eventos, la relación entre individuos de otros grupos sociales puede provocar una discriminación al no contar con las características socialmente aceptadas dentro de una sociedad tradicional que no ha sido influenciada por otras culturas. El sentido que cada *cosplayer* le da a sus interpretaciones puede variar dependiendo del valor que le da a la personificación de personajes, desde el ámbito emocional, al ser el vínculo que lleva al recuerdo de momentos que marcaron ciertos aspectos de la vida personal del cosplayer o que se convierte en un vehículo de la aventura (Acosta F., 2018).

El surgimiento del *cosplay* en México, su crecimiento dentro de las convenciones y el reciente triunfo del dúo de *cosplayers*, podrían ser los motivos para el aumento de jóvenes que realizan esta actividad, junto a la popularidad que se da en las redes sociales del jugador profesional de videojuegos Sneaky<sup>1</sup>, y el cantante Lady Beard<sup>2</sup>, por lo que, hace plantearse la siguiente pregunta de investigación: ¿Existen nuevas transformaciones de la masculinidad o está surgiendo un nuevo tipo de masculinidad en cuestión de consumo dentro del grupo social del *crossplayer* masculino?

---

<sup>1</sup> Zachary “Sneaky” Scuderi, jugador profesional de video juegos (League of Legends). Campeón de LCS NA en 2014 con Cloud9; quien el 27 de febrero de 2018 reveló que al llegar a 5000 suscriptores en Twitch haría el cosplay (crossplay) de Lux Elementalista, revelando que ha llevado aún más lejos su seguridad en sí mismo demostrando que, no tiene nada de malo el hacer cosplay del sexo opuesto. (Matteucci, 2018).

<sup>22</sup> Idol japonés, cantante de pop y Heavy Metal australiano de nombre Richard Magarey, se caracteriza por usar vestidos o realizar cosplay de personajes femeninos, pero, sin dejar a un lado su peculiar barba e imagen física varonil (Lokkie, 2019).



Sneaky. Fuente: Blog heartbitsvg.com



LadyBeard. Fuente: Bored Panda

Los alcances de la presente se enfocan en visualizar y promover la actividad del *cosplay* y el *crossplay*, además de la reflexión, aporte conceptual de este fenómeno y la manifestación de los jóvenes en el juego de “ser otra”. Al establecer un diálogo entre el proceso de este fenómeno y la construcción de la identidad de sus miembros, tanto en las convenciones que representaron la mitad de la investigación y las redes sociales, las cuales fueron la forma de mantener “viva” las convenciones desde el hogar, al ser canceladas debido a las acciones para prevenir el Covid19.

Teniendo como objetivo general, analizar la posible existencia de una nueva identidad o el surgimiento de un nuevo tipo de masculinidad en cuestión de consumo en el grupo juvenil

*cosplayer*, en específico con los *crossplayers* masculinos, y cómo estas podrían incidir en su contexto social. De igual manera, los objetivos específicos son:

- Explicar la identidad de los jóvenes *crossplayers* por medio de la teoría de la performatividad, teoría de la identidad y la práctica del *crossplay masculino*.
- Describir el desarrollo del *cosplay* en México.
- Describir la historia de los centros de reunión del grupo social *crossplay* en México.
- Describir el desarrollo del *cosplay/crossplay* en las redes sociales.
- Analizar los elementos que surgen a través de la identidad de los *crossplayers M&F* en las transformaciones de la masculinidad en relación con el contexto social.

La hipótesis en este trabajo es que, el *crossplay* masculino se manifiesta mediante la encarnación de personajes femeninos, utilizando su cuerpo como forma de lenguaje y dramatización, convirtiéndolo en parte de su identidad y referente cultural donde reconfiguran una realidad con la creación de mundo alternos que se convierten en una práctica cultural con sentido de pertenencia e identificación del *crossplay* masculino, al menos que la interpretación de los personajes femeninos sea una reminiscencia del Teatro Kabuki, este último se desarrolla dentro del Anexo 1 para conocer más acerca del mismo.

Tomando en cuenta que, para Moscovici (1973) las representaciones sociales constituyen a su vez, como sistemas de códigos, valores, lógicas clasificatorias, principios interpretativos y orientadores de las prácticas, que definen la llamada conciencia colectiva. Por lo que las representaciones muestran una realidad que vincula al individuo con su entorno formado por los patrones de conducta y la fuerza significativa que la imagen establece la realidad creada a través de la intuición de los seres y objetos que invaden nuestro entorno.

La Industria Cultural de Japón ha logrado posicionarse con mayor fuerza al mercado mexicano, esto ha provocado la influencia de los sistemas culturales, dentro de una sociedad que busca adaptarse a los nuevos contextos de una identidad propia que se va construyendo por medio del conocimiento de las diferentes industrias globales y su interacción con las nacionales, creando las culturas híbridas que forman parte de los nuevos grupos sociales, la llegada y aceptación de estas provoca en el sujeto la fascinación del espectáculo que representan y se convierten en consumidor,

adoptando conductas que asemejan a los sujetos de origen del producto en busca de una identidad propia.

### **Justificación**

En México el crecimiento del fenómeno cultural japonés ha sido cada vez mayor, ampliando de esta manera los centros de reunión donde se encuentran a individuos que mantienen rasgos identitarios de los grupos conocidos como *frikis* y *otakus*. Estos se encuentran vinculados con el mundo del *manga* y el cómic, surgiendo así los denominados *cosplayers*. Al inicio este término se enfocaba en los personajes creados tanto para *manga* como *anime*, pero que hoy en día involucra otros aspectos como el cómic. Tatsumi Yoda director general de DreamMusic en Tokio narró: durante mucho tiempo, Japón solo se interesaba por su mercado interior y no tenía ni ambición regional ni global. Nos sentimos acomplejados, no queríamos parecer imperialistas. Hoy esta aprensión ha desaparecido: queremos difundir nuestros contenidos culturales a escala regional e internacional por todos los medios posibles (Martel, 2011).

Para Baudrillard mencionado por Andrew Darley (2003), este crecimiento de medios audiovisuales crea una carga de imágenes que atraen la atención del espectador que se ve fascinado por ellos, esta industria japonesa ha llegado a México mediante la adaptación de su cultura. El *cosplayer* ya no está limitado a interpretar solo personajes de *anime* o *manga*, pero, la característica que no ha cambiado es que interpretan o se disfrazan de cierto personaje con el cual se identifican, sienten la comodidad de interpretar o tienen características visuales que les agraden.

La afición ha convertido a este mercado en una apropiación que incorpora y adopta a su cultura; esto ha tenido gran impacto en países de Latinoamérica como Perú, Bogotá, Argentina, entre otros, desde el ámbito cultural, económico y personal. Provocando que tanto los medios impresos como la televisión, se interesen en su proyección. Es significativo que la sociedad tenga a su alcance investigaciones que permitan reconocer a estos grupos culturales y nuevos tipos de identidades que logran configurarse con la evolución de los medios, comprendiendo el valor de investigar estas representaciones para no ser estigmatizadas. En México la información y análisis respecto a esta temática es mínima, por lo que, representa un reto profesional poder realizar una investigación más profunda al respecto del tema, además de un personal, al encontrarme inmersa dentro de estos grupos juveniles que en su mayoría interactúan dentro de los centros de convenciones o eventos

especiales, recientemente siendo las redes sociales otro medio donde se pueden recrear la personificación de personajes, donde incluso pueden formar lazos de amistad.

El *cosplay* es llevado a cabo por jóvenes, que logran establecer un vínculo afectivo con el personaje que interpretan y que forman parte de su identidad y vida cotidiana, para Balderrama y Pérez, mencionado por Laura Quiroz (2015) ven a la práctica del *cosplay* como una forma de construcción identitaria, tanto a nivel individual como social. Por lo tanto, van formando parte de la cultura juvenil en México, y buscan mantener el equilibrio entre las actividades cotidianas y sus representaciones en el mundo del *cosplay*. Esta cultura juvenil ya se está incorporando dentro de la cultura mexicana, en donde se establece una identidad, construida en una nueva forma de sociabilidad, que puede ser estudiada desde los estudios de juventud para identificar cuáles son los elementos de resignificación de la identidad y en el caso de esta investigación de la masculinidad de los grupos juveniles del *cosplayer*. La conducta que generan para adaptarse con esta industria cultural y de entretenimiento, crean una construcción de identidad que busca asemejarse en ciertas características a los japoneses, creando así diversos grupos sociales que tienen en común el gusto y que la esencia de su comportamiento es sentirse identificados con su personaje, además de retomar ciertos comportamientos de la cultura japonesa dentro de su vida cotidiana.

Por esta razón, es viable la necesidad de investigar acerca de esta temática, donde el *cosplayer* realiza un intercambio entre su identidad y la de “ser de ficción”, desde el marco de los estudios de la identidad, performatividad de género y juventud. La investigación está dividida en cuatro partes. En el primer capítulo hablo acerca de las investigaciones en torno a la cultura, identidad, performatividad y masculinidad, los cuales son parte importante en torno a la actividad del *cosplay* y el proceso de construcción de cada elemento dentro de la identidad de la comunidad *crossplay M&F*, este último término lo realizó Rachel Leng (2014), haciendo referencia al juego de masculino a femenino.

En el Segundo capítulo doy a conocer la metodología a usar para el análisis de datos recabados durante la investigación, partiendo desde la cualitativa, en torno a la observación participante y la etnografía virtual, así como el proceso llevado a cabo para obtener cada uno de los datos y la información necesaria del fenómeno del *cosplay*, en los principales centros de reunión. Al principio de la investigación estaba centrada en realizar entrevistas y observación participante, pero, debido a lo acontecido por el Covid19, se suspendieron diversas actividades, llevando al

fenómeno del *cosplay* al mundo virtual, esto hizo que, la metodología tuviera en primera parte la observación participante en lo que fue el año 2019 y etnografía virtual en el 2020, gracias a esta, se identificó el aumento de las actividades en las redes sociales y eventos de manera virtual.

La interacción de los miembros del grupo *cosplayer* en internet, redes sociales y lo que conlleva el mundo virtual, se ha ampliado más allá de la asistencia a eventos o convenciones, formando un vínculo a través de las diversas plataformas digitales. En este aspecto la identidad se relacionan en la representación dual de la imagen de cada uno de los miembros, desde los eventos presenciales como los virtuales, por tal motivo, la elección de la etnografía virtual es una estrategia metodológica que nos acerca a los vínculos formados entre cada uno de los miembros y los fans que admiran su trabajo de representación de personajes, permitiendo aunado a la observación participante conocer y comprender a cada uno de los sujetos, así como, los significados de las prácticas realizadas en torno a esta actividad desde un ámbito personal al conocer parte del entorno del mundo del *cosplay*, y el de la investigación al profundizar sobre su concepción de los jóvenes *crossplayers*.

En el tercer capítulo realizó un acercamiento hacia la cultura popular de Japón, donde nace el término, y país por el cual se ha fomentado más la actividad, sin dejar a un lado personajes nacidos en otros países; así mismo, se realiza un viaje entre la historia del *cosplay* fuera y dentro del país. Debido a la importancia del contexto de la cultura popular japonesa dentro de los denominados *otakus* y *cosplayers*, al ir de la mano de la comunidad *cosplayer*, al ser el país donde nace el término, e inicia el auge de esta actividad con la realización de eventos donde se puede visualizar este fenómeno.

Hoy en día se encuentran dos de las más famosas convenciones de *anime* del mundo, siendo la primera la “Comiket” con 560 mil asistentes, creada en 1975; seguida de la Japan Expo con 208 mil asistentes, llevada a cabo desde 1999; Salón de Manga en Barcelona, España con 112 mil asistentes y Tokyo Anime Fair con 98 mil asistentes (Marmot, 2013 ).y en recientes fechas se encuentran la Comic con y sus 200 mil asistentes, pero esta última está enfocada en su mayoría por el mundo del cómic.

Para finalizar, en el cuarto capítulo muestro los resultados de la investigación dentro de la performatividad del cuerpo masculino en el juego del *cosplay*, la construcción de la identidad de la comunidad M&F, así como, dar a conocer más detalles del “Colectivo, crossplay, trans y

trapitos”, el cual poco después tuvo que cerrar su página debido a diferencias entre los administradores, pero, con la importancia en ser uno de los antecedentes de grupos en redes sociales que buscan fomentar y hacer crecer a la comunidad *crossplay M2F*.

## Capítulo I Navegando entre ideas y teorías, el entorno de la investigación en el mundo *cosplay*

### 1. El acto performativo de ser. Cultura e identidad de género.

El mundo del *cosplay* ha ido creciendo en diversas partes del mundo, donde se pueden encontrar diversas maneras de estudiar este fenómeno cultural que involucra a más de una cultura. Donde intervienen la organización de personas (jóvenes) en convivencia con sus semejantes. Hablar de los jóvenes *cosplayers*, y en específico en los *crossplayers M&F*, tiene un precedente en temas sociales, al ser una actividad que involucra distintos aspectos a estudiar. El objetivo de este capítulo es dar a conocer los elementos a intervenir en torno a su estudio del juego performativo *crossplaying*, en específico el masculino. Al apropiarse de personaje y de una identidad dentro de la comunidad con la que interactúan. Es importante dar a conocer que la investigación acerca del *cosplay*, es poca, pero, no así los estudios entorno a los jóvenes y lo que conlleva el mundo del *cosplay*. Por tal motivo, algunas palabras no son muy comunes, pero, el significado de las mismas se encuentra en un apartado dentro del glosario.

#### 1.1 Cultura e identidad

La definición de cultura, es un concepto importante dentro de la construcción de la identidad del individuo, se involucra la noción de la misma y su desarrollo para darle forma al mundo. La generalización puede encontrarse llena de conceptos que evolucionan y amplían su conocimiento para involucrar las representaciones emitidas a lo largo de la historia. Por lo tanto, es importante definir sus antecedentes que han ido fortaleciendo su estructura aunada a su relación con la identidad y los procesos consolidando de esta relación.

La característica de cada uno de los miembros de diversos grupos se fortalece mediante la cultura en la que se interactúa, por lo tanto, la identidad se muestra a través de nuestras pertenencias sociales, y el conjunto de rasgos culturales particularizantes que nos definen como individuos únicos, singulares e irrepetibles (Giménez, 2010). Mediante una serie de aprendizajes en referencia a la construcción cultural en la cual interactuamos así, establecer elementos característicos de la identidad donde se asimila dentro de un sistema, en el cual, se encuentran lenguajes y conductas propias. Tanto la cultura como la identidad son elementos con una fuerte relación, funcionan en conjunto dentro de los grupos sociales, por lo tanto, no pueden ser separados. Debido a nuestra interacción con cada uno de los miembros, esto nos hace generar una serie de comportamientos



particulares formando prácticas simbólicas relacionadas con la construcción de nuestra identidad, además de la existencia de vínculos de pertenencia, los cuales se irán fortaleciendo con la interacción de conocimientos que se van desarrollando mediante la interacción de recursos culturales, los cuales constituyen la identidad de los miembros, al poder comprender que, la cultura de un pueblo supone captar su carácter normal sin reducir su particularidad (Geertz, 2003). Desde otra perspectiva, García (2017), quien retoma a Durkheim, considera a los elementos constitutivos como parte de la conciencia colectiva, tomando en cuenta a las creencias, mitos y leyendas. Entre otros elementos están: el compartir y el intercambiar cotidiano, la organización social, la interpretación de la realidad, sin olvidar la realidad efectiva creada por sus miembros.

Para Larrain (2003), la identidad surge en la modernidad, tomando en cuenta dos puntos importantes, la cultura y la civilización, la primera asociada de manera positiva y la segunda de manera negativa. La cultura la identifica como un cambio tras el surgimiento de la antropología, por lo tanto, de carácter social. También considera a John Thompson (1990), como uno de los representantes más importantes quien habla acerca de la construcción simbólica de cultura, por medio de la cual se busca entender la relación entre cultura e identidad, al ser estrecha en cuanto ambas se convierten en construcciones simbólicas. Para estudiarlos, la cultura se enfocará en sus formas, en este aspecto la identidad, lo hace a partir de la manera en que las mismas serán movilizadas en la interacción. Su proceso será a partir del ámbito cultural, material y social. Se debe tomar en cuenta diversos elementos como lo son categorías colectivas, posesiones u otros. En este ámbito, existen tres puntos:

1. Se requiere una referencia a categoría colectivas (religión, clase social, etc.)
2. Las cosas materiales hacen o dan sentido de pertenencia en una comunidad deseada.
3. La identidad supone a la existencia del grupo humano (Larrain, 2003).

Es importante recalcar el vínculo entre la identidad y cultura, al identificar características de cada una, para formar de manera activa en la construcción de la identidad

### 1.1.1 Cultura

Gilberto Giménez (2007), en primera instancia, habla acerca de una fase abstracta de la formulación del concepto de cultura, la cual considera en un sistema conceptual que existe independientemente de toda práctica social, pero, en la actualidad ya se define en términos de modelos, pautas, parámetros o esquemas de comportamiento; en el caso del *cosplay* la interacción de dos culturas (principalmente la mexicana y japonesa), donde logran combinarse para la creación de subculturas yendo más allá de que sus individuos tengan en común rasgos de gustos, sino también de comportamientos, esto se puede ver exteriorizado por medio de la presentación de personajes dentro de convenciones, concursos, eventos especializados y últimamente en las redes sociales.

En el caso del *cosplayer*, pueden ser denominados, *otakus* o *frikis*, dado el gusto por el mundo de la ficción y animación, dependiendo del gusto es el cómo se denomina a cada uno de los miembros, en el caso de los *otakus*, el gusto está más enfocado a la industria cultural japonesa tales como *anime* y *manga*, mientras que, el *friki* es llamado así por el gusto de la industria cultural de Estados Unidos. El ámbito simbólico es donde se logran mostrar los significados que cada uno proporciona para la experiencia, el mundo y la vida; al existir la reconexión de procesos de comunicación para ampliar una red de signos, así, cada individuo logre atribuirle cierto sentido de apropiación.

Por lo tanto, estos elementos son las que van reafirmando su interacción con ellos al ser parte de las conductas, creencias y valores generados a través de estos fenómenos culturales como lo son el surgimiento de los *otakus*, *frikis*, *cosplayers*, entre otros. Las prácticas llevadas en su entorno, tanto fuera como dentro de las convenciones van reproduciendo los conocimientos brindados debido a patrones específicos forma parte de cada uno de los individuos. Así, se identifica la relación entre la cultura e identidad al considerarse como una dupla indisociable, debido a que no existen actores sin cultura y cultura sin actores (Giménez, 2007 ). Mediante la interpretación llevada a cabo por la experiencia compartida dentro de estos grupos sociales se logra determinar estos patrones de comportamiento siendo parte de un fenómeno cultural, la relación entablada en relación con miembros de una sociedad y la significación que cada uno le da.

Para Canclini (2004): El mundo de las significaciones (...) constituye la cultura (...) y la cultura abarca el conjunto de procesos sociales de significación, o, de modo más complejo, la cultura abarca el conjunto de procesos sociales de producción, circulación y consumo de la significación

en la vida social. Abriendo las puertas a la creación de un amplio número de lugares y eventos, a pesar de no contar con los años de experiencia que los puedan respaldar, se convierten en centros de interacción donde se encuentren símbolos y/o códigos propios de estos grupos, donde es exteriorizada la experiencia que se tiene, en búsqueda de la satisfacción de necesidades dentro del mundo de la experiencia de las convenciones o reuniones establecidas, así como, mostrar el talento de *cosplayers*, *cosmaker* o *propmakers*. La cultura está considerada parte integrante del sujeto, de su historia y su identidad.

Se podría comparar el hombre con un continente y las regiones del cual están compuestas por cultura, vestuario, costumbres, reglas y significados. La interacción entre personas y sociedad es el espacio donde es posible el desarrollo de cada uno de nosotros (Giardini, y otros, 2017). En el caso del *cosplayer*, se encuentra entre diversas culturas, en su mayoría la japonesa, haciendo referencia al *anime* y el *cosplay*, la cuestión de la vestimenta, en algunos casos va más allá de la indumentaria necesaria para convertirse en cierto personaje, donde se muestra el *crossdressing* en su mayoría actividad realizada por hombres, en algunos casos llevado a personajes de ficción de igual manera; en cuestión de costumbre algunos *cosplayers* tienden incluso a tener algunos rasgos de conducta como los personajes, fortaleciendo el vínculo personal y emocional que se les tiene.

Canclini (2004) hace mención de Clifford Geertz, quien afirma que, definir la cultura, entonces, resulta de interpretar la diversidad de acciones que realizan los seres humanos para construir sus vidas por medio de su propia actividad. De igual manera, considera al hombre como un ser de comunicación, porque todo el tiempo está comunicando. Como *cosplayer*, en este aspecto se logra una mayor interacción con otras personas con gustos afines, más allá del internet y las redes sociales, donde se logra establecer un fuerte vínculo afectivo que más adelante se convierte en un referente cultural, además de producir y compartir códigos dentro de este ambiente. Al lado de la latinización del *anime* y el *manga* (...) desemboca en la identificación y apropiación local de estas industrias culturales niponas, y la generación, como producto de un proceso de hibridación de la subcultura *otaku* (Cobos, 2010), incluyendo de igual manera al *cosplayer*; además de reafirmar lo dicho por Henry Jenkins, mencionando por Rachel Leng, *the cosplay community exemplifies what*

*is defined as a cultural community, one that shares a common mode of reception, a set of social norms and expectations* (Leng, 2013)<sup>3</sup>.

Gilberto Giménez (1997), considera a la cultura como una categoría o aspecto analítico de la vida social, así como parte de mundos concretos y bien delimitados de creencias y prácticas. En el aspecto de la vida social, surgen el conjunto de comportamientos aprendidos, así como, las pautas de sentido o de significación; en el juego del *crossplayers* desde la perspectiva de Rachel Leng (2013), se visualiza como un desempeño del género y la sexualidad; en el *cosplay* quienes desafían las normas hegemónicas, proporcionando una visión de un mundo cada vez más visible, sin olvidar el momento en el que se convierten en *cosplayers* transforman sus cuerpos para estar, de cierta manera en un viaje a diversos mundos de fantasía, esta personificación logrará entenderse más como un proceso de construcción hacia las relaciones sociales dentro de las convenciones, las cuales pueden traspasar los muros.

El ámbito simbólico para Giménez (1997) es un mundo de representaciones sociales materializadas en formas sensibles también llamadas formas simbólicas, las cuales van a recubrir el conjunto de procesos sociales, manifestándolo en tres puntos:

1. Códigos sociales, sistemas articulados o reglas.
2. Producción del sentido.
3. Interpretación o del reconocimiento.

Para el primer punto, como *cosplayer*, se toma en cuenta el mundo dentro de las convenciones, más allá de la perfección de los trabajos, o de la presentación de *cosplayers* amateur, no debe existir ofensa alguna a su trabajo, se toma en cuenta la forma en que se desempeñan tanto en el ámbito profesional como el amateur; existen códigos que no deben ser traspasados en cuestión de violencia y acosos; en el aspecto de admiradores de los *cosplayers*, pueden ser vetados de las convenciones y en el caso de los propios *cosplayers*, reciben sanciones si se encuentran dentro de grupos en las redes sociales o de grupos que se dedican a la divulgación de sus trabajos para diversas convenciones; tal es el caso de la *cosplayer* y gamer profesional San Chan, quien se vio involucrada con otra *cosplayer*, siendo vetada de la convención *La Mole*. También una de las reglas importantes en este ambiente, es que, a pesar de no ser muy necesario tener un stand dentro de las

---

<sup>3</sup>la comunidad cosplay ejemplifica lo que se define como una comunidad cultural, una que comparte un modo de recepción común, un conjunto de normas sociales y expectativas. Traducción propia

convenciones, los fans no pueden pedir datos sobre ellos, si el mismo *cosplayer* no da esa información dentro de su stand, tanto a ellos como a los *cosplayers* que recorren los eventos.

En el segundo punto, para el *cosplayer* es muy importante y esencial la posición de su cuerpo, convirtiéndolo en una nueva manera de construir su identidad, al transformarse en un personaje que admira o quien considera comparte ciertos rasgos de su vida cotidiana y social, brindando elementos culturales que van a fortalecer su sentido de pertenencia tanto a los espacios donde se expresan y las prácticas sociales dentro de estos grupos, además de reforzar una identidad colectiva y un imaginario sobre la cultura japonesa a través de la interpretación de la animación (Acosta M. J., 2013), adaptando elementos a la cultura mexicana.

En el tercer punto, en la interpretación de estos personajes, *cosplayer* se logra recibir el reconocimiento como es el caso de quienes se hacen famosos gracias al número de seguidores en las redes sociales, tomando en cuenta la calidad mostrada al interpretar a los personajes en distintos aspectos, tanto de vestuario como de actuación, logrando convertirse en una fiel copia del personaje en cuestión donde además esta actividad se convierte en su fuente de ingresos, un ejemplo es la *cosplayer* japonesa profesional Enako: “Más allá de los concursos, que a veces sólo entregan cantidades que no nos hacen generar ganancias con el gasto hecho para la confección de un traje; el ser *cosplayer* puede resultar algo muy benéfico (monetariamente hablando) (...) mencionó que en la pasada Comiket, uno de los eventos más importantes del mundo geek en Japón; por dos días, tuvo unos honorarios de 10 millones de yenes” (alrededor de 2 millones de pesos) (López P. , 2016).



Fotografía recuperada del Instagram de Enako, interpretando al personaje Nezuko del *anime* Kimetsu no Yaiba basado en el *manga* del mismo nombre de Koyoharu Gotōge

Los *cosplayers* pueden llegar incluso a ser reconocidos a nivel mundial, por su talento en la confección de trajes y sus interpretaciones como es el caso del *World Cosplay Summit*, llevado a cabo cada año en Japón, en 2018, en dicho evento México se lleva el primer lugar, en esta ocasión por el equipo llamado *Banana Cospboys* (Luis Gamboa y Eduardo Peralta), quienes interpretaron a Chun- Li y Dhalsim de *Street Fighter* (Cruz, 2018), donde uno de los miembros realizaba *crossplay* (con el personaje de Chun Li); en el 2015 este certamen fue ganado por primera vez para México con *Twin Cosplay* (Shema Arroyo y Juan Carlos Tolento).



Imagen recuperada de la página web Tierra Gamer de los Banana Cospboys



Imagen recuperada de la página web *El Vortex* con los *cosplayers* TWIN cosplay

En otro ámbito profesional, existen los *cosplayers*, como ya se ha mencionado, dedicados a esta actividad por medio de sus seguidores, quienes a través de presentaciones dentro de convenciones logran un reconocimiento, al realizar la actividad junto a otras como diseñadoras, actrices, dibujantes etc., como lo es el caso de Meka Neko, diseñadora gráfica oriunda de Coatzacoalcos, Veracruz, quien descubrió su verdadero talento asistiendo a las convenciones locales de cómics y fantasía a ofrecer sus dibujos, surgidos de un gusto apasionado por la cosas frikis (RevistaH, 2019).



Imagen recuperada del Instagram de Meka Meko, realizando el cosplay del personaje Xena princesa guerrera

Desde la perspectiva de Giménez (1999), la cultura no podrá ser aislada, por lo tanto, estará presente en diversas prácticas sociales, donde se encontrarán conjuntos de signos, símbolos, representaciones, modelos, actitudes, valores, que siempre estarán en el entorno del individuo. Además, distingue lo que llama “dimensiones analíticas”, dentro de su constitución. En la primera dimensión ve a la cultura como comunicación, en donde se distinguen elementos como son los sistemas de símbolos, signos, emblemas y señales, en este aspecto, se incluyen la lengua, hábitat, alimentación, vestido, entre otras. La cultura también es vista como una visión del mundo, en este aspecto se encuentran las religiones, filosofías, ideologías y toda reflexión que nos lleve a un sistema de valores. Finalmente, distingue a la cultura como stock de conocimiento, haciendo énfasis en la inclusión de diversos tipos de conocimientos, tales como, las creencias, intuición, contemplación, conocimiento práctico del sentido común, entre otros. Visualizando de esta manera a la cultura, en la cual existe una colectividad en la medida en que constituye su memoria, contribuye a cohesionar sus actores y permite legitimar sus acciones (pág. 32), donde la identidad tomará rasgos que identificará a cada uno de los grupos en los cuales se interactúa.

### **1.1.2 Identidad**

Dentro del contexto social en el que hoy en día vivimos, la identidad se ha convertido en uno de los términos que más ha tomado relevancia y se ha manifestado en diversos contextos y discursos, en distintas perspectivas o con diversas temáticas. El proceso de la construcción va hacia un sinfín de caminos en la búsqueda de una interpretación del concepto a partir de un gran número de estudios. La comprensión de la construcción del fenómeno de la identidad se va ajustando a cada temática, retomando cada uno de los elementos que se van entrelazando para la construcción de su idea, donde se implementan mecanismos, esquemas simbólicos o culturales en el abordaje de la explicación que, se forma a través de la investigación y el aumento de los estudios acerca de la identidad.

Este auge se muestra a través de la situación actual de la humanidad, en la cual, nos estaremos enfrentando ante disputas y controversias (Bauman, 2007). La identidad y la construcción de la misma llevará a cada uno de los miembros a una serie de ejercicios para reflexionar como va siendo el proceso así permitirnos identificar las diferencias que se pueden suscitar en el camino hacia diferenciarnos de los miembros de un grupo y lograr establecer nuestra identidad dentro de los mismos para no caer en un “problema de identidad”, idea que se convierte en una de las principales preocupaciones del individuo.

La pertenencia a cada uno de los grupos presentes o con los que tenemos contacto nos lleva por un proceso de categorización tomando en cuenta el ámbito de nuestras elecciones individuales, que tienen una similitud con los hechos sociales, provocando que los individuos más seguros de sí mismos busquen “encajar” en el nicho asignado comportándose como lo hacían sus residentes ya establecidos (Bauman, 2007); así identificar el estilo de identidad por el cual se dará una formación mantenimiento, esto, para trabajar sobre el uso de una estrategia mediante la cual nos acercamos al desafío del proceso de autodefinition o formación de la identidad, dentro de los planos analíticos y de la estructura social, tomando en cuenta tres puntos importantes como lo son: lo social-estructural, la interacción y la personalidad (Vera & Valenzuela, 2012).

El concepto de la identidad se va construyendo mediante el análisis de cada una de las características, identificando las relaciones entre otros elementos que nos llevan hacia su proceso; una de estas relaciones se visualiza en la cultura y la civilización, dado que, ambas pueden ser intercambiables. Uno de los exponentes sobre su estudio es John Thompson, quien habla acerca



de la construcción simbólica de cultura, entendiéndola como una relación entre cultura e identidad (Larrain, 2003), por lo tanto, considera que el proceso se debe llevar a cabo y estará definido con respecto a la interacción existente con otras personas.

Para algunos autores el surgimiento de las investigaciones de la identidad inicia en los treinta, mientras que, para Belén Dronda, dentro de Dossier para una educación intercultural (2002)<sup>4</sup>, se identifica en los cincuenta y surge en referencia a los cambios sociales.

1. Compuesta: hace referencia al sistema de valores e indicadores.
2. Dinámica: son los comportamientos, ideas y sentimientos considerados como transformados por medio del contexto familiar, institucional y social. Además de formar parte de la base de la experiencia, una capacidad de seguir sintiéndose el mismo sin importar los cambios que se suscitan.
3. Dialéctica: en este aspecto se modifica en el encuentro del otro. Por lo tanto, se considera como una definición del contexto de encuentro.

Mediante la integración de otros aspectos se puede identificar “el orden”, que surge como un concepto “agonista” y “esencialmente impugnado”, donde su construcción puede convertirse en un proceso que estará lleno de conflictos, en la búsqueda la lucha de poder (Bauman, 2007). Estaremos ante conceptos que pueden provocar cambios, como lo es la transición de los jóvenes y su identidad, en este ámbito se puede sufrir una desviación debido a las instituciones tradicionales y ante una falta de credibilidad que los lleva a conflictos en el proceso de autodefinición o formación de su identidad (Vera & Valenzuela, 2012), por lo tanto, para los jóvenes será difícil la administración de desarrollos de estrategias identitarias dado que están en plena construcción de ideales y se enfrentarán ante una crisis (Dronda B. , 2002).

Así mismo, toma gran fuerza la identidad de los jóvenes mediante un proceso de simplificación, al considerarse como una generación que comparte estructuras económicas y culturales comunes (Taguenca, 2016). Desde una perspectiva económica, estaremos ante uno de sus puntos más emblemáticos, la era de la industrialización, la cual, nos lleva a la necesidad de construir enormes infraestructuras industriales en la búsqueda de un bienestar en cuestión del trabajo, donde se está con la idea de libertad, al convertirse en una versión de consumo, al existir una explicación de la

---

<sup>4</sup> Traducción para CIP-FUHEM: Elsa Velasco

conducta humana necesaria para mantener en funcionamiento la economía mundial (Bauman, 2007).

Los procesos de identidad en los que se van involucrando los jóvenes se vinculan a las representaciones manifestadas en las estructuras sociales y el consumo de productos que satisfacen necesidades. La globalización incide de múltiples formas en los procesos de conformación de identidad de los jóvenes de la presente generación (Taguenca, 2016). Los procesos sociales involucrados, tanto en la formación como en el mantenimiento de la identidad, se determina por la estructura social (Berger & Luckman, 2001), reforzando el conocimiento entre la cultura e identidad que el *cosplayer* va vislumbrando a través de la interacción con las industrias culturales involucradas en la creación de personajes con circunstancias específicas que llevan al individuo a exteriorizarlos identificándose con ellos o hacer “suyos” hábitos, capacidades, creencias y pensamientos de los personajes.

Para Hall, mencionado por Spera (2014), la identidad acepta que las identidades nunca se unifican y, en los tiempos de la modernidad tardía, están cada vez más fragmentados y fracturadas; nunca son singulares, sino construidas de múltiples maneras a través de los discursos, prácticas y posiciones diferentes, a menudo cruzadas y antagónicas. El *cosplayer*, está inmerso dentro de múltiples culturas transformando a cada uno de los sujetos, así como, de su identidad. Hall (2003) nos habla acerca de la cuestión de la identidad al destacarse en el proceso de sujeción a las prácticas discursivas, y la política de exclusión (...) la cuestión de la identificación, se reitera en el intento de rearticular la relación entre sujetos y prácticas discursivas, el autor afirma que, la identificación es parte del sentido común al construirse sobre la denominación de la base del reconocimiento entre el origen común y características compartidas tanto con otras personas como con un grupo con un ideal. Esto se visualiza dentro de los grupos *cosplayers*, quienes interactúan con diversos contenidos culturales afines, para la identificación de aspectos simbólicos visualizados de manera virtual y transportados hacia una realidad que denota una fusión entre ambas, transformando las imágenes idealizadas a un entorno común en las convenciones, centros de reunión, etc.

Estaremos ante el surgimiento de una gama de grupos sociales que buscan identificarse a pesar de que, para Christopher Lasch (1979), las identidades podrán ser adaptadas y también desechadas, considerando de esta manera la libertad de elección que va a equivaler dentro de la práctica a abstenerse ante la elección (Bauman, 2007). El conocimiento adquirido como integrantes de un

grupo social se caracteriza por encontrarse en nuestra vida diaria y en el ambiente de convivencia, nuestro conocimiento establece patrones de conducta, un pensamiento natural, en ciertos grupos que constituyen nuestras prácticas sociales y experiencias. De esta manera, la comprensión de nuestro entorno explorará múltiples aspectos para relacionarse con otros individuos, así como compartir y adquirir nuevos conocimientos dentro de nuestros grupos sociales.

Cada grupo social define la forma, objetivos y procedimientos de su comportamiento específicos de cada miembro para la elaboración de una identidad tanto individual como grupal, forjando una representación que parte del comportamiento de una colectividad y la concepción del ser como individuo en la búsqueda de organizar y modificar su comportamiento social, para cambiar su funcionamiento que estructura la función social de las representaciones, una identidad para la concepción de un ideal, una conducta y experiencias que forjen un sentimiento de apropiación y satisfacción dentro de la conducta de los grupos sociales.

La búsqueda de la identidad es una temática fuerte, es uno de los temas esenciales dentro de las Ciencias Sociales, forman parte de las realidades que pueden o no afectar al individuo y los grupos sociales que de ellos derivan. Entre estas disciplinas se encuentran la sociología y psicología social, en el camino de la primera está Jenkins (1996), quien busca la comprensión de quiénes somos, planteando la existencia de la identidad del yo, la cual nos habla sobre el aspecto individual, mientras que, la social hace referencia a la negociación colectiva. En psicología social, uno de sus exponentes, es James House, quien realiza su estudio tomando en cuenta los antecedentes de identidad y su uso en Brewer, para House (2012), hay que tomar en cuenta tres orientaciones básicas:

1. Procesos psicológicos relacionados con los estímulos sociales.
2. Interaccionismo simbólico.
3. Sociopsicología, que está enfocada en la personalidad y la estructura social, surgida en la Escuela de Iowa (Vera & Valenzuela, 2012).

Otra exponente es Portal (1991), para ella este concepto debe de ser definido por medio de una condición mundial, implicando un esfuerzo por comprender las prácticas simbólicas relacionadas con la identidad, más allá de los rasgos descriptivos inmóviles, como elementos relativos a una red de relaciones sociales en movimiento, con lo cual se busca abrir una posibilidad de proponer la

interpretación más cercana en los mecanismos sociales a través de los cuales se recrea el orden cultural.

Este orden se caracteriza por definir lo que es ser uno mismo en nuestros tiempos, al crear tanto de manera individual como colectiva, donde existe un vínculo de pertenencia en los diversos grupos sociales donde podrían manifestarse una serie de características en común. Mediante ciertos procesos se nos permitirá establecernos como sujetos, identificándose por medio de diversas formas de socialización del individuo, estas se pueden transmitir de forma primaria y secundaria, en la primaria se adquieren las capacidades intelectuales y sociales, estas son las iniciales características de la construcción de una identidad; dentro de la socialización secundaria se nos brindan las instituciones que nos proporcionan las herramientas para formar parte de las competencias dentro de la sociedad (Simkin & Becerra, 2013).

Cada grupo social va a definir la forma, objetivos y procedimientos de su comportamiento específicos de cada miembro para la elaboración de una identidad grupal que satisfaga al grupo, forjando una representación social a partir del comportamiento de una colectividad y la concepción del ser como individuo al organizar y modificar su comportamiento social, y cambiar su funcionamiento cognitivo que estructura la función social de las representaciones para la concepción de un ideal, una conducta y experiencias que forjen un sentimiento de apropiación dentro de la conducta de los grupos sociales; toda identidad (individual o colectiva) requiere la sanción de reconocimiento social para que exista social y públicamente, además la autoidentificación de un actor debe disfrutar de un reconocimiento intersubjetivo para poder fundar la identidad de la persona (Giménez, 1997).

En el proceso de la construcción del concepto de identidad, se identifican los ámbitos culturales, materiales y sociales, además de los elementos como lo son categorías colectivas y posesiones; para Larrain (2003), en este aspecto se deben tomar en cuenta tres características importantes:

1. Se va a requerir de una referencia a una categoría colectiva como son la religión, clase social, etc.
2. Los seres materiales hacen a dan sentido de pertenencia en la comunidad deseada.
3. La identidad supone a la existencia del grupo humano.

Estas características nos darán la apertura a la existencia de otros modos de vida diferentes, donde surgirán las identidades individuales y colectivas, mencionadas con anterioridad. Dando el significado, la cual, se considera no tendrá una estructura psíquica o de carácter en el sentido de un número de rasgos psicológicos (Larrain, 2003). También encontramos que, la identidad individual y colectiva se manifiestan como parte de las transformaciones urbanas, por medio de los efectos psicológicos, sociales y políticos. De igual manera, se toman en cuenta las diferencias entre las identidades individuales y colectivas, debido a considerar a las colectivas como componentes de las individuales a través de los vínculos de pertenencia a diferentes grupos (Giménez, 2010).

La identidad colectiva se construye mediante las relaciones surgidas entre cada uno de los individuos, conexiones emocionales, gustos, entre otros; se logran entablar relaciones entre una dimensión social y una simbólica; por lo tanto, la identidad colectiva enfatiza una dimensión crucial de la identidad, se origina en el hecho de que la acción colectiva también requiere de una inversión emocional, un sentido de pertenencia a la comunidad, en el caso de la comunidad emocional, esta provoca que la identidad colectiva se convierta, en sí misma, en algo no negociable (Chihu & López, 2007).

Durante la construcción de identidad estaremos ante la categorización, por medio de un proceso tanto social como cultural, donde los valores también serán parte de su formación. Más adelante estaremos ante roles para la determinación de la sociedad en la búsqueda de reconocerse como particular. En este aspecto otro elemento importante es el amor, teniendo en cuenta que, no puede ser separada según Bauman (2003), de la razón, al generar un desastre. Para este elemento, es importante darle el valor que merece, mientras que, la razón se identifica con una razón de uso; de igual manera ve a la idea del amor como esencia infinita e indefinida, al enfrentarse ante una resistencia de definición, pero, la razón es identificada como el impulso que puede llevar a la lealtad del yo y la existencia de una aceptación de la otredad, además de un su propio derecho.

Estamos ante el desarrollo de diversos tipos de identidad, en el cual, el proceso de su construcción se observarán características propias de cada uno, una de ellas es la identidad étnica en referencia a su construcción social, donde este proceso no será de manera inmediata, al ser moldeada con el tiempo y con cada uno de elementos que van surgiendo, para aportar cada una de las herramientas e ideas que harán de la identidad una imagen que busque distinguirse de las demás, al buscar

dotarse de modelos, representaciones y valores establecidos dentro de su contexto y realidad social. En este aspecto, House (1930), manifiesta el manejo de formulaciones que formarán parte de una realidad social en la búsqueda de ser entendida mediante tres niveles:

1. Funcionalismo intrapsíquico: Por medio de este, se habla de un dominio del individuo y está en el nivel del individuo y su realidad, mediante lo que se llama una socialización primaria, la cual surge en un sentido de continuidad temporal y también espacial, siendo parte importante de la construcción del individuo; se toma en cuenta de la misma manera el lenguaje, por el cual, surge la Teoría de la personalidad, mediante la estructura subjetiva y objetiva del yo (ego, psiqué, etc.).

2. Interaccionismo simbólico: En este aspecto se busca de los patrones concretos en el ámbito del comportamiento, y de sus formas consideradas como encuentros cotidianos. Además, se conoce por medio del discurso de la sociología que lo ve como una estrategia de manejo del yo, a partir de esto, surge la identidad personal, que viene de la mano de la experiencia individual.

3. Nivel socio-estructural. En este aspecto se habla acerca de un sistema social y político, del cual se va a conformar la identidad social. (Vera & Valenzuela, 2012).

Para finalizar se identifican otros elementos, el aspecto de la individualización y civilización en manos de Norbert Elías, mencionado por Nocera (2006) quien ve a cada una de estas características para lograr un mejor entendimiento de la conceptualización de la identidad, al formar parte esencial de su construcción; la primera busca entenderse como una forma del surgimiento de una luz que nos proporciona los elementos para identificar una teoría conocida como “del proceso de civilización”, además de ser un producto de una transformación social que será ajena al control de personas. Mediante este proceso, entre los ya mencionados elementos de la individualización y civilización debemos establecerlos como pasos importantes que no llevarán a tomar pequeñas agrupaciones dirigidas hacia grandes conglomerados humanos, de esta manera, tomando en cuenta la esencia que los une a cada uno.

En conclusión, podemos encontrarnos ante un gran número de elementos los cuales quizá no se han tomado en cuenta para formar parte de la construcción de la identidad, pero, van tomando su

relevancia en cada uno de los procesos en los que intervienen, en otros, se puede profundizar o erradicar en las diversas ideas de concepción de la identidad. Nos enfrentaremos ante la consistencia y surgimiento de conceptos que formarán parte esencial e importante para asumir el significado de identidad mediante los procesos activos y de cierta manera complejos, estos se van generando y contribuyendo a una ampliación del reconocimiento de elementos, aunque no estén interactuando de forma directa, siempre estarán presentes en la manera que uno busca la práctica social para enfatizar en su importancia en el mundo de la investigación.

La identidad se convierte en un recipiente donde cada uno de los valores y comportamientos interactúan para transmitirlos por diversos medios, en el caso de los *cosplayers/crossplayers* es mediante las convivencias tanto de manera presencial (los centros de reuniones, convenciones o pequeñas clubs) como las creadas en las redes sociales donde la identidad se manifiesta en cada uno de los integrantes que interactúan en estos centros de reunión debido a la existencia de rasgos y gustos por el consumo de *anime*, *manga*, cómics, películas, etc., además de pensamientos y sentimientos hacia personajes surgidos de estos productos de entretenimiento. Para Giménez (2010) la identidad está relacionada con la idea que tenemos acerca de quiénes somos y quiénes son los otros, lo que conlleva a hacer comparaciones entre las personas para encontrar estas semejanzas y diferencias entre las mismas; gracias a las convenciones, el cosplayer puede tener una mayor interacción con personas con gustos afines, formando un vínculo desarrollando gracias a las redes sociales, al tener intereses en ámbitos como las relaciones sociales.

### **1.1.3 Jóvenes**

La actividad del *cosplay* poco a poco ha aumentado su popularidad, y es asociada a jóvenes, por tal motivo, es importante retomar este concepto, para interpretarla más allá de una edad biológica. La juventud, puede ser considerada como una construcción histórica que corresponde a ciertas condiciones sociales que se sufren, clasificándolos en grupos visualizados en diversos espacios públicos. Para Reguillo (2007), los procesos que visualizan a los jóvenes con gran fuerza son el aceleramiento industrial, científico, técnico, oferta y consumo cultural, y discurso jurídico. En este sentido, “la edad” adquiere a través de estos procesos, una densidad que no se agota en el referente biológico, por lo tanto, el identificar a los jóvenes *cosplayers* va más allá de una “edad numérica”,

conocida de igual manera como adolescencia, que se encuentra en 3 periodos y sus respectivas características<sup>5</sup>.

De nueva cuenta, con la idea de jóvenes lejos de la biológica, Reguillo (2007) nos muestra la construcción de un estudio para profundizar sobre el tema de la juventud y cultura juvenil, además de las distintas agrupaciones juveniles que se manifiestan. Durante ese recorrido nos da a conocer los conceptos y nociones sobre los jóvenes en América, construyendo así una herramienta analítica brindando el conocimiento de los diferentes grupos juveniles y expresiones que se manifiestan, como el caso de esta investigación. De igual manera, considera a la juventud como una invención de la posguerra, surgida a partir de un orden internacional formado por los que lograron vencer, “Los jóvenes menores se convertían en sujetos de derecho, fueron separados en el plano de lo jurídico de los adultos”. La propuesta de la autora es problematizar dinámicamente los contextos donde surge esta categoría. Estableciendo una conceptualización en sus palabras “al joven en términos socioculturales”.

Reguillo (2007), nos plantea cuatro puntos clave de concreciones empíricas de la interacción y agregación juvenil. Descritos a continuación:

1. Grupo: en referencia a la reunión de diversos jóvenes, sin tomar en cuenta una organicidad.
2. Colectivo: Reunión de varios jóvenes, en la cual existe cierta organicidad, pero, con un sentido de proyecto o actividad compartida.
3. Movimiento juvenil: Este punto supone la presencia de un conflicto y de un objetivo social que provoca a que los jóvenes lleguen a una disputa.

---

<sup>5</sup> Adolescencia temprana (12 y 13 años): Sufren conflictos al empezar el rechazo de valores e ideas de los adultos, sufren cambios de conducta, suelen ser influenciados fácilmente por sus amigos, entre otros. Adolescencia media (14 y 16 años): Se desarrollan los procesos psicológicos de la identidad, hay transformaciones psicosociales, comienza la construcción del sentido de vida, entre otros (Guzmán Martínez, 2018). Adolescencia tardía (17 – 21 años): actúa según las implicaciones de esta etapa, presentan crisis de identidad, comienza la idea de formar una familia y se considera la etapa inicial de la madurez (Casas & Ceñal, 2005).



4. Identidades juveniles: se refiere a la manera genérica a la adscripción a una propuesta identitaria.

Por lo tanto, los jóvenes son considerados como una categoría socialmente construida, situada, histórica y relacional. El ser joven es fundamentalmente una clasificación social y supone el establecimiento de un sistema (complejo) de diferencias. Los jóvenes sin adjetivos, son un importante espejo que permite analizar hacia dónde se mueve una sociedad, y el protagonismo que han adquirido en la agenda pública durante los últimos veinte años expresada de múltiples maneras el profundo malestar que nos habita (Reguillo R. , 2012). En el caso de los *cosplayers/crossplayers*, están más asociados en el aspecto de las identidades juveniles al estar inmersos en gustos acorde al mundo de la ficción.

También Reguillo (2012) los identifica como una categoría homogénea, fortalecidos por los sentidos de pertenencia, configurados como un nuevo actor político, pero, creen que la política no es un sistema rígido de normas, además de ser sujetos de discurso y como agentes sociales. Vista desde la perspectiva de Taguenca (2016), en el sentido de adaptación e integración, identificando dos puntos importantes, la identidad y su función social:

- Identidad: Individuos con capacidad de elección, intención y acción, aunque en términos absolutos ni en todos los campos de la existencia, y aún en la fase actual del capitalismo prioritariamente en el consumo.
- Función social interpretada a través de roles: sujetos coartados por normas y reglas estructurales que reproducen el sistema a través de intenciones y acciones individuales conformes a la integración y el orden social existente (MarcadorDePosición1pág. 637).

Para María José López (2011), el referirse a los jóvenes debemos tomar en cuenta, notar los cambios existentes que sufren tanto en los modelos como a los procesos en los que se pueden involucrar dentro del ámbito social. Al considerarlos como generadores de grandes cambios en las diversas dimensiones de la vida social, además de derivar un entendimiento de esta etapa (juventud), como una época de incertidumbre e inseguridad. Modificando estas nociones, en la búsqueda de la resignificación de esta etapa, características y los mismos límites que enfrentaron

en épocas anteriores. Además, la concepción de juventud que tiene la autora la asimila dentro del contexto de los jóvenes inmersos en las industrias culturales de Japón, donde logra visualizar que, todas estas características impactan, en los jóvenes en sí, más allá de lo que entendamos como juventud, sino también en las expresiones culturales que estos mismos jóvenes generan, como es el caso de los fans de la animación japonesa (López M., 2011).

Desde la perspectiva de Jiménez (2004), la interpretación de la juventud es una construcción sociocultural, donde se distinguen dos dimensiones identificadas como el mundo doméstico y el mundo privado, mediante los cuales existe un proceso de socialización donde se van a adquirir formas conductuales y simbólicas de vivir (pág. 111); siendo para los *cosplayers* la forma de sentirse parte de un cómic o un personaje de juego de video, una moda en la que los participantes utilizan ropa o accesorios que representan una idea o un personaje (Brenner Galarza, 2014); para adaptar el entorno social en el que viven por medio de la relación simbólica, se le da a la personificación de los personajes y en el caso del *crossplayer* masculino un fenómeno donde los hombres juegan como mujeres y no están colocando feminidad, sino hiperfeminismo, revelando lo socialmente construido (Leng, 2013), utilizando su cuerpo mediante las transformaciones y la personificación estética, es decir, jugando con su identidad de género.

## **1.2 Identidad de género y performatividad**

La identidad de género, se convierte en una forma de identificar a una persona solo basándonos en cómo se reconoce cada uno de ellos, tanto en su conducta, como en su forma de pensar y ser ante los demás, más allá de las cuestiones relacionadas con el sexo u orientación sexual, y de las características biológicas con las que nacieron. La identidad de género es el concepto que se tiene de uno mismo como ser sexual y de los sentimientos que esto conlleva; se relaciona con cómo vivimos y sentimos nuestro cuerpo desde la experiencia personal y cómo lo llevamos al ámbito público, es decir, con el resto de las personas. La idea y forma individual de nuestro ser, tanto de manera interna como externa de vivir la idea del género, este último podría no corresponder al asignado en nuestro nacimiento.

Una vez que la identidad de género es reconocida y asumida, esta pasa por el tamiz de todas las experiencias personales. Alega que las distinciones socialmente aceptadas entre hombres y mujeres es justamente lo que da fuerza y coherencia a la identidad de género. Se considera que la

categoría de género permite precisar cómo la diferencia se transforma en desigualdad (García-Santesmases & Schell, 2012). Una de las consecuencias que surgen a partir de la relación a partir de los aspectos psicológicos y sociales, hacen referencia a los aspectos y atributos involucrados mediante la conducta, la cual, va a ser transmitida por medio de patrones de conducta de los individuos a través de las relaciones sociales establecidas tanto en hombres como mujeres; aunado a los posibles significados que van a surgir debido a la realidad manifestada en el aspecto de una dualidad ubicada en sexo-género. Es a partir de la asignación biológica que, se estará ante la interacción de los ideales culturales y sociales ya preestablecidos donde se dan a conocer los roles y rasgos de personalidad asignados a cada género.

La idea de género, va a constituir los ideales y las diferencias que se tiene con sexo para lograr entablar un equilibrio entre masculinidad y feminidad, tomando en cuenta las características prescritas por parte de la sociedad para constituir un proceso más allá de la tipificación dada dentro de la sociedad, gracias a los referentes que tenemos a una subjetividad individual. Al formar el ideal de nuestra identidad personal, la identidad de género logrará ser reflejo de los ideales que se tiene al nacer como hombre o mujer, más allá de las diferencias físicas propias del sexo.

Una independencia del sexo va a manifestar en cada individuo un desarrollo mental único, basándose en sí mismo para que su identidad sea el constructo de su estado cognitivo, emocional, y de conducta, formando un sentido afectivo contribuyendo a cada individuo en el entable de una autoconcepción plena. Los niños y adolescentes necesitan educarse también en aspectos primordiales de la vida como la sexualidad humana. La educación sexual no puede dejarse en segundo plano, debe centrarse en la construcción de una alternativa educativa cuyo vector principal sea el desarrollo personal, desde una perspectiva igualitaria de género, para que los y las adolescentes cuenten con las herramientas intelectuales y teóricas para poder edificar sus relaciones afectivas seguras, satisfactorias y en igualdad (García-Santesmases & Schell, 2012).

Para Bonilla, mencionado por García-Leyva (2005), el género se puede entender como una creación simbólica que pone en cuestión el dictum esencialista de la biología, trascendiendo dicho reduccionismo, al interpretar las relaciones entre varones y mujeres como construcciones culturales, que derivan de imponer significados sociales, culturales y psicológicos al dimorfismo

sexual<sup>6</sup> aparente. Por lo tanto, se entiende a la identidad de género como la sexualidad con la cual cada uno se identifica, al contrario del “sexo”, el cual se refiere a la división biológica entre hombre y mujer. Algunas de estas identidades son:

- 1) Transgénero
- 2) Transexual
- 3) Andrógino
- 4) Netroids
- 5) Bigénero
- 6) Poligénero
- 7) Intergénero
- 8) Drag Queen

Las cuales pueden visualizar sus características en el Anexo 2.

### **1.2.1 Género**

La ideología principal de los estudios de género es equilibrar y buscar una equidad entre hombres y mujeres. Los primeros nacieron por los movimientos feministas surgidos en el siglo XX entre los años 60 y 70, los cuáles se vieron en diversos países comenzando con Estados Unidos, donde su orientación se enfocaba en la política, además de tomar en cuenta la denuncia sobre la situación de las mujeres en ese momento y su realidad social, donde los prejuicios, estereotipos, así como, valores dominantes prevalecientes en la sociedad. El término surgido mediante estos estudios, fue el conocido como Feminismo, por el cual, diversos autores identifican a estos dos términos con relaciones entre sí, para lograr una correcta interpretación de los mismos; la primera en utilizar una ideología de género es la conocida prefeminista Simone de Beauvoir en 1949 al afirmar que “una mujer no nace sino se hace (Espinar Ruiz, 2003)”.

A partir de su creación se buscaba lograr una distinción entre términos que en un momento dado podrían tener ciertas similitudes, debido a identificar al género mediante una comparación de

---

<sup>6</sup> Existen diferencias estructurales en circuitos cerebrales asociados con conductas sexuales. Algunas de estas diferencias dismórficas correlacionan con sexo, preferencia sexual o identidad de género (Jorge-Rivera, 1998) (Jorge-Rivera, 1998).

prejuicios y estereotipos predominantes en una sociedad como “a una institución que se encuentra inscrita desde hace milenios en la objetividad de las estructuras mentales que suele emplear como instrumentos de conocimiento de categorías de percepción y pensamientos que debiera abordar como objetos de conocimientos (Bordieu, 2000)”. De esta manera, el término de sexo se relaciona con una base biológica para visualizar las diferencias entre hombres y mujeres, entre los que se encuentran nuestros órganos reproductores, así como las diferencias hormonales, por lo tanto, género se relaciona “al conjunto de contenidos o de significados que cada sociedad atribuye a las diferencias sexuales (Tortosa, 2009). Desde otro punto de vista, al nacer se nos atribuyen “el sexo” por los rasgos fisiológicos y biológicos del ser vivo mientras que, el “género” se va adquiriendo a través de nuestras experiencias, al poder irse reconfigurando hasta establecer su significado.

En 1951, la conceptualización de género es utilizada por John Money, a quien se le atribuye el término. Money (1955), colocaba este concepto como un componente cultural relacionado posteriormente a una identidad sexual, la cual, la sociedad relacionaba con las características biológicas de una persona. De esta manera, la relación emergida entre género y sexo se encuentra en la interpretación que cada sociedad emplea en ella mediante los procesos de las expectativas, recaída en los roles sociales empleados en los distintos ámbitos tanto con las características de mujeres como de los hombres. El concepto de “género” buscará la relación entre la sociedad masculina y femenina creada mediante los procesos culturales en los que interviene cada individuo desde el momento que la sociedad lo considera como una persona y se va involucrando en los distintos procesos de socialización.

Género proveniente de inglés *gender*, apareció en la década de los 50, estando relacionado con los comportamientos que cada individuo iba recolectando a lo largo de su vida, mediante los distintos conceptos de interpretación a partir de su rotulación de sexo; utilizado principalmente por los psiquiatras y psicoanalistas Money y Stoller (López & Güida, 2000), sus aportaciones contribuyeron a la elaboración de distintos conceptos que tuvieron su auge en la década de los 60's con el surgimiento de los movimientos sociales como el feminista, el cual anunciaba las diferencias sociales entre hombres y mujeres.

Desde la perspectiva de Judith Butler (2006), el género llega a ser interpretado como un reglamento institucionalizado donde se busca regular a cada miembro de la sociedad, pero, más allá de esa idea, no se puede comprender este en términos legales. Entendiendo a los trabajos de los Estudios

de Género examina los cómo se regula el género y cómo se implementan los reglamentos relacionados, sin olvidar su incorporación a la vida. Para la autora, el género estará entre una relación con la sujeción y regulación. También considera que, el aparato regulador del género está adaptado en sí mismo, así, va a requerir tanto de su propio destino, régimen regulador, así como, de un disciplinador, donde la norma es indiferente a las acciones que rige la inteligibilidad, permitiendo que ciertas acciones puedan ser reconocidas definiendo parámetros. Su definición nos adentra a interpretar al género como un aparato por el que lo masculino y femenino se va a deconstruir y desnaturalizar; la fusión del género con lo masculino/femenino, hombre/mujer, macho/hembra, performa, así la misma naturalización que espera que prevenga la noción de género (pág. 70).

Entre otras características está lo establecido como un carácter construido, no natural, de la diferencia sexual. El elemento del género nos acerca al siguiente rasgo: el carácter dual de la diferencia sexual genera un principio de organización social (Mejía & Pizarro, 2014), por medio de la cual, se establece una relación más allá de la esencia misma de lo que se considera ser mujer y hombre dentro del ámbito social y cultural; visto desde otro punto, la inserción de personas que pueden tener ambas características tradicionales. Las estructuras tradicionales, género y roles conciben al mundo de manera binaria, de esta manera, reconoce únicamente dos sexos y dos formas de construir los roles correspondientes: lo femenino y lo masculino.

La masculinidad era vinculada con la posición patriarcal, además de, conllevar un compromiso ético, ideológico y político. Desde sus inicios se veía influenciada no solo por su entorno social, sino también, desde una perspectiva cultural. La identidad masculina produce conceptos de cómo debe de verse el hombre para adaptarse a la sociedad en la que cada vez la imagen se convierte en parte esencial y se comienza a invertir más en la misma; a pesar de esto, la sociedad no busca poner en crisis a la masculinidad que antes conocíamos o con la cual estábamos más familiarizados donde reinaba el patriarcado, si no tomar lo más importante de ambas y lograr una masculinidad que se adapte más a este nuevo entorno, así como, la autopercepción de sus propias características nos ayudará a equilibrar la concepción de la masculinidad y feminidad sin salirnos de concepto de ambas, gracias a este equilibrio se crean nuevos modelos de masculinidad para dar a conocer un equilibrio perfecto entre ambos.

Desde el siglo XX los estudios de género dejan de formarse solo desde una perspectiva feminista, comenzando a trabajar desde otras ideologías, una perspectiva diferente donde se incluye un punto de vista como la masculinidad al encontrarnos en un mundo donde los cambios culturales se van modificando constantemente en la sociedad occidental. Uno de los exponentes, es Rafael Montesinos quien en su libro *Perfiles de la Masculinidad* (2007), en compañía de otros autores, habla acerca de las características de la masculinidad, identificándolas en diversos perfiles, que a su vez están vinculados con categorías:

- Un primer perfil se construye mediante la categoría del factor cultural que ayuda a la construcción de una identidad masculina (Del Río, 2007), en la cual se involucran distintos aspectos y conflictos a los que el hombre se va enfrentando a lo largo de su vida en los distintos entornos en los que se encuentra mediante la modificación de los establecimientos de concepción de la masculinidad en la que denotan dos tipos de identidades como los son: la identidad tradicional y la moderna, las cuales se manifiestan mediante los conflictos entre los comportamientos tradicionales que luchan para no ceder ante la modernidad.
- En un segundo perfil se involucra al perfil masculino con la violencia de género, identificada como otra categoría, la cual, se va generando por el cambio cultural, en donde las prácticas sociales no cambian de una manera total, para Griselda Martínez, mencionada por Del Río (2007, pág. 2), la violencia no es más que una construcción subjetiva tanto individual como colectiva, que afecta hasta cierto punto a la sociedad principalmente porque se ve como una característica de la masculinidad regida por el poder, así mismo, el individuo busca otras maneras de liberar estas emociones que los lleva a una búsqueda de otra categoría: el erotismo.
- Un tercer perfil ubica al hombre dentro de un contexto de prácticas sexuales que son creadas como experiencias para un predominio de la masculinidad, así como, la identificación de otra categoría. Desde una idea de un cuarto perfil se ve a la masculinidad como un elemento cambiante entre los individuos y la sociedad que se ven relacionados con otras personas y otros grupos sociales, a una edad donde la masculinidad se encuentra más definida por el entorno social en el que se vio involucrado.

En otros aspectos surge otro perfil, el cual, involucra la necesidad de encontrar a un nuevo consumidor dentro de la industria de los cosméticos, debido a que, el mercado femenino comienza a estar saturado, por lo tanto, se busca en el hombre una nueva estrategia para mejorar sus ventas. Un ejemplo se encuentra en la campaña realizada por Avon al utilizar a un hombre como modelo de la portada de su catálogo (...) En la imagen promocional aparece con labial, sombras y delineado (Milenio-Digital, 2021). Desde distintas perspectivas como la conservadora notamos a la masculinidad como un entorno natural en donde el hombre tiene como fin el ser el proveedor del hogar y protectores de los débiles considerado de la misma manera como algo “natural” en el hombre mismo.



Imagen recuperada de Milenio Digital

A partir de una perspectiva profeminista, se ve al hombre como un personaje que busca la autenticidad de la mujer como un miembro importante de la sociedad, así como, no descartar el rol que la sociedad va creando desde los aspectos culturales en los que vive. Otra perspectiva vista de los estudios de la masculinidad se encuentra la de los *Mens' sRights* los cuales se encuentran dentro de los roles tradiciones del patriarcado, pero entienden que son dañinos, por lo que se convierten en las mismas víctimas de esta perspectiva (Valdés y Olavarría -1990- ). Finalmente se ve involucrado en una perspectiva de la nueva masculinidad que va tomando los aspectos de un entorno tradicional y moderno a la vez.

La masculinidad en los diversos aspectos culturales también se relaciona con el prejuicio del patriarcado mismo, en la actualidad la masculinidad está inmersa en nuevos cambios que contribuyen a la construcción de una nueva o aportaciones a las ya existentes, la cual busca en las mismas raíces de la estructuración patriarcal pero, con aspectos que los incluyen en un nuevo



contexto social en armonía, en este entorno de la posmodernidad en la que el hombre se relaciona más con las actividades que eran realizadas por las mujeres. Ante esto se debe tomar en cuenta que el ser macho no es lo mismo que masculino y hembra de la especie humana no es lo mismo que femenino (Salas & Campo, 2001). Las representaciones de la identidad de género en los hombres se ven correlacionadas con un núcleo básico en el cual el individuo atribuye características y otro sentido a sus experiencias de la cotidianidad mediante la interacción con diversos grupos sociales.

La manifestación de la masculinidad difiere a partir de la combinación de diferentes aspectos como la orientación sexual y las prácticas sexuales que pueden tener una independencia de la identidad de género que busca el reconocimiento de la sociedad ante la hombría de los mismos. La masculinidad relacionada con el patriarcado comienza a descartarse al integrarse a las mujeres en la vida laboral realizando actividades las cuales han dejado de ser exclusivas del hombre por lo que, al hombre ya no se ve como el único proveedor de seguridad y como proveedor, inclusive ya está comenzando a aceptarse una ideología diferente de la diversidad sexual en los hombres que tienen entre sus nuevas características la sensibilidad y la expresión de sentimiento.

En la última década los hombres se han enfrentado con la necesidad de ser expresivos, amantes y esposos emocionales; ser amigos cálidos y afectivos; ser padres devotos e involucrados. Atrapados en el centro de estos cambios, este “nuevo hombre” es a menudo un hombre muy confundido (Kimmel, 1992). Uno de los factores que ha provocado el cambio de las características de la masculinidad se encuentra en su relación con la organización de la familia, con una nueva configuración en la identidad de cada miembro, por lo que, el hombre se enfrenta a la paternidad donde comienza el rol del padre afectuoso en quién recae la crianza y la participación de las actividades de los hijos. Los roles asignados por la sociedad también provocan la no aceptación de los hombres al realizar actividades que anteriormente eran exclusivos de las mujeres y viceversa. La imagen manejada por los hombres comienza a transformarse con las características atribuidas a la conducta de las mujeres como lo son con el cuidado personal y vestimenta mediante estas expresiones simbólicas comienzan a romper con el estereotipo de la imagen masculina para adaptarse a la sociedad.

Conforme surgen estos cambios, se visualizan diversas características de cada uno de estos estereotipos. En primera instancia, la feminidad es considerada como un conjunto de cualidades mostradas en distintos aspectos mediante características culturales específicas, en referencia tanto

a las referentes de comportamientos enseñados a lo largo de los años, a quienes son consideradas como mujeres en el aspecto biológico, estos atributos suelen ser asociados a los roles asignados de manera tradicional. En su raíz etimológica se encuentra *fémína*, que significa “la que produce”, haciendo referencia a la que produce hijos, por lo tanto, asignada a la maternidad, sin embargo, es relacionada con la creación de etimologías falsas o también llamadas etimologías populares; en realidad es llamada *fémína* a partir de las partes de los muslos, donde se distingue el aspecto de su sexo del varón. Otros consideran a la palabra *fémína*, como una etimología griega, procedente de la fuerza del fuego, porque es fuertemente concupiscentes (Bárcena, 2019), desde otro punto, los roles asignados son modelos asociados a la capacidad que tiene la mujer en la cuestión de la fertilidad y gestación, patrones de comportamientos enfocados en labores domésticas. En el ámbito histórico se ha enfrentado ante la oposición de todo lo que es considerado como elementos específicos de la masculinidad, en el ámbito religioso se presenta mediante el desarrollo del culto lunar y solar. La fertilidad fue entonces una de las características más antiguamente asociadas con la feminidad, relacionada a su vez con la Tierra (EcuRed, 2019).

El ideal de feminidad gira en torno a comportamientos desarrollados para seguir una serie de patrones o modelos deseables considerados como correctos, su construcción provoca una serie de problemáticas distinguidas por elementos superiores e inferiores vinculados desde una perspectiva del patriarcado, los cuales son conductas enseñadas o establecidas desde la niñez. En esta educación se transmiten construcciones tales como: “la mujer es aquella persona que debe preocuparse por los demás antes que, por ella misma, siempre debe estar dispuesta a servir de la mejor manera”. Por el contrario, el hombre tiene la oportunidad de decidir sobre las demás personas, puede exigir y equivocarse y, su estatus lo representa como un ser único, fuerte, admirable y correcto (INAMU, 2003).

Para reflexionar acerca del concepto de patriarcado, se debe enfrentar una serie de obstáculos tanto en el reconocimiento de ser mujer, como tomando en cuenta la individualidad y las dificultades que implica las ideologías relacionadas con la discriminación, caracterizada por un sistema de ejercicio de poder. La esencia de la palabra se deriva de “patriarca” entendida como persona (sic) que por su edad y sabiduría ejerce autoridad en una familia o en una colectividad" (Puleo G., 2005). Como dice Facio y Fries (2005), las ideologías patriarcales no solo afectan a las mujeres al ubicarlas en un plano de inferioridad en la mayoría de los ámbitos de la vida, sino que restringen

y limitan también a los hombres, a pesar de su situación de privilegio. Así mismo la relación feminidad-masculinidad se establece desde una perspectiva biológica, además del estereotipo cultural masculino y femenino, donde a la mujer se le enseña una serie de características como la asignación de tareas para la protección de la familia. Desde otra perspectiva lo masculino y lo femenino se interpreta como construcciones sociales enunciados, interpelan a la subjetividad que se adhiere a sus cánones reproduciendo en uno u otro sentido con “o” de exclusión este imaginario social, y así sus estereotipos, prejuicios y la discriminación social concomitante (Martínez Herrera, 2007).

En el caso de la feminidad, esta se va modelando y reforzando de manera constante mediante procesos de interacción o experiencias de vida tanto en lo social como en lo cultural, envueltos en una serie de interpretaciones y mitos que van formando relaciones con cada uno de los miembros dentro de una sociedad, por los cuales, se van asignando tareas para ser llevadas a cabo, de esta manera, se establecen las variables determinantes de la condición y diferencias constituidas por la construcción de un ideal establecido mediante creencias. Ante estos elementos y procesos de construcción de la ideología de *¿qué es ser mujer?*, surgen las teorías de género, las cuales estarán encargadas de alumbrar de manera singular este campo de estudios, ofreciendo herramientas conceptuales y metodológicas que posibilitan una comprensión compleja del significado social de ser mujer y del ser varón en cada cultura (López & Güida, 2000).

### **1.2.1.1 Masculinidad**

Para hablar de la masculinidad desde una perspectiva de género se toma en cuenta diversos factores como el significado de ser hombre y ser mujer dentro de una construcción sociocultural, en nuestra cultura occidental asociamos a la idea de oposición y complementariedad de lo femenino y lo masculino como parte de una construcción social (López & Güida, 2000), la cual a su vez asocia a la mujer como un ser dócil o de simbolismo de protección mientras que, al hombre le adjuntamos el poseedor del lado fuerte. A partir de los crecientes estudios sobre feminismo existe un mayor interés en los estudios de la masculinidad que toma como posibles consecuencias, de este interés como los son la insuficiencia de los marcos teóricos explicativos de los comportamientos de los varones, la mayor visibilidad de los derechos de la mujer, así como, la resistencia de los varones a modificar la ideología patriarcal (pág. 5). Podemos encontrar las diferencias entre los estudios de la mujer y del hombre, dentro de los Estudios sobre femineidad surgidos por la búsqueda de una

igualdad entre ambos, los cuales nacieron mediante los movimientos feminista mientras que, los estudios de la masculinidad inician no para contrarrestar a los de femineidad si no para, buscar un equilibrio entre ambos y no victimizándolos por medio de sus comportamientos.

Entre estos estudios se encuentra el de *Informe Hite sobre Sexualidad Masculina (E.U)*, el cual recoge distintos testimonios para un análisis de los aspectos referidos a la retracción emocional, los resultados dependían de la educación que cada uno se le daba a conocer al ser criados en un entorno familiar con padre y madre, o uno donde solo se encontraba un miembro en el hogar, así mismo, iban cambiando dependiendo del nuevo contexto social en el que se encontraban. La construcción de la masculinidad toma en cuenta distintos factores como las construcciones culturales hasta los procesos históricos en los que se ven involucrados los hombres.

Connell (1997), apunta que las masculinidades se construyen en cuatro puntos: el primero es la producción y división de trabajo, seguida del poder, la catexis y finalmente la simbolización, en algunos casos la masculinidad se llega a relacionar con los deportes extremos y violentos que se encuentran en un contexto de poder en donde prevalecen dos consignas que crearán a un “hombre”; “*ser varón es ser importante*” y “*Debes demostrarlo*” (Marques & ot., 1986). Otra de las formas que involucran un entorno masculino es la imagen transmitida por los diversos medios de comunicación, mientras que, las mujeres deben de tomar una imagen dócil y delicada donde el hombre debería utilizar su cuerpo como una representación dominante demostrando ante ella una actitud de rudeza y fortaleza. Así mismo, los patrones de la masculinidad se irán cambiando por las distintas experiencias dentro de la cultura y la misma historia que los iba formando siempre y cuando se relacionarán con el ejercicio del poder, características de la dominación ante las mujeres y el sexismo<sup>7</sup>.

Para lograr entender la complejidad que representa la heterogeneidad masculina en el aspecto actual, Gil Calvo (2006) y Loma (2003) retoman las aportaciones de Connell, estableciendo cuatro tipos de masculinidad (Sanfélix Albelda, 2011-2012):

---

<sup>7</sup> sexismo *m.* Tendencia a valorar a las personas según su sexo. Actitud discriminatoria en materia sexual. (Larousse, 2009).

1. Masculinidad hegemónica: es la practicada por los varones heterosexuales que monopolizan el poder, el prestigio y la autoridad legítima.
2. Masculinidad subordinada: hace referencia a masculinidades divergentes de la posición de poder hegemónica de los varones. Se suele asociar a los homosexuales o a los “afeminados”.
3. Masculinidad cómplice: masculinidad silenciosa que no forma parte de la minoría hegemónica, pero, disfruta de las ventajas del sistema patriarcal con la sumisión de la mujer (los denominados dividendos patriarcales).
4. Masculinidad marginada: Se suele relacionar con los grupos étnicos minoritarios y frecuentemente marginados: negros en los EE.UU, miembros de la etnia gitana, etc. (pág. 231).

En la actualidad se toma como una característica la masculinidad hegemónica, que bien se podría relacionar con la heterosexualidad que tenía como asociación el control del poder por los hombres hacia los hombres que ofrecen la búsqueda de placer descentrado (López & Güida, 2000), por medio de la capacidad de los antiguos modelos de masculinidad, los cuales toman características de las ideologías nacientes y así crear nuevos modelos de masculinidad más familiarizados con este entorno propicio a ser más plástico, pero, sin desechar la sustancia dominante que los ha caracterizado entrando de esta manera a un mundo globalizado. Históricamente la masculinidad está asociada en su génesis con los movimientos feministas europeos y estadounidenses [...] como concepto y acción estuviera impregnada de los cuestionamientos feministas acerca de las mujeres y poco de los varones (Salas & Campo, 2001). Surgiendo un nuevo modelo de masculinidad en busca de eliminar los roles que se han establecido tradicionalmente respecto a la feminidad y la masculinidad.

#### **1.2.1.2 Nuevas masculinidades**

El cambio social al que día a día nos enfrentamos aborda nuevas perspectivas en la realidad que se vive, una de ellas se manifiesta en las nuevas masculinidades representadas por una ruptura en la asignación tradicional de la masculinidad, la cual, se enfrenta a cambios sociales que se ven reflejados dentro del discurso de ser hombre y su relación de género lejos de los constructos sociales ya establecidos, generando situaciones de desigualdad no solo para las mujeres, sino para

aquellos hombres que, por diversas razones, no están dispuestos a actuar conforme a estas formas de conducta (Donoso Mateu, 2015).

La búsqueda de la manifestación de nuevas masculinidades, las cuales son utilizadas para definir aquellas características de la masculinidad que son catalogadas como positivas por su carácter antisexista y antihomofóbico (Boscán, 2008). Por lo tanto, son características más allá de una masculinidad tradicional en búsqueda de la igualdad y diversidad para romper con la relación de femenino-masculino, mostrando un camino hacia los espacios vistos desde diversas expresiones alternativas lejos de estereotipos.

Hoy en día los comportamientos relacionados con la masculinidad han cambiado, al enfrentar la adquisición de diversos elementos que el mercado ofrece; la saturación de la producción en cadena de elementos físicos ha dejado paso al marketing de lo intangible en una continua carrera por la creación de necesidades simbólicas (Díaz Diego, 2006). Uno de estos indicadores se ve reflejado en la alta demanda de productos de cuidado especializados para los hombres, que los llevan a la adquisición de los mismos, que va más allá de los productos físicos, si no, también al consumo de elementos como las redes sociales, frecuentar locales y/o tiendas de entretenimiento, gimnasios, entre otros. Caracterizados por una masculinidad que está basada en el consumo, y los cuales en el Anexo 3 se podrán visualizar a más detalles de cada uno de ellos.

- 1) Metrosexual
- 2) Übersexual
- 3) Retrosexual
- 4) Lumbersexual
- 5) Spornosexual

### 1.2.2 Performatividad de género

La performatividad hace referencia a la capacidad para que ciertas expresiones logren convertirse en acciones en la búsqueda de una transformación de la realidad o de un entorno, siendo el filósofo J.L Austin uno de los primeros en definir este concepto; denominó las palabras performativas como “realizativas” y propuso el concepto de performatividad, que establecía una obligada conexión entre lenguaje y acción. Para Austin (1982), la performatividad se da cuando, en un acto del habla o de comunicación no solo se usa la palabra, sino que, esta implica forzosamente a la par una acción (Subtramas, 2019). Entre otras de sus definiciones está la establecida por Lyotard, mencionado por Aguilar (2007), esa forma de legitimidad es puramente instaurativa, porque se construye desde lo puramente discursivo institucional, para lograr la configuración de los procesos de cimentación de la identidad, por el cual, la ejecución o realización de esta, se mostrará como actividad social para lograr legitimar esta construcción.

En el aspecto de la teoría performativa del género tenemos a Judith Butler (Duque, 2010), por medio del desarrollo de su teoría, brinda las herramientas para analizar el constructo de las concepciones básicas entorno a la identidad, destacando su trabajo *Gender Trouble: feminism and the subversión of identify*, reflejando sus principales ideales y propuestas teóricas donde los conceptos principales son el género y la identidad, considerando una parte esencial de los estudios y aportes a los estudios de la Teoría Queer. Butler, citada por Claudia Briones (2007), es quien retraduce la idea lingüística de performatividad desde la idea de quien hace el hacedor, no preexistente, esto se construye invariablemente en y a través de su hacer/acto. Se encarga de aclarar que esto no implica un retorno a maneras existencialistas al teorizar que la persona se constituye en y a través de sus actos, en tanto estas posturas asumen una estructura prediscursiva tanto para el hacedor como para su acto.

La propuesta de Butler es considerada como una de las representaciones más fuertes en el ámbito filosófico y político; mediante la cual se logra dismantelar las concepciones dadas al sujeto, el cual, entabla un sustento en los procesos formulados a lo largo de la esencia, realización y también la identificación de las teorías que se construyen alrededor de las diferencias establecidas alrededor de las relaciones generadas en la relación del sector LGTBIQ. Es a partir de su teoría, se puede analizar la orientación sexual, identidad y la expresión de género que se convertirán en el resultado de una construcción en los ámbitos sociales, históricos y culturales; en otros ámbitos interviene la

construcción del cuerpo surgido a partir del conflicto entre las categorías de transexualidad y transgénero para desarrollar estudios donde se aborden reflexiones críticas en relación con la categoría transexual, para estudiar estos nuevos paradigmas se debe mostrar cómo estas categorías, aparentemente más inclusivas, también pueden configurar nuevas exclusiones (Coll-Planas & Missé, 2015).

Desde la propuesta de Butler (Zambini & Iadevito, 2009), la performatividad de género está planteada desde diversas perspectivas, tomando importancia autores como Michel Foucault, Jacques Derrida y Simone de Beauvoir. La idea principal de su construcción es mediar el marco del paradigma de la deconstrucción antiesencialista, formulando la teoría con enfoque hacia el sector LGTBIQ, considerando que, el/la sujeto/a perteneciente al sector LGTBIQ<sup>8</sup> (sujeto/ a innombrable, abyecto, ininteligible, anormal) es el efecto y resultado de la producción de una red de dispositivos de saber/ poder que se explicitan en las concepciones esencialistas imperantes actualmente del género y la diferencia sexual (Duque, 2010). Para la autora, es importante recalcar dentro del discurso de la performatividad de género, la reformulación de lo que llama la materialidad de los cuerpos:

1. Reconsideración del cuerpo como efecto del poder.
2. Poder del discurso para la reproducción de los fenómenos.
3. Sexo, considerarlo como una norma cultural.
4. Adopción de una norma corporal.
5. Vinculación a la asimilación del sexo como identificación (pág. 90).

De regreso a la concepción de la performatividad de género, se genera en las modalidades consideradas como un discurso autoritario, esta performatividad alude en el mismo sentido al poder del discurso para realizar (producir) aquello que enuncia, por lo tanto, permite reflexionar acerca de cómo el poder hegemónico heterocentrado actúa como discurso creador de realidades socioculturales (Duque, 2010). Generando mecanismos de reconocimiento para condicionar las estructuras dadas de quien se considera sujeto y quien no, definiendo su identidad por medio de la performatividad relacionada con aspectos de la vida donde la performatividad es un proceso al

---

<sup>8</sup> Las siglas hacen referencia a: L, lesbiana; G, gay; T, transexual o transgénero; B, bisexual; I, intersexual; Q, Queer



implicar la configuración de nuestra actuación en maneras que no siempre comprendemos del todo, y actuando en formas políticamente consecuentes.

La performatividad es ver con “quién” puede ser producido como un sujeto reconocible, un sujeto que está viviendo, cuya vida vale la pena proteger y cuya vida, cuando se pierde, vale la pena añorar; plasmando dentro de la teoría de la performatividad de los géneros la reiteración de las prácticas discursivas del sexo/género, se materializan los cuerpos y las identidades a partir de la hetero-normatividad (Zambini & Iadevito, 2009). La vida precaria caracteriza a aquellas vidas que no están cualificadas como reconocibles, legibles o dignas de despertar sentimiento. De esta forma, la precariedad es la rúbrica que une a las mujeres, los queers, los transexuales, los pobres y las personas sin estado (Butler, 1990), así como, su postura es vista como más atrevida, dado que, la identidad de género aparece primariamente como la internacionalización de una prohibición, con la suficiente fuerza para ser formativa de la identidad (Padilla, 2016).

Siendo los antecedentes de la teoría de performatividad de Butler, la performatividad butlereana, desde esta categoría a partir de autores como John L. Austin, John Searle, Louis Althusser, Pierre Bourdieu y Shoshanna Felman; siendo John L. Austin quien trazó los primeros apuntes de esta perspectiva. Austin, se enfoca en los actos de habla, donde la performatividad es realizar aquello que se enuncia, a partir de emitir la expresión de realizar una acción, desde los enunciados performativos antes que describir los hechos, para producir una transformación encargada de crear una realidad mediante la locución performativa (De Santo, 2013). Constituyendo una base en la transformación cultural, dentro del reconocimiento de las prácticas del *crossplayer* masculino, dada la actividad de convertirse de hombre a mujer mediante un proceso de incorporación de elementos culturalmente exclusivos de la mujer, al permitirse la capacidad de transgredir activamente varias normas sociales a través del performance del cambio de género (Leng, 2013). Por tal motivo, otro aspecto a tomar en cuenta es el performance, debido que, de este depende la forma de diferenciar la actividad del disfraz con la del *cosplaying*.

### **1.2.2.1 Performance**

El performance se entiende como la forma en la cual se lleva a la ejecución cierto número de movimientos, donde se logra observar sus propiedades visibles que percibimos, cada sentimiento expresado o surgido de nuestra imaginación llevado a imaginar y materializar instantes. Para Richard Schechner, mencionado por Guillermo Gómez-Peña (2005), en general resulta demasiado

grande y abarcador, puede ser, y es aquello que dicen que es quienes lo están haciendo. Al mismo tiempo, y por la misma razón, el campo es específico, demasiado pequeño y lleno de subterfugios: es tan pequeño como la praxis misma del que lo desempeña. Se considera como una forma artística de expresarse por medio del cuerpo, para ser parte de un soporte, además de un elemento esencial en el aspecto artístico y la construcción de la identidad en diversos aspectos; una práctica estética que se convierte en un territorio conceptual con clima caprichoso y fronteras cambiantes; un lugar donde la contradicción, la ambigüedad, y la paradoja no son solo toleradas, sino estimuladas (...), este terreno intermedio precisamente porque nos garantiza libertades especiales que a menudo se nos niegan en otros espacios donde somos meramente *insiders* temporales (Gómez-Peña G. , 2005).

Para Goffman, mencionado por Peplo (2014), performance se define como la actividad total de un participante dado en una ocasión dada que sirve para influir de algún modo sobre los otros participantes, convirtiéndolo en una forma de expresión donde se utiliza al cuerpo, gestos y las posturas que pueden realizar para la recreación de ideas; Goffman también nos habla de la relación establecida entre simbolización cultural llevada hacia la diferencia sexual, concentrada en el aspecto de la relación al género, donde para él, los sujetos van a responder a las expectativas puestas en juego.

Hoy en día, performance es asociado con fuerza dentro de las prácticas corporales relacionadas con diversas actividades dentro del ámbito de los negocios y la mercadotecnia, sin dejar a un lado la relación cercana con la actuación. En el aspecto histórico para Arriagada (2013), está vinculado con la práctica artística del *happening*<sup>9</sup>, surgida a fines de los cincuenta en Estados Unidos, específicamente en Nueva York, actividades dentro del ámbito de las artes visuales y el teatro; posterior a esta práctica surge el *fluxus*, este término deriva del latín "flujo", acorde a los planteamientos sobre el arte como un cambio continuo, de manera crítica. Por lo mismo, se dice que es un movimiento anti-arte, al representar las obras fuera del circuito artístico convencional u oficial, desprestigiando la comercialización del arte, los cánones tradicionales y contra las categorizaciones. (Arriagada, 2013); estas prácticas en conjunto logran ser los antecedentes más

---

<sup>9</sup> Manifestación artística en el ámbito de la música, el teatro o las artes plásticas que se caracteriza por la participación espontánea o provocada del público (Oxford, 2020).

cercanos a lo que más adelante sería llamado performance. El cual, es parte importante del desempeño del *cosplay*, al ser una de las características a desempeñar en la interpretación de los personajes, siendo más evidente en los concursos de *cosplay*, al ser uno de los requisitos establecidos para formar parte de dichos eventos y por los cuales son calificados, en la semejanza de los personajes.



Imágenes tomadas de la transmisión del performance de los Banana Cospboys en el World Cosplay Summit 2018  
<https://www.youtube.com/watch?v=fbUiaYP5B68>

Esta actuación e interpretación se convierte en un espectáculo que combina elementos para llevar a la realidad sensaciones al generar una reacción de satisfacción y/o excitación, mediante la representación creada, tomando en cuenta la existencia de diversos factores, tales como, tiempo, espacio, cuerpo y un escenario donde logren exteriorizar la idea a plasmar, esto en conjunto logran crear un arte conceptual con una fuerte relación con la dramaturgia. Considerándose, así como, un arte visual, aunado a la improvisación y la esencia misma de la espontaneidad ante el público. En los *cosplayers* visto como medio de expresión para mostrar la estética dentro de la construcción de la identidad, al considerar que este fenómeno sociocultural, en 30 años, ha pasado de ser una pequeña subcultura a un conglomerado artístico que, para muchos, es más que un hobby (Torti Frugone, 2018).

## **Capítulo II Apreciaciones y técnicas hacia el fenómeno del *cosplay*, metodología de uso en el entorno *cosplayer***

### **2. Marco metodológico**

El estudio del entorno *cosplayer* puede ser analizado desde diversas perspectivas, en el caso de la presente investigación será por medio de la etnografía virtual y la observación participante. Al inicio del estudio se realizó la observación participante en la búsqueda del análisis del entorno en el que interactúa, tomando en cuenta la cercanía con el grupo al formar parte de la comunidad *cosplayer*, desde el ámbito de las reuniones y las convenciones. Debido a la contingencia vivida en el 2020 del Covid19, cada uno de los lugares fueron cerrados, por lo tanto, la convivencia entre miembros de manera presencial fue nula; llegando a la interacción dentro de las redes sociales, llegando a la etnografía virtual, por medio del cual amplió el sentido de la investigación al abrir un plano en la práctica del *cosplay* lejos de las convenciones.

Al hacer uso de la metodología cualitativa y algunas de sus técnicas nos lleva a entender este fenómeno al producir datos descriptivos hacia su interpretación. Recordemos que, se hace uso de palabras en el lenguaje del mundo *cosplay*, las cuales se pueden encontrar definidas en el Glosario.

#### **2.1 Fenomenología**

La ruta epistemológica que más fortalece un trabajo desde esta perspectiva, será a partir de la fenomenología, al encontrarse en la búsqueda de la explicación de la conciencia dentro del colectivo *crossplayer*, por medio de la observación del mismo en los centros de reuniones específicos que muestran el mundo del *cosplay* en un entorno donde se convive con mayor facilidad, donde además, se logra entablar un vínculo con los integrantes que asisten a dichos eventos, convirtiéndose en otro personaje o personajes que solo pueden manifestarse e interactuar mediante esta interpretación y juego del disfraz, donde se entra en un mundo de ficción estableciendo nuevos modos de conducta y conciencia que los transforman en “seres” de lo imaginario. En resumen, la fenomenología quiere entender los fenómenos sociales desde la propia perspectiva del actor, eso es el modo en que se experimenta el mundo (Taylor & Bodgan, 1984).

Es importante retomar a Schutz en la concepción del “mundo de la vida” en 1972, la cual se encuentra en su trabajo que lleva por nombre *Fenomenología del Mundo Social*, considerada como una categoría de la fenomenología sociológica. Basada en una propuesta sistemática en vistas a

reconstruir epistemológicamente la sociología comprensiva (...) destacando los supuestos teóricos de la noción del significado referido al acto significativo del individuo (Salas A., 2006). Para Schütz (1974), mencionado por Leal (2006)... El mundo de lo cotidiano es el ámbito donde aplica la teoría de la acción, es decir, sus investigaciones nos hablan de las relaciones intersubjetivas que realizan los actores sociales. Desde esta perspectiva se nos permite como actor social, el desempeñarme como observador científico, con el propósito de examinar la constitución del fenómeno a estudiar, además de formar parte activa del mundo del *cosplay*, al participar en dichos eventos donde se interactúa con diversos tipos de *cosplayers* como forma de expresión tanto de manera presencial como en redes sociales, las cuales han sido parte importante dentro del desarrollo del fenómeno *cosplay*, mediante el desarrollo de eventos más dinámicos donde la comunidad *friki, otaku, friki, otaku* y *cosplayer* logra convivir.

De esta manera, estudiar la identidad, en específico del *crossplayer* masculino, manifestada tanto dentro como fuera de las convenciones, identificando las posibles transformaciones de su masculinidad y si esta identidad como *crossplayer* es transformada solo dentro de un mundo imaginario, aunado a la intervención de los mismos dentro las redes sociales debido a que en el 2020, su participación fue mayor dentro del mundo digital, tras la suspensión de diversas convenciones. Además de, tomar en cuenta la fuerte influencia del *cosplay* a partir del *anime* y *manga* (principalmente).

Dentro de las investigaciones realizadas sobre el tema, se pueden encontrar los análisis sobre las expresiones artísticas del *manga* y *anime*, estudiados desde la comunicación social, análisis de imagen y desde otras disciplinas que nos permite dirigir las investigaciones hacia el comportamiento del *otaku* y *cosplayer* (debido a que ambos grupos se relacionan entre sí), creando una imagen híbrida plasmada de elementos de dos culturas, como la mexicana y la japonesa principalmente, sin descartar la cultura pop estadounidense. También podemos encontrar los que se enfocan solo en el *cosplayer*, el cual nos muestra más el panorama del tema, donde se incluye la personificación de personajes que no pertenecen a esta cultura oriental, pero, si dentro de una interpretación dramática, formando parte de un esquema de interpretaciones que se manifiestan en el cambio de una realidad dentro de la creación de mundos alternativos, imaginarios o virtuales. Los cuales se pueden visualizar en gran medida en las convenciones, pero, en la actualidad también se manifiestan dentro de las redes sociales.

Tras la experiencia en la participación de la práctica del *cosplay* e involucrarse en la misma, se visualiza la expansión de estos centros de reunión, así como del crecimiento de participantes varones en la transformación de personajes femeninos. Durante este periodo y a través de las primeras interacciones dentro de las redes sociales de las convenciones ha sido de gran utilidad para indagar en el proceso de construcción de la identidad masculina en los jóvenes *crossplayers*, por medio de las metodologías trabajadas en este capítulo. Esta práctica de observación y de las formas alternativas de visualización del fenómeno en cuestión, se vieron afectadas tras la suspensión de las convenciones, esto provocó una ampliación del panorama del *cosplay* en las redes sociales, como ya se ha mencionado, las cuales se convirtieron en la fuente principal de interacción dentro de este grupo social.

Al estar inmersa en este tipo de actividades, se dio la oportunidad de un acercamiento a ellos, para poder establecer un vínculo de confianza, pero, sin la necesidad de entablar juicios que lleven a un estudio erróneo, logrando así, una realidad objetiva hacia el resultado deseado, sin la intervención dentro de su grupo o de lo que piensan; una relación intersubjetiva que brinde una perspectiva para fortalecer la validación del *crossplayer* M&F, así retomar el entorno en el que están inmersos mediante los testimonios. Al participar durante varios años dentro de la comunidad *cosplay*, se dio la oportunidad de acercarme más al mundo del *crossplay* masculino y, así entender las interpretaciones, el uso y la apropiación de los personajes femeninos, al detectar el crecimiento de este tipo de *cosplay*. Para reflexionar la emergencia de este fenómeno en relación con el consumo de diversos factores y productos que conllevan a ser *cosplayer*, pero, principalmente *crossplayer* masculino o M&F. Sin olvidar, la experiencia de la práctica del juego del disfraz y la unión de integrantes tanto fuera como dentro de las convenciones haciendo uso de la observación participante y la de redes sociales por medio de la etnografía virtual.

## **2.2 Etnografía virtual**

El uso de las redes sociales dentro del mundo del *cosplay* ha sido de suma importancia, al ser uno de los medios por el cual se dan a conocer los *cosplayers*, pero, este último año (2020), ha crecido aún más, debido a las medidas que se toman debido al Covid19 y como se ha mencionado, el cierre de centros de reunión y convenciones. Por tal motivo, se busca realizar una etnografía virtual en conjunto con la observación participante, para fortalecer el presente estudio. Mediante los cuales se hallaron detalles acerca de la identidad de los jóvenes *crossplayers* M&F, que se han ido

manifestando por las redes sociales, convirtiendo a estas en el medio por el cual logran dar a conocer más acerca de esta actividad, que han desarrollado a tal grado de hacerlo de manera profesional, lo que conlleva una ganancia monetaria para la adquisición de más material tanto para la creación de sus *cosplays* como las fotografías (*prints*), otra forma de dar a conocer sus trabajos. Por eso, la importancia de incluir el estudio de la etnografía virtual dentro de esta investigación.

En primera instancia ¿qué se entiende cómo etnografía?, esta se identifica como una metodología interpretativa donde se identifica el significado de lo social, para Peralta (2009), es considerada como una rama de la antropología que se dedica a la observación y descripción de los diferentes aspectos de una cultura, comunidad o pueblo determinado, como el idioma, la población, las costumbres y los medios de vida. Método de la investigación cualitativa más utilizado que incorpora a los participantes, sus ideas y mundo en el que viven. Al crecer las formas de interacción en el internet se han establecidos ámbitos en los cuales se pueda estudiar como son los roles y el espacio que han generado cambios en los medios de comunicación tanto tradicionales como virtuales. Como lo menciona Christine Hine (2000), las TICs no constituyen una amenaza para las relaciones sociales; al contrario, aumenta sus posibilidades de reestructuración en términos temporales, por lo que el uso y la apropiación de una cultura digital contribuye a la definición de la modernidad que caracteriza al mundo actual y, por lo tanto, la pertinencia del estudio del uso que las personas confieren a la tecnología. Esto da hincapié al crecimiento de las interacciones que se establecen dentro de un entorno virtual del sujeto y las redes sociales.

Joyceen Boyle mencionado por Barbolla et al. (2010), hace mención de distintos tipos de estudios etnográficos, los cuales son:

- 1) Etnografías procesales
- 2) Etnografía holística o clásica
- 3) Etnografía particularista
- 4) Etnografía de corte transversal
- 5) Etnografía etnohistórica

Los autores, hacen referencia de la etnografía como un método para analizar e interpretar la información proveniente de un trabajo de campo, cuyos datos consisten en experiencias textuales de los protagonistas del fenómeno o de la observación realizada en el ambiente natural, pero, en el caso de esta investigación, también se estudia el uso del internet, donde, como afirman Ruiz y

Aguirre (2015), el uso de este ambiente virtual, y la incursión de las TIC en la vida cotidiana ha traído una nueva forma de establecer relaciones sociales en la virtualidad; se desarrollan relaciones interpersonales y se generan espacios para la producción cultural. Las relaciones sociales entabladas en el ámbito virtual, donde existe una interacción o prácticas ciberculturales desarrolladas por medio de interacción en sus diversas redes sociales promoviendo la socialización desempeñada en sus diversos usuarios adquiriendo experiencia y percepción de uno mismo y de los demás, para permitir una actualización de relaciones entre lo real y lo virtual. Lo que lleva en el caso de los *cosplayers* a hacer uso de las redes sociales para la interacción con otros miembros o de fanáticos de esta actividad, la cual, en recientes fechas se ha fortalecido debido a la cancelación de eventos especiales donde interactúan de manera personal.

Para Hine (2000) la popularidad del enfoque etnográfico para comprender los fenómenos virtuales se debe, en parte, a la facilidad de acceso en este campo de estudio; esta facilidad se puede recuperar de manera inmediata la experiencia y discusiones vividas, además de los registros de información que nos permitirán realizar la investigación. En el caso de Ruiz y Aguirre (2015), su origen está relacionado con el crecimiento de los investigadores por analizar los fenómenos que representa la generación de espacios de sociabilidad, producto de la configuración de comunidades virtuales en Internet; este medio se ha convertido en una forma de transmitir datos mediante los ordenadores, dirigiendo toda la información hacia los espectadores más allá de la existencia de la barrera física de la distancia y del idioma. Generando una mayor facilidad para el acceso de información, fotografías, perfiles, etc. Por tal motivo, realizar una investigación etnográfica crece, al no quedarse solo con el referente presencial, al sufrir un cambio con el nacimiento de las nuevas tecnologías que nos abre un nuevo panorama. Al albergar grandes volúmenes de información y ampliar las posibilidades comunicativas entre otras contingencias (...) ofrecen distintas prácticas de registro y recolección de datos que trazan un contexto investigativo diferente (Álvarez Cadavid, 2009). Formando parte del mundo del *cosplay*, donde se transforman dentro del contexto virtual, abriendo la posibilidad de interacción con más miembros de los diversos grupos cosplays tanto nacionales como internacionales.

Para Hine (2000), la etnografía puede ser estudiada en lo que se conoce como ciberespacio, pero, es atravesada por lo que llama una crisis en el ámbito de la etnografía, tomando en cuenta diversos puntos, los cuales son:



- Lograr una ampliación en los campos de estudio, como lo es el desarrollo urbano, medios, ciencia y tecnología. Por lo tanto, crecen los intereses en el ámbito de la investigación.
- Se podrá realizar estudios tópicos particulares, no solo de formas de vida en su conjunto.
- Los cuestionamientos que surgen de las realidades naturales se tomarán como una construcción de la realidad.

Tomaremos la etnografía como una práctica textual y una destreza adquirida y como una experiencia artesanal que pone en entredicho los fundamentos tradicionales basados en la presencia prolongada del investigador en un espacio físico determinado (Hine, 2000). Desde el ámbito virtual la presencia del investigador y del sujeto de investigación va transformándose continuamente, dando la oportunidad de estudiar el modo en el cual cada uno de ellos se comporta e interactúa desde este mundo virtual.

La “virtualidad” en la que ahora se está inmerso nos brinda la oportunidad de interactuar con objetos y seres imaginarios, donde la imaginación logra plasmarse para buscar una unión entre la ficción y la realidad, como es el caso del grupo virtual KDA de League of Legends, con una serie de aspectos de futuro/universo alternativo de LOL. Se ubica en un universo alternativo donde la industria de la música pop se ha vuelto muy popular. KDA también es una banda virtual en la vida real compuesta por campeones de LOL que son interpretados por músicos como Jaira Burns, Madisson Beer, Miyeon y Soyeon (League-of-legends, 2018). Tras el éxito obtenido con este grupo, en 2020 surge una nueva canción, además de un disco completo, con la inclusión de un nuevo miembro, la publicidad brindada constó de interacciones entre fans tanto del grupo musical como del video juego al que pertenecen, además de la creación de redes sociales donde se pueden seguir los pasos de cada cantante. Otro caso de esta interacción entre lo virtual y lo real, se ve en la creación de Miku, cantante virtual perteneciente a Crypton Future Media, la cual ha sido la inspiración de diversos cosplays, además de la realización de conciertos donde hacen uso de diversas tecnologías para presentar un holograma.



Fuente: Blog TheMagician, grupo KDA

**Madison Beer, Miyeon y Soyeon del grupo (G)I-DLE, y Jaira Burns.**



Fuente: Blog Tecnogaming, cantantes que prestan su voz al grupo KDA

De igual manera Hine (2000) hace mención de Grint y Woolgar, quienes afirman que, el impacto de las tecnologías no obedece a sus cualidades intrínsecas, sino, son resultado de seres contingentes de procesos sociales, por tal motivo, se han desarrollado nuevas herramientas para el usuario, así hacer uso de diversas técnicas para mejorar el mundo virtual con el que interactúa. Dando gran importancia al estudio del fenómeno del cosplay mediante la etnografía virtual.

Para Sören Romero (2020), el internet rompe la dependencia de lugares delimitados social o geográficamente con la etnografía clásica, permitiendo la realización de estudios sobre el campo de relaciones humanas sin estar ligado a un lugar físico, mediante la observación de “diversos lugares” como las comunidades virtuales. Desde este enfoque el desarrollo de la investigación

estará dentro del ciberespacio, aunado a la observación participante dentro de las convenciones, integrando ambos aspectos de la comunidad del *cosplay*. En este aspecto la etnografía virtual hará del ciberespacio una realidad de estudio para la construcción de significados e identidad de los grupos que comparten intereses. Además de permitir el estudio de las relaciones que se establecen en “línea”, las experiencias y manifestaciones culturales que caracterizan a las comunidades virtuales.

Mosquera (2008), nos habla de la inclusión del ciberespacio y la cibercultura, al abrir paso a la creación de nuevas etnografías relacionadas como lo son Ciberetnografía (Escobar, 1994), Etnografía del ciberespacio (Hakken, 1999), Etnografía virtual (Hine, 2000), Antropología de los medios (Ardèvol y Vayreda, 2002), Etnografía mediada (Beaulieu, 2004) y Etnografía de/en/a través de Internet (Beaulieu, op. cit.); todas ellas como diversidad de nombres para lo que en este trabajo se llama Etnografía digital, pero que en los estudios de Internet es más conocida como “Etnografía virtual”. Por lo tanto, este método, estudia la cultura y sus interacciones por medio de un espacio que ya no es limitado físicamente. Analizando de esta manera, las interacciones que se ven dentro de las redes sociales de los *cosplayers*, además del Colectivo Crossplayer, el cual hacía uso de las redes sociales para llegar a más miembros que gustaran de formar parte del mismo, adaptando procedimientos de la observación participante hacía una observación de la interacción y análisis de la comunidad virtual *crossplay*.

Mosquera (2008) establece la necesidad de tomar en cuenta algunos principios para llevarla a cabo, estas son:

- 1) Rol de ciberetnógrafo: haciendo mención de la inmersión entre la interacción y socialización establecido con nuestro sujeto tomando en cuenta al ciberespacio como una comunidad de estudio, una unidad observación tempo-espacial diferente.
- 2) Idea de campo: en este aspecto hay que tomar en cuenta la entrada y salida de las interacciones.
- 3) Entrada de campo y observación participante: Para este punto, es importante la inmersión como investigador para la recolección de datos importantes, estableciendo categorías online, reglas de comportamiento, resolución de conflictos, sentimientos de pertenencia, entre otros.
- 4) Identidad del observador / investigador

De esta manera, llevar de la mano a la etnografía virtual y la observación participante para una interpretación de las interacciones de sus integrantes en la construcción de su identidad. Al ofrecer un amplio mundo de experiencias e interacción entre personas, permitiendo ampliar los espacios de estudio de relaciones, hábitos y prácticas, para una reformulación de la noción de campo, donde no existe la movilidad de un espacio físico delimitado geográficamente.

### **2.3 Observación participante**

Una de las partes importantes de la investigación es la observación participante, al estar basada en la interacción dada entre el sujeto de investigación y nosotros como investigadores. Su importancia se debe a las dinámicas establecidas para realizar una descripción profunda gracias a la proximidad que se puede dar en nuestro campo de estudio, para así, desarrollar estrategias en cuestión de recolección de información, la cual nos lleve a identificar ventajas y desventajas posibles. Al involucrarnos con nuestro sujeto de investigación nos permitirá adoptar el lenguaje en el cual estaremos interactuando, así definir cada uno de los rasgos manifestados en su identidad.

Considerada como un instrumento legítimo para la recolección de los datos. Malinowski, mencionado por Guasch (1996), es quien diseña la observación participante, este tipo de participación completa la vida cotidiana de la comunidad. El autor refiere las enseñanzas de Malinowski en el camino de la etnografía, al capturar cada uno de los puntos de vista de los participantes y la visión del mundo. Para Malinowski, mencionado por Carozzi (2016) se entablan diversos objetivos para ser llevada a cabo:

- Tomar en cuenta la búsqueda de conocimiento de una visión de la cultura entre nuestros sujetos de investigación para analizar su cotidianidad, intereses y expectativas de cada uno.
- Lograr obtener acceso como investigadores a cada uno de los detalles de su vida, los cuales pueden encontrarse ocultos ante otros miembros.
- Al estar en contacto con nuestro sujeto de investigación, la inclusión a su entorno nos llevará a una pérdida del rol para lograr una observación más natural.
- Realización de entrevistas sobre los hechos, buscando evitar la omisión de información.
- Debemos tener conocimiento sobre sus costumbres, para no incurrir en errores y lograr una mejor socialización.

- Gracias a las convivencias y experiencias compartidas permitirá obtener información que estaba oculta.

Para Ortiz (2014/2015), en términos generales es la “observación” en referencia a cualquier acto llevado a cabo por el investigador a partir del cual obtiene información de su objeto de estudio, por lo tanto, su base está concentrada en los propios sentidos para lograr describir y comprender la propia naturaleza del fenómeno a investigar, mediante la cual se podrá indagar, explicar y profundizar más acerca de los patrones creados, que permita el aprendizaje del fenómeno.

Logré identificar a mi sujeto de investigación y cómo este interactúa con cada miembro dentro de las convenciones, principalmente en el área de convivencia entre el *cosplayer* y los fans. Así como, los elementos que intervienen dentro de la actividad, ser *cosplay*, *crossplay*, hombre y joven, y su relación con un contexto social y cultural, partiendo del performance, identidad y su entorno. Esto debido a que, como observador no solo no se está aislado del fenómeno que estudia, sino que forma parte de él. El fenómeno lo afecta, y él, a su vez, influencia al fenómeno (Parra S., 2005), dado que, el primer acercamiento ante mi sujeto de investigación, lo hice siendo parte de un grupo de personas que realiza la actividad del *cosplay*, desde hace cinco años.

Debido a reglas establecidas dentro de los centros de reunión, ni se permite pedir ningún tipo de dato, al darse casos de acosos y violencia dentro de sus redes sociales. Pero, al formar parte del mundo del *cosplay*, puedo interactuar de manera más dinámica con mis sujetos de investigación, y los posibles problemas a los que me pude enfrentar fueron escasos, por lo tanto, al pedir datos de contacto personal en pocas ocasiones se recibió alguna negativa.

La observación participante se caracteriza en el aspecto de: el investigador mira, escucha y participa del fenómeno estudiado en su contexto real, vive el fenómeno, lo experimenta en primera persona, vive cómo y con las personas que desea estudiar, busca la “visión desde adentro” (Ortiz, 2014/2015), fortaleciendo los vínculos que se pueden establecer con cada uno de los sujetos de investigación, esto llevó a la invitación a seguirlos por medio de sus redes sociales, además de formar parte de los eventos que realizan en torno al *crossplay* masculino.

La primera parte de esta observación participante en el campo, fue identificar a quienes realizaban esta actividad dentro de las convenciones más importantes en la Ciudad de México, posterior a esto, tras tener contacto con Erus Noctem se identificó al “El Colectivo *crossplay*, trans y trapitos”.

Fui invitada a ver las actividades que realizaban, donde de nueva cuenta se hizo uso de la observación participante para identificar diversas características que unifican el grupo, debido a que, aún no existen convenciones dedicadas solo a la actividad del *crossplay*; mediante la obtención de datos en cada una de estas fases se identificó a los sujetos de investigación, por medio de las cuales se profundizó esta actividad. Se logró establecer relaciones con cada uno de ellos para hacer que los *crossplayers* se sientan en confianza para entablar el enfoque de la investigación, debido a que, en un inicio la recolección de datos fue secundaria para conocer más a profundidad cada uno de los escenarios en los cuales se encuentran inmersos nuestros sujetos de investigación, así como, conocer el escenario en el que se desarrollan.

Así, al iniciar con esta etapa se estableció el equilibrio entre los sujetos de investigación y el entorno, para encontrarse en una zona de confort que fortalecieron vínculos. Como ya se ha mencionado, algunas de las problemáticas que presentan los *cosplayers* es el acoso hacía cada uno de los miembros; a menudo debían apartar de sus cinturas las manos de quienes les pedían fotos, y perdían sus sonrisas al defenderse de un comentario vulgar. Los murmullos que les orbitaban decían que era “el precio de las mallas” “No porque estés representando a un personaje tienes que aguantar que alguien te pegue agarrones, se defiende Francisca Muñoz, diseñadora gráfica y cosplayer (Olea, 2019), debido a esto, la observación participante toma más fuerza, ya que, al pertenecer al grupo de *cosplayers* se logró mantener un vínculo que proporcionará confianza para poder iniciar las entrevistas, para posterior a esto, realizar la investigación en sus redes sociales, evitando que los *crossplayers* sientan presión o acoso. Así, identificar a cada uno de los sujetos claves que nos brindará una comprensión profunda del escenario en el que se desempeñan (convenciones y redes sociales), para complementar los conocimientos adquiridos a lo largo de la investigación.

La utilización de instrumentos en la medición de categorías establecidas en la investigación, se utilizaron para la construcción y aplicación del conocimiento, siendo la observación participante, etnografía virtual y la entrevista, esta última para conocer detalles que no se encuentran dentro de sus redes. Por medio de la observación se enfocó hacia la obtención de información acerca de nuestro fenómeno juvenil del *cosplay*, principalmente en jóvenes varones, analizando los acontecimientos y cómo se van produciendo en las convenciones donde conviven la mayoría, dando importancia a las conductas que en ciertas ocasiones no pueden ser traducidas por el sujeto

de investigación o que, solo no le den importancia o no se percatan de ellas por múltiples factores que intervienen dentro de su contexto social.

Mediante la observación participante se almacenó información relacionada con la interacción y convivencia de los *crossplayers* dentro de su círculo, para así percibir ciertos prejuicios, aptitudes, para la interpretación adecuada de los elementos. Clasificándolos a partir de cada convención visitada, los eventos fuera de las mismas, (donde en específico interviene la convivencia en su mayoría de los *crossplayers* masculinos como son los días de campo temáticos, ya identificados y realizados por uno de los *crossplayers* que participan dentro de esta investigación), además de las redes sociales. Realizando un acercamiento perceptivo de cada uno de los eventos ya mencionados, tomando en cuenta los posibles problemas que puede representar su asistencia, la recolección de datos para finalizar con la interpretación de datos.

Las condiciones naturales, sociales, históricas y culturales, también son parte importante, para poder contextualizar en gran medida los lugares en los que se participa. Posterior a esto, se identificó los periodos de observación, tomando en cuenta los límites que se manifestaron al ser eventos con cierta periodicidad. A partir de esto, se observa su interacción tanto de compañeros como de las personas que admiran su trabajo, explorando acontecimientos específicos de esta actividad, como el ya mencionado día de campo temático. La entrevista, será el medio para la obtención de información determinada dentro de la investigación, considerando la relación ya establecida con nuestro sujeto de investigación, tomando en cuenta una previa formulación de preguntas, la recolección de información y los posibles impedimentos que se manifiesten durante la entrevista.

Para Taylor y Bogdan (1984) este tipo de investigación involucra la interacción social entre el investigador y cada uno de los sujetos de estudio dentro de su escenario social, ambiente o de un contexto, para el cual se debe tomar en cuenta ciertos puntos para lograr que nos permitan el acceso del investigador al escenario donde se desarrolla, que van desde la negociación del rol como investigadores, establecimiento del rapport, entre otros. En la búsqueda del pleno conocimiento del fenómeno del *crossplay* masculino, y la utilización de estrategias nos llevará a la comprensión de los significados, algunas de las técnicas que son utilizadas corresponden a las reglas cotidianas sobre la interacción social, las aptitudes en esa área son una necesidad (Taylor & Bodgan, 1984).

En este aspecto como investigador debemos conocer poco a poco cada uno de los espacios en donde se desarrollan.

La idea de entrar en el campo es por medio de la cual se establece la relación con cada uno de los participantes, de manera que no se interprete como una invasión a su entorno. Dentro de las convenciones fue importante ir identificando a los sujetos de manera paulatina, acercarse a ellos hasta lograr la confianza suficiente para plantear la idea de la investigación, esto se debe a que, algunos miembros del grupo de *cosplayers*, han enfrentado una serie de acosos y agresiones, debido a esto, muchos no tienen la confianza suficiente para entablar relación con las personas que asisten a dichos eventos. Al aceptar formar parte, se prosiguió a pedir más datos de contacto sobre él y la actividad que realizan, hasta lograr identificar los rasgos necesarios. De esta manera, se encuentran a los *crossplayers* semiprofesionales Dorian Lullaby, Sibel Ramos y Erus Noctem, este último con más confianza hace la invitación a las convivencias que buscaban realizarse para la reunión de los *crossplayers* masculinos.

A partir de esta invitación se logró formar parte activa de la Convivencia de *crossplayers*, en donde se logró identificar más sujetos de investigación para analizar las relaciones entabladas entre los miembros dentro del Colectivo, las actividades estaban pensadas para realizarse de manera mensual en el Parque Hundido en la Ciudad de México, con la idea de fomentar más la actividad, así como, apoyo a cada uno de los miembros.

Existe la posibilidad de enfrentarse ante la negativa de la participación de algunos sujetos de investigación, por lo que, ante esta reacción se debe retroceder y buscar otro miembro de la comunidad *crossplayer* para evitar sientan hostigamiento. Estas observaciones son importantes para recordarlas y tomarlas en cuenta dentro de las notas de campo, para en un futuro identificar si algunos miembros que decidieron no formar parte en la investigación logren la confianza suficiente para aceptar realizar un estudio más profundo.

Al inicio de la observación participante debe existir una negociación de nuestro rol dentro de la comunidad, en este aspecto Taylor y Bodgan (1984) hacen referencia a identificar con exactitud las condiciones en las que se realizará la investigación de campo, tomando en cuenta el “qué, cuándo y quién”. Para entablar el equilibrio necesario para una investigación adecuada, así el sujeto de investigación sea parte de lo que se identifica como *rapport*. Evitando problemas a los cuales como investigador nos podemos enfrentar al no formar parte activa del grupo que se estudia.



Debido a esto, al inicio dentro del Colectivo, fue necesario como identificarse como investigador y *cosplayer* para que el rol a desempeñar tenga una mayor libertad de movimiento, esto permitio acercarse a cada uno de los miembros que intervengan dentro de la investigación.

El significado de *rapport* hace referencia a que, el investigador deberá entablar una relación de comodidad para el sujeto de investigación, donde se encuentren elementos como comprensión, así escuchar datos más específicos del *crossplay* masculino sin darse cuenta que elementos son los que el investigador buscar estudiar. Para Maset (2018), por medio del *rapport* se busca generar sintonía y comunicarse en el mismo canal, generar una comunicación total y profunda con el fin de comprender claramente lo que se nos comunica. Tomando fuerza el hecho de ser investigadora y formar parte del mundo del *cosplay*.

Otro punto importante a considerarse en la parte del *rapport* es identificar las rutinas dentro del colectivo, siempre y cuando no se intervenga de manera negativa. En el caso de los *crossplayers*, asistir a sus reuniones mensuales, significó participar de manera activa, principalmente en el ámbito fotográfico, y ante todo pedir permiso a cada uno de los miembros para poder hacer uso de las fotografías dentro de la investigación. Adaptándome en cada una de las actividades que realizaban, como eran las pláticas acerca de lo que consideraban “trapito”, debido a que cada uno tenía una idea diferente del concepto.

De igual manera, desde el inicio debía llegar incluso antes que los demás miembros para no afectar la rutina establecida para cada uno de las diversas actividades y pláticas para conocer más acerca del mundo del *cosplay*, así evitar que, por alguna razón tuvieran que moverlas para adecuarse a la entrevista y toma de fotografías. Debido a la distancia, la única modificación en sus horarios fue realizar las principales actividades en primer lugar, para finalizar con una comida/cena para entablar una mejor relación entre los miembros, la cual, no se pudo asistir al tener que transportarse de la Ciudad de México a Pachuca.

Taylor y Bodgan (1984), consideran que uno de los puntos más difíciles es el establecimiento de cosas en común, el intercambio casual de información será con frecuencia uno de los vehículos mediante el cual los observadores consiguen romper el hielo, dificultando en algunas ocasiones que esto sea posible. En el caso de la presente investigación no se encontró ante este obstáculo, debido a que, me encuentro inmersa en cada uno de los procesos que conlleva la participación a la práctica del *cosplay*, actividad que realizó de manera amateur, aunado por el gusto por la industria

cultural japonesa, por tal motivo, fue un punto positivo para que cada uno de los sujetos de investigación con quienes me acercaba sintieran confianza para aceptar tomarle fotos con fines de la investigación o en otros casos estar presentes durante las reuniones que se realizaban de manera mensual en el Colectivo, pero que, ante mi presencia no sintieran algún tipo de incomodidad, al no pertenecer a la comunidad *crossplay* masculina. A pesar de esto, solo algunos participantes no aceptaron mostrar sus rostros al tener la negativa de familiares y amigos con respecto a la actividad.

Ante todo, fue importante que, como investigador, llegue un punto donde cada uno de los miembros pueda expresarse sin temor a ser rechazados o sufrir algún tipo de violencia por sus ideales. Convertirse como tal, en las personas que mejor conocen y entienden a cada uno de los miembros, y si la información que se está recabando llega a ser negativa para nuestro sujeto de investigación, sea descartada en su totalidad para no provocar problemas en su entorno.

Un punto clave para lograr la aceptación, sin duda alguna es el compromiso de participación en conjunto con mis sujetos de investigación, en donde existan actividades que unan a los miembros, mediante la participación de las mismas, pero, buscar desviar el propósito de cada una de ellas. Pero, siendo un investigador que se conoce como participante activo (participante como observador) y el observador pasivo (observador como participante).

Para Leninger (1985), mencionado por Lima Fagundes, y otros (2014), en este aspecto, existen cuatro fases en las que se puede desarrollar nuestra observación participante: primera fase, conocida como la observación inicial o primaria, es cuando como investigador iniciamos con un periodo donde la observación y participación es casi nula, nos dedicamos a la observación, escuchar y al registro de datos. En el caso de esta investigación, la primera fase se llevó a cabo al inicio de las convenciones, cuando las actividades y los asistentes comienzan a llegar, algunos ya con el *cosplay* puesto y en otros casos utilizando las áreas especiales asignadas. En las primeras horas, el área dedicada al *cosplay* tiene poca gente y se logra visualizar un mayor número de participantes que se van alistando, conforme el día avanza el número de *cosplayers* aumenta y se logra visualizar a más *crossplayers* masculinos junto a un grupo de personas que realizan la misma actividad, esto me permitió hacer anotaciones de los personajes que interpretan y si no se conoce acerca del personaje, este tiempo ayuda a investigar acerca del mismo.

La segunda fase, hace referencia al inicio de la participación con nuestro sujeto de investigación, la interacción; al lograr acercarme platicando acerca de la actividad del *cosplay*, así como, pedir

los permisos correspondientes para tomar sus fotografías y hacer la invitación a participar dentro de la investigación, en algunos casos, solo se me permitió que las fotografías formen parte de ella, pero algunos realizaban la actividad de manera anónima por lo que no se sentían con la confianza de participar en la investigación, debido a que, algunos familiares no estaban al tanto de dicha actividad. En conclusión, es cuando la observación sigue siendo el foco principal, pero, el investigador ya empieza a interactuar con las personas sus acciones y modos de habla (Lima Fagundes, y otros, 2014).

La tercera fase, donde nos convertimos en participante activo dentro del Colectivo, formando parte de las actividades que se realizan para fomentarlas, así como, dentro de las discusiones que se realizan en torno a lo que interpretan como *crossplay*, traps y trapitos, analizando cada una de las ideas de todos los miembros, para finalmente llegar a la conclusión o formular una idea general del concepto, y proporcionar información acerca de dichos temas para ser enviados a cada uno de los miembros buscando aumentar su conocimiento acerca de los temas de interés del Colectivo. Para la cuarta fase y última, es donde se realizó el análisis de datos recabados para llegar a los primeros resultados, mediante la inmersión en la rutina del grupo y los *crossplayers*, logrando una mayor riqueza de información y detalles que nos vayan guiando hacia la idea de la investigación, obteniendo datos representativos dentro de la investigación mediante las cuales se pueda llegar a la conclusión final de la investigación.

Como investigador, al lograr desarrollar relaciones de confianza con cada uno de los sujetos de investigación, abrió la posibilidad de profundizar más en la información recabada, a pesar de esto, hubo algunos participantes que, incluso al final de la investigación no se sientan con la confianza suficiente para dar detalles de la actividad que realizan o en otros caso, pocas personas a su alrededor estén informados de lo que se hace en estas reuniones, existió aún la desconfianza de estar presentes de forma activa en la investigación, por tal motivo, se tome en cuenta algunos datos proporcionados pero, sin dar a conocer nombres o fotografías de los entrevistados, por tal motivo, al entablar relaciones estrechas con uno o más del grupo, se logrará tener la confianza para que formen parte de la investigación.

Como ya se ha mencionado al inicio de la investigación, la recolección de datos se considera como secundaria hacía el acercamiento a nuestro sujeto de investigación, dado que, se busca que las preguntas a realizar sean el vehículo para acercarnos y así lograr la confianza necesaria, pero,

tomando en cuenta a Taylor y Bodgan, aunque los investigadores siempre están en busca de buenos informantes y apadrinadores, en general es sensato abstenerse de desarrollar relaciones estrechas hasta haber adquirido una buena sensibilidad al escenario, en este aspecto se logró entablar una mejor relación con 3 miembros, siendo Erus Noctem, uno de los fundadores del Colectivo *crossplay*, Dorian Lullaby, quien asistió a las primeras reuniones del colectivo (ambos *crossplayers* semiprofesionales) y Sibel Ramos, *cosplayer* y *crossplayer* amateur. Además de los principales informantes se contó con el apoyo de diversos participantes que pertenecían al Colectivo.

Sin importar el tipo de investigación de campo, llegará un momento en el cual estaremos ante algún problema que afecte a ambas partes; como observador nos podemos enfrentar ante situaciones difíciles. Hay que buscar lograr ser un equilibrio para así evitar dichas situaciones, y en los peores casos, evitarlos por completo para que no afecte a ninguno de los integrantes.

En la segunda reunión se presentó una situación que pudo afectar a todo el grupo, pero, el fundador del Colectivo logró resolverlo sin ningún contratiempo. En este caso, se comenzó una discusión acerca de lo que se denomina “trapito”, cada uno dio su versión e idea del concepto, pero, se llegó a tal punto que, la pareja de uno de los *crossplayers* comenzó una discusión, argumento que ella como psicóloga no iba a aceptar le impongan sus ideales, las demás participantes intervinieron y comenzaron a subir el tono de su voz, provocando que algunos integrantes se alejaran. En busca de distraer a los miembros decidí proceder a la sesión de fotos, buscando intervenir para que cada uno se sintiera en confianza y evitar el problema. Cuando dicha situación estaba por salirse de control, Erus Noctem buscó la forma de cambiar de tema, a continuación, se cambió de actividad y se logró que no llegara a un problema grave.

Esta acción fue positiva para el grupo, esto se afirman con lo dicho por Taylor & Bodgan (1984), al establecer que: a los informantes hostiles se les debe dar la oportunidad de cambiar de idea. Continúe siendo amistoso con ellos sin empujarlos a la interacción. Como investigador debemos tener las tácticas necesarias para establecer y mantener el rapport con nuestros sujetos de investigación, siendo esta parte una actividad importante para el desarrollo positivo durante la investigación de campo, sin dejar a un lado ningún dato, aunque en un principio no sea crean necesarios, se toman 3 puntos importantes en este aspecto:

1. *Actuar con ingenuo*: hace referencia a los inicios de la investigación del campo, donde al presentarnos con extraños nuestro comportamiento indique que nuestro conocimiento es

escaso y estemos interesados en profundizar los datos que tenemos del tema. Como observador en este espacio, aplicaremos estrategias para el acceso a la información mediante la formulación de preguntas las cuales, podrían ser consideradas como ingenuas, pero, servirán para conocer la información que cada uno de los sujetos de información posea.

2. *Estar en el lugar adecuado en el momento oportuno:* como parte de la investigación las tácticas a retomar consistieron en ubicarnos dentro de situaciones o eventos donde se pueda recabar datos para su futuro análisis. Es importante tomar en cuenta la periodicidad de las convenciones, además de un horario que seguir. En México, también existe la Marcha Otaku, llevada a cabo en el mes de mayo, donde se logra visualizar un gran número de personas que gustan del *anime*, *manga*, entre otros.

El día 26 de mayo de 2019, se reunieron en el Zócalo de la CDMX, un grupo de personas pertenecientes a la comunidad *otaku/friki*; donde realizaron una marcha pacífica hacia el Ángel de la Independencia, con el fin de celebrar y conmemorar el Día del Orgullo Friki, entre los asistentes se podía ver que lo *freak* nos une, ya que entre los asistentes se encontraban también extranjeros, todos conviviendo en *cosplayers* o con playeras y accesorio de *anime* o comics (Andresfdz, 2019), en este caso, existe la posibilidad de que el contacto con nuestro sujeto de estudio sea más difícil, debido a las características del evento, siendo en las convenciones o reuniones más pequeñas, el lugar ideal para la investigación de campo.

3. *Los informantes no deben saber exactamente qué es lo que estudiamos*

Es indispensable, que a nuestro sujeto no se le comentará en un inicio acerca de todo el contexto de lo que se busca dentro de la investigación, solo se dio ciertos datos de la investigación, con el fin de aprender más de ellos y sus interacciones con el entorno, debido a la posibilidad de que al proporcionar mucha información acerca de la misma, al realizar las entrevistas podrían ocultar información, así dentro de las reuniones se realicen escenas determinadas para que formen parte de las notas de campo.

Al momento de la formulación de preguntas en las entrevistas como observador participante surgieron una serie de dudas más allá de las preguntas ya establecidas, al realizarlas se hizo de manera no directa y sin que se involucren los juicios de valor, descartando las expresiones que no permitan responder a su manera o desde sus perspectivas. Una de las formas más comunes de

realizarlas en este sentido es adecuar las preguntas en torno a las propias respuestas de nuestro sujeto sin desviarlos por completo del cometido inicial de las entrevistas.

Una de las características de estas preguntas es el enfoque que se da a las mismas, para dar importancia a las definiciones que cada uno de ellos nos van brindando, mediante expresiones que resaltan cada una de las actividades que se dan por respuesta, evitando contradecirlas. En el momento de las respuestas están más enfocadas hacia nuestro cometido, se debe alentar a profundizar acerca de las mismas, mediante palabras o indicios para encaminarnos hacia nuestro interés. En algunas ocasiones se reiteró las respuestas brindadas para confirmar lo que nos están exponiendo; a medida que se avanzó con la formulación de preguntas como investigador adquirí el conocimiento y comprensión del escenario, fortaleciendo la información, pasando de preguntas directas a más centradas en nuestro objetivo. De esta manera, al surgir la posibilidad de profundizar más en nuestro tema, se logró un mayor control de la información que va surgiendo encaminando hacia temas que nos permitieron una mayor profundidad y conocimiento.

Gracias a nuestra observación participante, el análisis de los datos recabados de manera constante permitió explorar en temas y contenido en fortalecimiento de la investigación; así mismo, las tácticas brindaron una mayor percepción tanto de nuestros sujetos de investigación como de los escenarios, lugares o convenciones en las que se desarrollan. Al igual se obtuvo un mayor conocimiento en los términos utilizados dentro de la comunidad *cosplayer*, reflejada en el glosario, partiendo del conocimiento previo que se tenía aunado a un vocabulario que fue surgiendo durante la observación, además de la existencia de códigos posibles a utilizar. En este punto, no se tuvo dificultad al participar de manera activa dentro del grupo de *cosplayers*, pero, en algunos casos se hacía mención de términos con los cuales no estaba cien por ciento familiarizada, pero que, durante la observación se exploraron diversos significados para que cada uno de los miembros tuviera la oportunidad de desarrollar un vocabulario en conjunto mediante la retroalimentación de conceptos y significados posibles de cada término a utilizar.

Una de las herramientas a utilizar dentro de la observación participante como método son las notas de campo, estas se van realizando después de la observación y en cada ocasión que se presente la oportunidad de entrevistar a nuestro sujeto de investigación, incluso en ocasiones informales que se presenten. Estas notas van a proporcionar datos esenciales dentro de la observación participante, al tomar las notas, se recomienda redactarlas posteriormente de forma más completa y ampliadas.

Se debe evitar tomar atajos en las notas de campo, debido a que, aunque se llegue a considerar que ciertos datos no son importantes, siempre existirá que al final lo sean más de lo que se creía. Para (Danklemaer, y otros, 2001), las notas de campo constituyen la necesaria bisagra entre el campo empírico y el procesamiento teórico no solo porque indican una transición secuencial, sino también porque en ellas tiene lugar el diálogo de la perplejidad del investigador ante la dificultad de dar cuenta de su objeto de conocimiento.

Mediante la utilización de las notas se obtuvieron registros sencillos que surgen debido a la observación, por medio de ellas obtuve la base de los datos para lograr profundizar en el estudio, así como claves y datos que llevaron a un mejor procesamiento de conocimiento acerca de nuestro estudio. Pero, también nos podemos enfrentar a algunas desventajas de su utilización. Si el investigador no está acostumbrado a utilizar las notas de campo, será difícil para este registrar conversaciones por medio de ellas, al tardar en redactarlas debido a la falta de tácticas que permitan registrar diversos datos de manera rápida, al momento de realizar descripciones de personas, acontecimientos y conversaciones, en las cuales se pueden incluir acciones y sentimientos que se vayan visualizando.

Como observador participante se ponen todos nuestros sentidos en alerta para lograr un alto nivel de concentración para recordar diversos detalles que se van presentando, utilizando diversos mecanismos de memoria, a pesar de posibles dificultades presentes durante la investigación de campo. En algunas ocasiones se hace uso de analogías para describir ciertas situaciones que se observan durante la investigación; las analogías han contribuido a la construcción y desarrollo del conocimiento científico y a su posterior comunicación (Fernández, González, & Moreno, 2004), convirtiéndose en un instrumento adecuado dentro de la investigación de campo como observador participante.

Entre otros puntos a considerar por Taylor y Bodgan existen diversas técnicas que nos permitan recordar detalles:

1. Prestar atención
2. Cambiar la lente del objetivo: pasar de una visión amplia a otra de ángulo pequeño
3. Uso de palabras claves mientras se observa al sujeto de estudio
4. Concentración en las observaciones primarias y las de última conversación
5. Reproducciones mentales de las observaciones y escenas

6. La importancia de abandonar el escenario al lograr observar todas las condiciones posibles para recordar
7. Toma de notas rápidas
8. Diagramas de escenarios
9. Bosquejos de acontecimientos o conversaciones específicas
10. Grabación de resumen o bosquejo de observación
11. Anotación de fragmentos de datos perdidos.

Se hizo uso de otros dispositivos para la realización de notas de campo, fortaleciendo lo ya adquirido, en donde entran dispositivos que nos permitieron grabar, voz, imágenes y videos, siempre y cuando nuestros sujetos de investigación así lo deseen, pero, esta parte debe ser realizada solo después de desarrollar confianza. En el caso de la intervención que se tuvo con el Colectivo *crossplay*, en este aspecto casi en su totalidad fue aceptada la utilización de una cámara y grabar audio, con la excepción de quien decidió que el uso de estos elementos perjudicaría su integridad. Un gran porcentaje de los miembros del Colectivo aceptó que se tomará todo tipo de evidencia.

Aunado a esto se hizo la descripción de los escenarios en los que actúa el sujeto de investigación, cuidado cada detalle para lograr que la imagen mental formada sea lo más adecuada posible y contenga características para ver en ellas a nuestro sujeto, en este caso, la descripción de las convenciones nos llevará a formar parte del lugar, identificando elementos que nos digan ¿cómo es el lugar donde interactúa el *cosplayer*?, dando una sensación de estar presente. El dar una descripción detallada nos proporcionará imágenes y perspectiva de la interacción del *cosplayer/crossplayer* en sus actividades dentro del mundo de las convenciones, el cómo se mueven y participan, cada una de las áreas de las convenciones y si les permiten un libre acceso en el caso de que su cosplay requiera de cierta movilidad por los accesorios que utilizan, así como las áreas comunes en donde interactúa el *cosplayer* y, *otakus* o *frikis*.

No se debe olvidar conocer y describir a cada una de los participantes de la investigación que intervinieron dentro del mundo del *cosplay*. Por lo tanto, fue indispensable las notas, cada una de ellas nos transmitió datos importantes dentro del estudio, en el aspecto de la vestimenta, accesorios, modos de habla, etc., al influir en su entorno, mediante su presencia y acciones que realizan. Al percibir y anotar cada una de sus características nos proporcionó una mayor comprensión sobre



ellos, al transmitir cosas importantes sobre su comportamiento y el cómo se desenvuelven en su entorno.

Las descripciones realizadas deben de ser mediante términos específicos sin llegar a “evaluar” a cada uno, así como detalles de los trajes que usa, y los personajes que interpretan en primera estancia, tras el conocimiento previo, al interactuar dentro del Colectivo, es importante la descripción de su persona, antes y después de convertirse en su personaje a interpretar. El proceso que lleva al crossplay a realizar su personaje es importante, por lo tanto, no se debe olvidar la descripción de cada uno de los pasos que realiza para convertirse en el personaje deseado. Sin olvidar tomar nota de su forma de actuar en su proceso de transformación e interacción con sus compañeros, siendo el “yo hombre” y el “yo *crossplayer*”.

Otros datos importantes a tomar son los gestos, las comunicaciones no verbales, el tono de la voz, el posible nerviosismo en su voz, esto para la interpretación más profunda, ante la posibilidad de que exista una diferencia entre la comunicación verbal y no verbal, estos detalles surgieron a lo largo de la conversación proporcionando elementos para que el diálogo sea más fácil de comprender, además de identificar ritmos y pausas que llegan a ser significativos en conjunto con la comunicación no verbal.

Como observador no se debe olvidar el registro de nuestra conducta dentro de la investigación de campo, cada palabra y acción en nuestra persona pueden ser analizadas en conjunto con el contexto de interacción, al ser parte del propio contexto. Donde se identifican comentarios realizados hacia la respuesta más allá de las observaciones espontáneas surgidas. Esto permitió realizar un análisis y registro de mis acciones para revisar las tácticas empleadas, sus aciertos y errores para desarrollar o mejorar cada una de ellas. Su importancia para la utilización de la misma es, fortalecer el conocimiento adquirido durante la investigación con términos de los cuales no se tenía tanta información.

Más allá del conocimiento previo que se tiene del mundo del *cosplay*, estuve ante términos que no eran considerados como importantes o los cuales no se habían escuchado con anterioridad; al convertirnos en observadores participantes estaremos interaccionando con elementos que, con frecuencia podrían no considerarse dentro de la investigación. Estos deben de ser registrados para recordar con precisión de cada uno de los elementos o características que no se comprenden en su totalidad, un ejemplo de esto es la realizada en la última convivencia a la que se pudo asistir de

manera presencial, donde se buscó identificar las particularidades que definen el término “trapito”, el cual, en ese momento solo era identificado como una persona masculina que gustaba de usar ropa femenina dentro del contexto del *anime*. Mediante la discusión de sus términos identificados, al final de esa sesión se llegó a una sola conclusión más allegada a la interpretación de un personaje dentro de ese mundo que viste, actúa y se ve como una chica, siempre envuelto en el mundo del *anime*, siendo este último elemento el más importante.

No siempre sentiremos que hemos llegado a adquirir los suficientes datos para completar el estudio, conforme se va avanzando en la investigación y en la realización de las entrevistas, llegaremos a un punto donde surjan más sujetos de investigación que nos brinden información para enriquecernos, incluso cuando se está llegando a los primeros resultados. Tras un trabajo de campo de meses, puede sentirse que, en los primeros no se logró los resultados deseados, considerando seguir durante la primera parte del proceso de la investigación de campo. Lamentablemente tras los acontecimientos sucedidos en el 2020, el campo de estudio se trasladó de uno físico a uno virtual, ambos mostrando diferentes características que fortalecieron a la comunidad *cosplayer*.

Más adelante se hizo uso de la triangulación, importante al combinar diversos métodos, el uso de las notas de campo, además de otros enfoques utilizados. Esta consiste en la utilización de varios métodos, en los que se incluyen cualitativos y cuantitativos; el término metafórico representa el objetivo del investigador en la búsqueda de patrones del objetivo del investigador en la búsqueda de patrones de convergencia para poder desarrollar a corroborar una interpretación global del fenómeno humano objeto de la investigación (Okuda B. & Gómez-Restrepo, 2005). Como investigador hacemos el uso de las entrevistas y análisis de documentos durante la investigación de campo, al establecer las relaciones con nuestro sujeto y el conocimiento generado por la observación participante, este uso de diversas estrategias nos dará la alternativa de una visualización de nuestro fenómeno desde ángulos diversos, para lograr que nuestro proyecto tenga más validez al igual de una mayor consistencia de los hallazgos obtenidos. Para la triangulación de datos se necesitarán que los métodos a usar dentro de la investigación solo sean en el ámbito cualitativo para lograr sean equiparables

Además de la parte metodológica es importante tomar en cuenta todo el contexto que conlleva el fenómeno del *cosplay*. El *anime* y *manga* son fundamentales para la investigación y su entorno, al existir una relación directa con la cultura popular japonesa, este fenómeno ha crecido de tal manera

que la realización del *cosplay* ya no solo se enfoca en Japón. Por lo tanto, el próximo capítulo aunado a la parte metodológica fortalecen los datos recabados a lo largo de la investigación donde la identidad del *crossplay* masculino se refleja en la performatividad llevada a cabo durante el proceso de personificación, el cual puede ser vinculada con la reminiscencia del teatro kabuki.

## Capítulo III Escenarios de la animación y el performance. El mundo del *Cosplay*

### 3. La industria del entretenimiento japonés en México

Poco a poco la industria del entretenimiento japonés ha tenido más popularidad fuera del país, creciendo el número de personas que se denominan *otaku* y *cosplayer*, esto se debe a la interacción entre ambos, pero, este último ya interactúa con la industria del entretenimiento de otros países, donde se une los *frikis*. Es importante recalcar la unión entre los primeros por la fuerte relación uno del otro. Este capítulo busca profundizar en el entorno que conlleva el mundo del *cosplay*, en específico el *anime* y *manga*, al considerarse como parte importante de su historia; sin olvidar las convenciones donde se desarrolla esta actividad en gran medida.

#### 3.1 El *anime* y el *manga* viajan a México

El *cosplay* es un fenómeno cultural basado en la interpretación de personajes donde se incluye el conocimiento previo del mismo, convirtiéndose en la representación visual de un personaje, en el que se incluye el proceso de creación del disfraz hasta el performance que te lleva a una nueva experiencia, el cual, es vinculado principalmente por el mundo del *anime* y el *manga*, al ser Japón quien denomina a este juego del disfraz como lo es el *cosplay*. Para Quiroz Castillo (2020), es una práctica de aficionados que consiste en disfrazarse y adoptar la gestualidad de algún personaje de la ficción popular contemporánea.

Los medios masivos de comunicación han sido el canal por el cual el conocimiento de otras culturas forme parte de una sociedad, en la búsqueda de la globalización de las culturas, se obtiene una comunidad mestizada, donde las culturas locales absorben las influencias de las culturas transnacionales (Portillo & Fuenmayor, 2003). Así, dentro del fenómeno del *cosplay* se adapta a diversas culturas, abriendo el camino hacia nuevas ideas para realizar esta actividad, la cual no solo involucra a Japón o Estados Unidos, además de sus personajes que van surgiendo en el mundo de la ficción. La globalización ha traído consigo un mayor crecimiento en las industrias culturales que a su vez crea las culturas híbridas dentro de una sociedad

El fenómeno del *anime* y el *manga* ha logrado trascender más allá de la sociedad japonesa, donde su influencia ha dado pauta para conocer una serie de expresiones artísticas propias de Japón, generando un gusto por las industrias culturales niponas; en una investigación realizada por la Redacción de la OMPI (2011), el *manga* constituye una parte importante de la industria editorial

del Japón, donde representa más del 25% de todos los materiales impresos del país (...) prácticamente todos los aspectos de la producción cultural popular japonesa tiene sus raíces en el complejo industrial del *manga*, que se ha convertido en un punto de la economía y la cultura niponas; estableciendo una constante creación de material para el público, apoyado con las nuevas tecnologías abre camino a que más personas conozcan esta cultura, para así, crear un encuentro dual, consolidando una identidad en la sociedad.

La adaptación de estas series a diversos formatos ha logrado que su forma de distribución funcione con más rapidez, generando que los fanáticos busquen la forma de conseguir artículos de sus personajes favoritos, así identificar una serie de hábitos de consumo que se ven reflejados en su estilo de vida e identidad, fortaleciendo el crecimiento de centros de reunión donde pueden adquirirlos, llegando al punto de crear convenciones con mayor regularidad, lugares a los que se asiste para tener un mayor alcance en la adquisición de sus productos, incluso abrir las puertas para “conocer” a sus personajes favoritos, y tener la oportunidad que, fans de la ciencia ficción se sientan parte de ella. Esto nos hace preguntarnos, ¿es el *manga* y el *anime* los padres del cosplay?

Tanto el *anime* como el *manga* pueden ser considerados una de las principales inspiraciones para los fanáticos y la realización misma del *cosplay*, un ejemplo está en Estados Unidos, donde surge el boom de Stars Wars y la fama de los personajes de animación japonesa, inspiraron las primeras competencias (Fujiwara, y otros, 2017), por lo tanto, la personificación de personajes y todo lo que conlleva la realización del *cosplay*, no solo se convierte en una fuente de distracción, sino también económico, con la generación de nuevos modos de ingreso monetario, no solo para los fans, *cosplayer* u *otakus*; muchos *cosplayers* diseñan y hacen sus propios trajes y accesorios. Sin embargo, por su demanda, las tiendas especializadas se han multiplicado (...) en promedio un disfraz puede costar unos 10 mil yenes (alrededor de 90 dólares), y una peluca 3 mil yenes (unos 26 dólares) (pág. 2), lo que equivale a cerca de tres mil pesos mexicanos aproximadamente, esto si todos los accesorios son comprados y nuevos, ya que, en páginas de venta en internet se pueden encontrar accesorios de uso o personas que ofrecen su trabajo como *cosmakers*.

Se ha logrado mostrar una diversidad de *cosplayers* y actividades relacionadas con las mismas; al asistir a una convención de cómics lo primero que llama nuestra atención es la gran cantidad de adolescentes y jóvenes que se reúnen en ella para adquirir algún producto relacionado con la cultura japonesa, en especial los dibujos animados japoneses (*anime*); al recorrer los pasillos nos

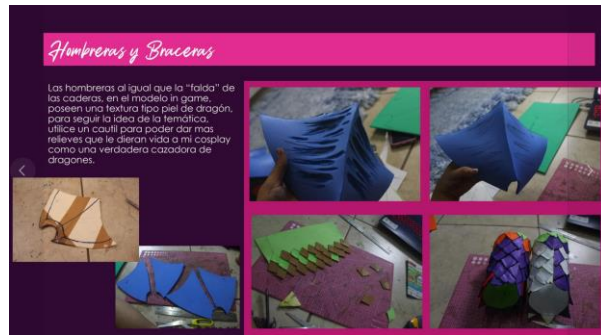
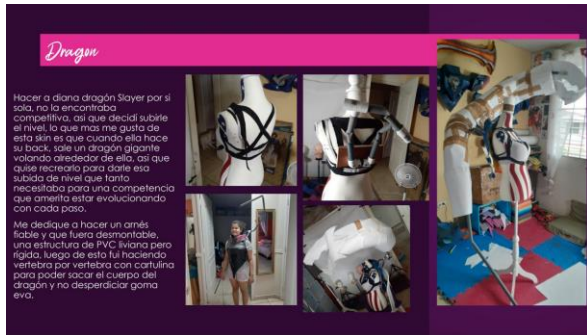
topamos continuamente con una multitud de personas disfrazadas del personaje favorito de dichas caricaturas (*cosplay*) (García & García, 2013-2014). Estas prácticas dentro de la comunidad *otaku-friki*, se han establecido dentro del colectivo como rutinas presentes, adaptando ciertas características a la vida diaria, influyendo en los estilos de vida e identidad.

Esta actividad, ha motivado a jóvenes a la creación de sus propios trajes, tomando diversas clases que les proporcionen el conocimiento para realizarlos tales como corte y confección, modelado en resina, goma eva, etc., para así, incursionar dentro del ámbito profesional, dado que, entre más real sea la presentación de los personajes, es mayor el reconocimiento de los mismos dentro de la comunidad. Un ejemplo de esto está KoKoa Cosplay, *cosplayer* latinoamericana que ha participado en diversos concursos, entre los que destacan los realizados por League of Legends, donde se participa tomando en cuenta la creatividad de cada uno de los participantes para personificar sus personajes, además de, mostrar al público diversas técnicas a utilizar para la creación de *props*. Participando en más de un concurso de esta empresa de videojuegos.

*“Kokoa nos brinda una vez más una muestra de su admirable habilidad al transformar la goma eva en prácticamente cualquier elemento que desee, ya sea desde una pieza de su elaborada armadura hasta un dragón gigante sobre su hombro. No deja de impresionarnos, en especial en el uso tan creativo y versátil de este material acompañado de la solución mecánica y de movimiento para su compañero dragón, así como diversos trabajos de pintura y grabado en cautín”* (Fias, 2020).



Fuente: Página oficial de League of Legends



Fuente: Página de Facebook de Kokoa Cosplay

En las últimas dos décadas se ha visto crecer la producción, la difusión y, al parejo, el consumo y el gusto por una vasta gama de productos de la industria cultural de Japón, no solamente en su país de origen sino en el resto del mundo (Poliniato, 2011), logrando que aumente el número de fans o *fandom*, incluso diversos diseñadores gráficos o ilustradores se inspiran en las características del

*anime* y *manga* para el modelaje de sus personajes, creando tiras cómicas o historietas inspiradas en las técnicas del *manga*, como lo es DREM<sup>10</sup>.



Fuente: <http://literaturaymanga.blogspot.com/2014/02/la-heroina-oculta-en-el-manga-drem-de.html>.

Portada del volumen 2.

La ola de la cultura japonesa en México inicia con la transmisión de los primeros *animés* en 1974 cuando Televisa inicia en XHGC Canal 5 las transmisiones de Candy Candy, Meteoro, Heidi, entre otros. Pero también se tiene registro que es en 1970 cuando entra a México el primer *anime* conocido como Astro boy (G. Torres, 2017). Durante años Televisa se apoderó de los *animés* en México hasta 1993 cuando la recién creada TV Azteca transmitió animés como Mazinger Z y la retransmisión de Candy Candy. Es hasta 1995 que decide crear un show los sábados por la mañana en donde se genera el boom para los que hoy en día se consideran otakus en México, con la llegada de Saint Seiya (Caballeros del Zodiaco), con la llegada de este anime Televisa se ve en la necesidad de retransmitir *animés* para contrarrestar a Tv Azteca y proyectó Heidi, Remi y Robotech. En 1993 Tv Azteca consigue los derechos de transmisión de nuevas series como *Sailor Moon*, *Fly* y *las Guerreras Mágicas* (Martínez, 2018); en esta época es importante resaltar que muchos de estos

---

<sup>10</sup> Es una historietta con características de *manga*, con el que comparte un tipo de dibujo similar en blanco y negro (...) este *manga* mexicano es una saga desarrollada en siete episodios divididos en la misma cantidad de volúmenes (Castelli, 2017).



programas eran transmitidos en un espacio en la programación televisiva enfocada a niños y adolescentes llamada “Cari-Tele” (García & García, 2013-2014).

Se formó “una guerra entre las televisoras” donde se continuó generando la transmisión de más *animés* como *Súper campeones*, *Ranma ½*, en 1997 Televisa ganó terreno con la llegada de *Dragon Ball*, y es hasta 1999 que Televisa le da un golpe aún más fuerte a Tv Azteca con las series de *Digimon* y *Pokemon*. En 2001 la cadena Nickelodeon trae a Yu-Gi-oh!. Pero es hasta el 2002 que gracias a Cartoon Network llega uno de los *animés* más emblemáticos en la historia del *anime* en México (después de *Dragon Ball*) (es-academic, 2000-2021) y de muchos fans de la animación japonesa, la historia creada por un grupo de mujeres llamada CLAMP, *Sakura Card Captors* el cual hasta el día de hoy aunque no está en transmisión por televisión abierta sigue en vigencia y ha logrado tener un gran número de fans, en mayo de 2016 se da a conocer que este *anime* tendrá segunda temporada y que el manga también saldría a la luz.

En la historia del *anime* en México, es importante reconocer que en 2004 comenzó a desaparecer con la llegada de nuevas de series de televisión que lograron desplazar al fenómeno del *anime* en televisión abierta, pero no así la creciente fama de la animación japonesa. En 2017 vuelve el boom de la animación japonesa donde Televisión Azteca ahora será la empresa encargada de regresar la serie de *Pokemon* en la televisión abierta, ya que solo se podía ver de manera oficial por medio de Cartoon Network en México (Martinpixel, 2017), uno de los *animés* más emblemáticos de Japón, aunado a otros como *Ranma ½* y *Sailor Moon*. Al igual se puede encontrar en la Ciudad de México desde el año 2011, el Museo del Manga, ubicado en el seno de la Asociación México-Japonesa. Este recinto, posee un interesante acervo, no solo de historietas, también de libros y revistas en su idioma original (japonés) (Ramos S., 2020).

El *manga* o llamado también el cómic japonés en México tiene menos tiempo en el mercado que el *anime* (García & García, 2012), a pesar de esto la mayoría de historias de series animadas tienen su pasado como manga. Los primeros *mangas* en llegar fueron por medio de las editoriales Toukan y Vid las cuales ingresan las historias de *Vide Girl Ai* y *Captain Tsubasa* en 1997, a finales de este año, Editorial Toukan trae al público mexicano una serie de *mangas* que también ya habían visto la luz en el país como *anime*, *las guerreras mágicas* o *Magic Knight Reyearth*, de igual manera llega la historia de *Los Súper Campeones* pero con forma más adaptada al cómic, un año después

llega *Ranma ½*, *Dragon Ball* y, por Editorial Vid *Sailor Moon* y *Las Guerrera Mágicas* en formato Flipp book<sup>11</sup>. En 1997, dentro de una revista llamada Tetsuko, inicia la publicación con una sección denominada “Conexión Manga”, la cual dos años después aparece el primer fascículo de la revista con el mismo nombre, de manera independiente, la cual llegaría a 200 números para septiembre de 2009, lo que lo hace el primer fanzine, en esta temática, en lograr esa cantidad de publicaciones (García & García, 2012) la cual hoy en día sigue vigente.

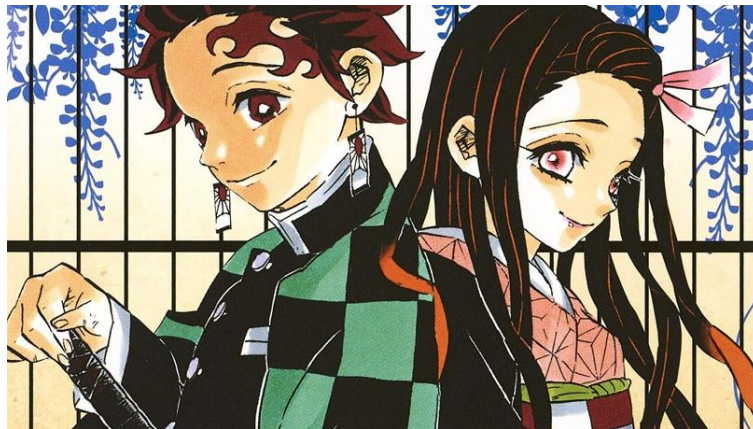
En 2001 Vid, publica D.N.A.2, este manga solo tuvo diez tomos, en octubre del mismo año sale uno de los mangas más esperados por su auge de serie animada en televisión mexicana, editorial Toukan lanza la historia de *Sakura Card Captors* con 52 tomos de la serie de mangas (pág. 7). En México es hasta el 2019, que la transmisión de esta segunda parte llamada *Cardcaptor Sakura: Clear Card*, se hace posible su transmisión por plataformas de paga como Crunchyroll, así como, una edición especial de lujo del *manga* sobre *Sakura Card Captor*, gracias a la editorial Kamite. Cabe recordar que, el manga entró a México precedido de los videojuegos y el anime, acompañado del merchandising, elementos que familiarizaron al público con su estética al exhibirse en espacios de consumo y producción de cómics en la Ciudad de México (Castelli, 2017). Fortaleciendo las industrias culturales que van formando parte de un estilo de vida para el individuo involucrado en el mundo del *cosplay*.

Entre otros *mangas* encontramos a *One Piece*, *Dragon Ball*, X-1999, *Love Hina*, *Kodomo no Omocha*, en 2005 los títulos mangas comenzaron a publicarse de una manera más rápida, pero en mayo de 2008 la historia del manga en México sufre un declive y en 2011 editorial Vid desaparece. En 2014 regresan los mangas gracias a Panini y Kamite, levantando así las publicaciones periódicas del manga, provocando que los amantes de este género logran obtenerlos de una forma más rápida. Inclusive logrando que, *animes* salgan a la par de sus respectivos mangas, doblados al español en plataformas de video como Netflix, tal es el caso de *Kimetsu no Yaiba*, considerado

---

<sup>11</sup> Es una publicación digital, comparable a un libro electrónico, que puede ofrecer muchas características similares y a mayores incluir contenido multimedia (imágenes, vídeos...) sin problemas de compatibilidad, además de ofrecer interactividad con el usuario que hace que la lectura sea dinámica y natural como la de un libro físico (EditoresTrama, 2019).

hasta ahora el *manga* más vendido de 2019 y 2020, debido al éxito que generó en Japón con su serie animada por el estudio Ufotable (García M. , 2019).



A partir del nuevo boom de la cultura japonesa los grupos sociales afines a este gusto comenzaron a crecer, ahora se pueden encontrar más convenciones especializadas sobre este tema en el cual también se incluye al ya mencionado *cosplay*, el cual es llevado a cabo por los otakus o fans (también existen fans que no se consideran *frikis* u *otakus*), en el juego de representación de uno de sus personajes favoritos, esto se convierte en una forma de identificación del individuo por el personaje que interpreta, debido a esto los *cosplayers* van creando grupos mediante las redes sociales, siendo este uno de sus medios principales de comunicación, para relacionarse entre sí, y compartir material de *anime* y *manga*, tema que se desarrollará más adelante.

La imagen es un componente más empleado, superando inclusive el lenguaje verbal al superar la barrera del lenguaje; visto de otra manera como comunicación visual al tener el poder de ir más allá de la comunicación visual; puede trascender las barreras de casi tres mil lenguajes orales y los cuatrocientos lenguajes escritos existentes (García & García, 2009) considerándolo en sí como el lenguaje universal ya que la transmisión de su mensaje es el mismo pero, dependiendo de la cultura en la que es visto, será el modo de interpretación; el significado dependerá de los elementos culturales en los cuales se presentan, la imagen influye más que el lenguaje verbal, toda vez que se recordarían mejor las imágenes que los textos y, más concretamente aún las llamadas imágenes “mediáticas” tales como la imagen televisual o la foto de prensa (Joly, 2003), por lo tanto, la esencia del *anime* y el *manga* logra traspasar esta barrera creando un sinfín de estilos de dibujos.

Por medio de la imagen creada por los ilustradores que se maneja en el anime-manga, se busca transmitir una tradición estética en la cual la industria cultural tiene como objetivo el deleite en la sensación, el asombro y la diversión que la imagen logra plasmar mediante la transferencia de ideologías de lo bello, causando que en algunas ocasiones estas sean un impedimento para la realización de los cosplays, dado los altos estándares que manejan los personajes, así llamar a los cosplayers como *busu-kawaii*, o en otros casos lleva al cosplayer a hacer uso de *props* o prótesis que los ayuden a tener otras características de los personajes los cuales de forma natural no pueden.

Dentro del *anime* y *manga* la estética de los dibujos dependerá del género que se trabaja, cada uno tiene una clasificación, la cual dependerá del tipo de espectador al que se quiere alcanzar, logrando tener cerca de quince tipos de historias, que van desde la creación de imágenes para un público más pequeño hasta la diversificación de gustos, dentro de estas categorías se pueden encontrar las que están realizadas para los niños que manejan con atributos corporales mayores a las de una persona física. Una imagen es el medio por el cual las Industrias Culturales buscan la aceptación y adaptación de sus culturas a los nuevos elementos de la globalización, donde la imagen busca la esquematización de sus elementos para la transmisión de sus conceptos para su adecuación en la vida. La imagen puede ser presentada de dos formas ante un público consumidor, la imagen estática (fotografía o prints, en el caso del *cosplayer* o el *manga*) y la imagen en movimiento como el anime y videojuegos donde surgen un gran número de ideas para que los *cosplayers* realicen.

Hoy en día también se puede encontrar en el mercado el *manhwa*, ampliando el mundo de los personajes para la realización de animaciones y el *cosplay*; además de colaboraciones entre Corea del Sur y Japón, como ejemplo está *Defense Devil*, donde se mezclan las culturas en la búsqueda de la fascinación del fanático, el cual llegó al público mexicano en el año de 2014, llamando la atención debido a la dualidad del bien y el mal que representa la historia, aunado a la fascinación por las historias de demonios, ya sea mostrándolos como seres despiadados o como seres que no cumplen con lo tradicional de lo que debe ser un demonio (LadyDragon, 2018).

Como ya se ha mencionado, tras la llegada de las nuevas tecnologías, se puede abrir la posibilidad de ver más *anime* debido a la creación de plataformas de internet, de paga y gratuitos, donde se puede ver ambos formatos; la imagen ha logrado una ampliación en su forma de expresión y en el caso del *anime*, su transmisión llega a tal grado que los personajes se ven más reales. El creciente

bombardeo de imágenes mediáticas crea una saturación de ideales con la consecuencia de que el consumidor se alejará del contenido, y traslada su atención a la fascinación que genera este espectáculo de superficie y movimiento (Darley, 2000).

En el caso del *cosplayer*, lo equivalente se ve reflejado en las fotografías e imágenes impresas que son utilizadas para su venta o regalo a fans, esto se debe a que, detrás de ellas existe un trabajo de maquillaje, luces y en algunos casos el uso del Photoshop. Aunque en algunos casos el uso excesivo de estas herramientas crea una sobrexplotación de las imágenes, así surgen los *cosmodels*, quienes se dedican exclusivamente al material fotográfico, llevando al *cosplayer* tradicional a enfrentar obstáculos para poder seguir con la actividad, considerando que, esto puede ser beneficioso en el aspecto de publicidad, pero al no implicar gasto en la confección de *props*, el esfuerzo de quienes están involucrados no tendrá frutos, ya que los patrocinios se aplican para gastos de materiales entre otras cosas, por esto al crear un “*cosplay* ficticio” por medio del exceso de Photoshop, se evita la esencia misma del cosplay (ErusNoctem, 2020).

La imagen que se crea para el *anime-manga* genera en el espectador admiración por la forma en que se estructura el dibujo y la sensación de realidad en algunas imágenes, siendo esta una razón más del crecimiento de fans. La construcción de la imagen que se transmitirá por medio del anime al generar un público atraído por la estructura que se ve en ella, ya que, como lo es en el producto audiovisual en México, se tiene un desplazo de publicidad para dar a conocerlo; hoy en día puede incluirse las convenciones donde se dan a conocer más títulos, además de nuevos artistas alternativos inspirados en el manga.

### **3.2 Las convenciones y las frikiplazas**

La manifestación del *cosplayer* está centrada principalmente dentro de las convenciones, donde existe una enorme concurrencia de aficionados a cada uno de los elementos que envuelven al anime, manga, cómic, etc., en busca de establecer contacto con comunidades más grandes, para la realización de diversas prácticas culturales que envuelven al *cosplayer*, otaku, friki, entre otros. Aunado a los picnics y las sesiones fotográficas. En estos eventos el objetivo principal no es participar y entregarse a un gran ambiente comunal (Quiroz, 2020); dando fuerza a la idea de una comunidad que fortalezca sus vínculos en la interacción de dichos eventos.



Grupalo improvisado de personaje del videojuego League of Legends en ExpoTNT34

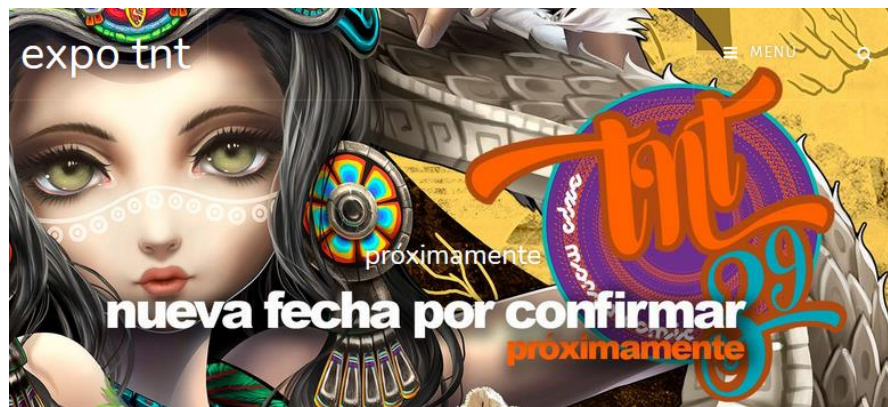
En el año de 1970, es llevada a cabo la primera convención, donde años más tarde se registra la primera pareja de cosplayers, quienes aún no eran denominados como tal, la Comic-con; una de las convenciones principales a nivel mundial y la cual, hasta 1991 se establece en el Centro de convenciones de San Diego de manera ininterrumpida, en 2020 sus actividades se realizaron de manera virtual del 23 al 26 de julio y la cual llevó por nombre Comic Con At Home, reemplazando a la tradicional Comic con, que se realiza año con año en San Diego California, y que por la pandemia por el Covid-19 tuvo que ser cancelada (Redacción-MC, 2020).



A inicios de los noventa se registran en México las primeras convenciones del país. Dentro de las mismas pueden interactuar productos culturales de diversos países, a pesar de esto cada una de ellas se concentra en uno es específico, pero, no significa la existencia de alguna mezcla. Modelos híbridos de convenciones empiezan a surgir en la Ciudad de México a partir de 1993, derivados de éxito de otras convenciones (Gutiérrez L., 2020) fuera del país; así llega la Feria de la Historieta en el festival organizado por los alumnos de la ENEP Aragón, un año después en 1994 se crea la CONQUE, iniciando una larga trayectoria que los ha llevado a considerarse como una de las

mejores. Evidenciando la magnitud que representan al crear diversos centros reunión para mostrar las características de los miembros, además, de compartir con la afición a estos productos culturales; ya no solo enfocan a las series de televisión japonesa, manga, etcétera, sino, al ampliar el gusto por productos culturales de otros países como Estados Unidos, con el cómic, series de televisión, películas de ciencia ficción, entre otras.

La influencia de la cultura japonesa se demuestra con estos centros de reunión como Expo TNT, Ficómics BUAP, La Mole comic con, entre otras, las cuales realizan eventos dedicados a las historietas, cómics, *anime*, *manga*, etc., incluyendo talento mexicano dentro de sus filas. Entre otros centros de reunión son las Frikiplazas<sup>12</sup> ubicadas en diversas ciudades del país, establecidos de manera permanente.



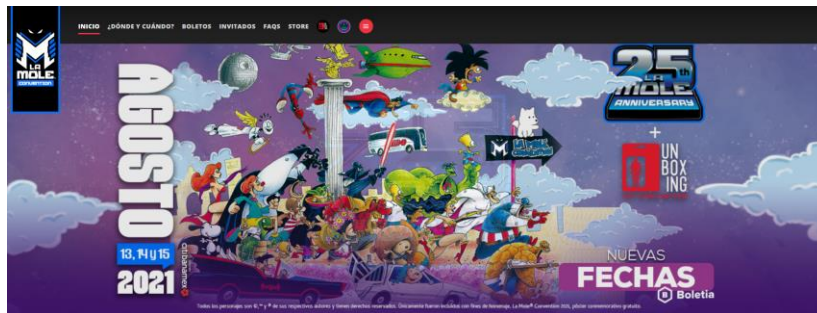
Página web de ExpoTNT

---

<sup>12</sup> Franquicia dedicada a la renta de locales en plazas comerciales, con los giros de entretenimiento “donde hay desde maquinitas, accesorios para celulares, *anime*, comida rápida, torneos de cartas, renta de videojuegos, *Pump IT UP*, cosplay, doramas, k-pop, j-pop, tatuajes, pearingos, figuras coleccionables, figuras coleccionables, figuras armables de papel, moda alternativa, doramas, comida oriental, dulces orientales de importación, reparación de videojuegos y que tiene diversos espacios alrededor de la República Mexicana (Barba G., 2017).



Página oficial de Facebook



Página oficial de La Mole Comic con

Cada una de estas convenciones representa una forma de interacción entre culturas y sus miembros, encontrando además un encuentro con miembros de la sociedad que comparten gustos, y denota la influencia que la cultura japonesa (principalmente) tiene en la sociedad mexicana. A pesar de esto, los eventos llegan a cambiar de sede o de centro de reunión, debido a que no son establecimientos exclusivos para estos eventos, pero, una de las características de las convenciones es la frecuencia del lugar que utilizan para las reuniones, tal es el caso de la Expo TNT, quien realiza dichos eventos en su gran mayoría, en el Centro de convenciones Tlatelolco, aunque en algunas ocasiones se llevó a cabo en otro recinto. Originalmente se realizaban dos ediciones: una en primavera y otra en otoño (Gutiérrez L., 2020).

En México, la primera es la CONQUE, en julio de 1994, buscaba abrir un espacio a fans y creadores de historietas en México, en el Centro de cultura Polyforum Siqueiros, donde más adelante se llevaría a cabo La Mole. La primera edición contó con artistas como Yolanda Vargas Duché, Ángel Mora, Rius, entre otros (NOVELMEX, 2017).





La idea surge a manos de Luis Gantús y un grupo de amigos, en esos momentos no existían convenciones en México, además de considerar que, en México eran tiempos difíciles para la realización de este tipo de eventos, pero, tras platicar con Martín Maceo (otro fundador de la CONQUE), acerca de querer conocer a sus ídolos del cómic como Sergio Argonés, pero que, en esos momentos solo se podría conocer al visitar la convención del Comic con en San Diego, ahí fue donde platicamos de porque no había convención y había muchas razones para no hacerlas, pero, fueron pocas para hacerlas y se hizo (Gantús, 2020). Hasta ese momento solo existían centros de reunión en tiendas de cómic, haciendo aún más difícil la interacción entre miembros de esta comunidad que solían reunirse en estos grupos, haciendo que la convivencia de personas de todos los estados fuera imposible, por lo tanto, la comunidad *friki*, *otaku* y *cosplayer* era visualizada de manera mínima.



Fuente: Blog *Desde el Palacio Valhalla* <https://palaciovalhalla.wordpress.com/2016/07/27/luis-gantus-la-conque-y-una-historia/>

En la primera edición se tenía la expectativa de mil personas, pero, se llegó a las 10 mil. En el 2017, esta convención llegó a albergar 45, 247 más los 6 mil asistentes al StarWars Day, la convención de comics, entretenimiento y videojuegos CONQUE rebasó las expectativas de los organizadores y se encaminó a ser la más importante de México y Latinoamérica (GOSSIP, 2017), esto se convierte en una muestra de la gran influencia que han ejercido en la sociedad mexicana, donde como se ha mencionado existe una gran cantidad de actividades para todo el público. Después del éxito obtenido tras la primera CONQUE, la segunda se planeó como un evento grande, un evento masivo, un evento tipo las convenciones de Estados Unidos, por lo tanto, existió una mejor forma de trabajar (Gantús, 2020). Es hasta el 2001 que la convención decide tomar un descanso debido a que en esos momento no existían las condiciones para seguir con el proyecto ya que, había demasiada piratería , había demasiado tianguista, era un ambiente que se fue modificando, en su momento fue un ambiente muy desagradable en México, no sé si tenía que ver lo de los stands, pero, el mercado mexicano no dio para mantener un evento de este tipo, esa es la realidad, el mercado mexicano es muy complicado (Gantús, 2020).

Tras varios años de ausencia en el 2017 regresa, tomando como sede Querétaro, en esta ocasión se contó con grandes editoriales del mundo como Marvel y DC, y de la mano del Fundador Luis Gantús, a lado de Humberto Ramos y Héctor Hernández se lleva a cabo, contando con la participación de la Secretaría de Turismo de Querétaro. En diciembre de 2016 se da a conocer la noticia en manos del fundador, quien, habló acerca de la participación de uno de los grandes iconos del cómic, Stan Lee, la cual se convertiría en su segunda participación:

El anuncio de su regreso a México lo hizo el propio Lee, junto a Luis Gantús y Humberto Ramos, (organizadores) en el Comic-con de San Diego el 22 de julio. “El (Stan)vino en el ‘96 a la Conque, fue su primera vez en Latinoamérica y quedó con gran sabor de boca, y es muy amigo de Humberto Ramos, otro de los organizadores, un gran dibujante de Marvel”, la combinación de factores hizo posible que el padre de Spider-Man regresará a Tierra Azteca (Lugo, 2016).



En el 2020 la convención sería llevada a cabo en noviembre, pero, tras los sucesos de la pandemia COVID19, no se pudo realizar:

La edición 2020 de la CONQUE, convención de cómics en México que ha recibido la visita de estrellas como Stan Lee y Tom Holland, ha sido cancelada definitivamente. Su director Luis Gantús señala que no existen las condiciones para realizarla, aunque estaba prevista para noviembre próximo en Querétaro, su actual sede. “La crisis económica vendría a afectar seriamente a este tipo de eventos; el elenco de artistas extranjeros iba a ser muy complicado de conformar; el público iba a tener miedo de un evento masivo” (Universal, 2020 ).

Como se ha mencionado, México también tiene a la Mole comic con, a diferencia de la ExpoTNT, está concentrada en su mayoría por la cultura pop estadounidense, pero sin descartar al de otros países; se caracteriza por invitar un gran número de artistas de diversos ámbitos como los son dibujantes, actores de series de televisión, luchadores profesionales tanto mexicanos como de la WWE<sup>13</sup>, actores de doblaje, cosplayers nacionales e internacionales como lo son: Leon Chiro<sup>14</sup>,

---

<sup>13</sup> Empresa de Estados Unidos enfocada al entretenimiento, en su mayoría por la lucha libre profesional.

<sup>14</sup> *Cosplayer* profesional italiano, inició su carrera en el 2010, actualmente es conocido a nivel mundial. Ha sido juez de concursos de *cosplay* de muy alto nivel y también ha sido un invitado especial, miembro del personal y jurado del concurso de *cosplay* en la primera experiencia de *cosplay* cruise (IRENE, 2020).

Nadyasonika<sup>15</sup>, entre otros. Gracias a este tipo de convenciones existe la posibilidad de adquirir con más facilidad diversos artículos de colección, en el caso de esta en particular también se pueden visualizar áreas especiales dedicadas a las tiendas de artículos de videojuegos, así como torneos dentro de las mismas.



Fuente: Página web Cinemedios

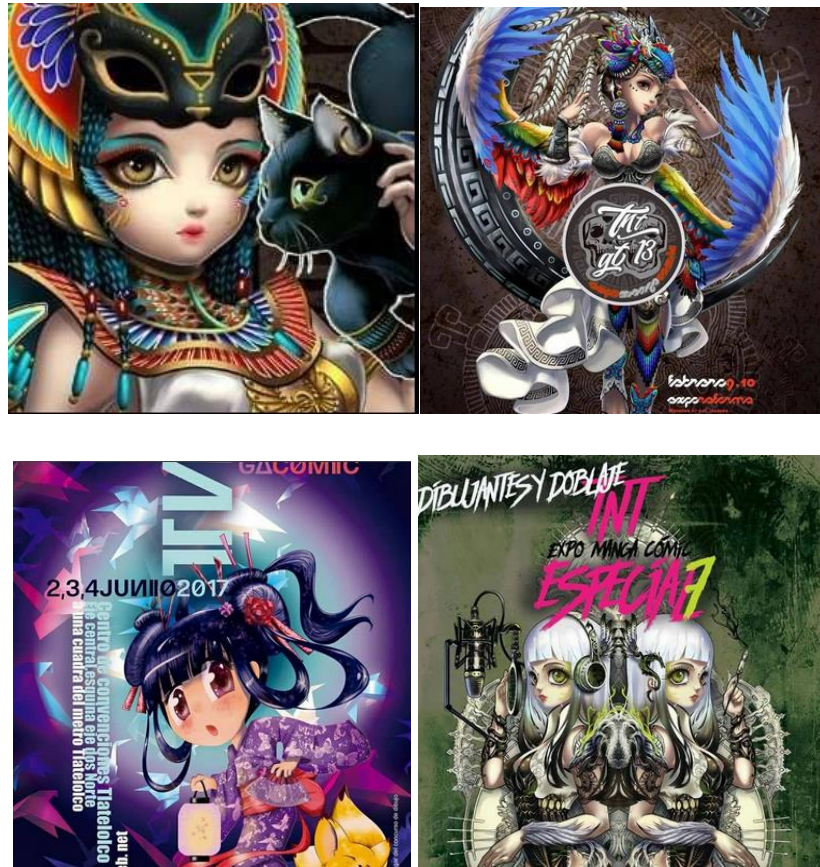
La Mole es considerada como una de las más importante hasta el día de hoy en México, al albergar cerca de 35 mil visitantes, así como, el segundo evento de cómics. Tan solo en el año 2016, en su celebración de 20 años, reunió cerca de 140 representantes de lo mejor del cómic y el *cosplay* nacional e internacional, y decenas de expositores en el Centro Internacional de Convenciones y Exposiciones del World Trade Center de la Ciudad de México (Montaño, 2016), antes de cambiar de sede al Centro de Convenciones CitiBanamex.

Como ya se mencionó con anterioridad, es en el 2000 que surge una de las convenciones más importantes de la Ciudad de México, ExpoTNT, en donde es llevado a cabo uno de los concursos más importantes a nivel nacional. La TNT se ha identificado como una convención enfocada en las (sub) culturas japonesas (iniciando con el anime y manga), que además ha ofrecido un espacio al *hallyu* (subcultura coreana), al cómic norteamericano y a la fantasía medieval (LIQC/Guarita, 2018). Cuenta con diversos espacios de recreación para todo público, desde actividades centradas en el mundo de la cultura japonesa, también se pueden encontrar áreas con espectáculos de música coreana (k-pop), conciertos, desfiles, concursos, zona *cosplay* y pláticas con personajes infantiles.

---

<sup>15</sup> *Cosplayer* originaria de Ciudad Juárez, diseñadora industrial y por si fuera poco, también fue community manager en CD Project RED para los fans de habla hispana (Jurado, 2019)

En cada emisión del evento se realiza el concurso de dibujo para el cual se solicita la creación de la mascota. Lo anterior representa una gran oportunidad para los artistas amateurs y veteranos para plasmar su arte (Gutiérrez L., 2020).



Fuente: Página oficial de Facebook de la ExpoTNT

En esta convención se realizan los principales concursos del *cosplay* como lo es el World Cosplay Summit, donde además se realizan torneos de baile, en su mayoría de K-pop; durante los tres días que dura la convención, se pueden encontrar diversas actividades acordes al evento, desde concursos hasta curso o clases para la realización de dibujos al estilo del *anime*, cuenta con la participación de artistas tanto nacionales como internacionales, incluyendo la actividad del *cosplay*. Más allá de la venta de artículos y actividades en torno al mundo del *anime* y el *manga* (principalmente), se ha convertido en un lugar donde se comparte experiencias, además de formar vínculos con las personas que ahí se encuentran, “conforme la oferta de productos crecía en el mercado formal e informal, la razón para ir a ExpoTNT y similares cambiaba. Se convirtió en un pretexto para reunirse con amigos, con todos aquellos que se apasionaban tanto como uno por las

nuevas películas o series y con quienes se podía hacer *cosplay* sin sentir rechazo o ser señalado” (Soto, 2016).

En 2014 ExpoTNT contó con marcas japonesas e invitados internacionales que fomentaron la visibilidad del evento. La presencia del Embajador del Japón en México, de la Fundación Japón en México y su abierto apoyo para la promoción de la cultura japonesa en México hicieron que las relaciones México-Japón se vieran estrechadas por convenciones como TNT que daban cabida a un híbrido de mercancía no oficial, contra productos originales y creadores traídos directamente desde Japón (Gutiérrez L., 2020). Debido a la continuación de esta convención, en más de una ocasión los Embajadores forman parte de alguna actividad como el 4 de febrero de 2018 donde el Embajador Takase hizo entrega del primer premio a los Banana Cospboys de Yucatán, *cosplayers* que ganarían ese año el World Cosplay Summit.



Fuente: Página Web de la Embajada del Japón en México

Para Javier Pérez (2018) esta convención es considerada como un evento de interés especial en la cultura de oriente que motiva desplazamientos turísticos, además de contar con instalaciones adecuadas a cada emisión, esto debido a que, busca atender los deseos y expectativas de los interesados principalmente en la cultura japonesa. De igual manera, el autor identifica el origen de su nombre, haciendo referencia a querer “causar un impacto”. Es llevado a cabo entre dos y tres veces al año, teniendo eventos especiales como la Expo TNT GT; el impacto de estos eventos ha llevado a la convención fuera de su ciudad de origen, en donde se identifican la Expo TNT Guadalajara y Monterrey.

El concepto de esta convención, ha logrado convertirse en un centro donde se une la comunidad *otaku/cosplayer* motivado por el interés en los productos culturales japoneses (principalmente),

llevando a personas alrededor del país a concentrarse en un solo sitio, en búsqueda de atracciones que no se encuentran en la cotidianidad o de tal magnitud, sin descartar a las Frikiplazas, sitios con la misma esencia de las convenciones, pero, centradas en menor cantidad y auge. Una de las más importantes es la que se encuentra ubicada en el Eje Central, en el Centro Histórico de la Ciudad de México, donde se pueden encontrar diversos locales con productos de colección, actividades y restaurantes con especialidades de la comida tanto japonesa como surcoreana. Este edificio cuenta con cerca de 250 locales que componen este universo donde se desdoblaron maquinas para jugar, peluches, gente disfrazada, equipos lanzando cartas, música y dulces. Y es que verdaderamente se trata de un paraíso para *geeks* y *frikis* (Loustaunau, 2020).

La manifestación de esta subcultura ha llevado a la creación de estos centros de reunión tanto en lugares establecidos como las convenciones que se llevan en distintas épocas del año y en algunas ocasiones en diversos sitios, esto debido a la popularización de los productos culturales de Japón y Corea del Sur principalmente. Las Frikiplazas, se han convertido en lugares concurrentes para quienes gustan del anime, manga, entre otros, y quienes no pueden asistir a las distintas convenciones, al igual que estas, cuentan con diversas áreas de comida y venta de productos, en el caso del cosplay se encuentran locales con la venta de pelucas, pupilentes y en algunos casos vestimentas fabricadas para realizar la actividad, aunque con medidas estándares.



Fuente: Página Web Frikiplaza de la Ciudad de México

Este lugar se ha convertido en una franquicia que, de acuerdo a su página de internet, cuenta con 28 sucursales a nivel nacional, teniendo presencia en 21 estados, todas en ciudades con niveles de población considerables, donde inclusive llega a haber una o más plazas, en concordancia con el número de habitantes, como es el caso de la Ciudad de México o Guadalajara (Morales Mata, 2019). Llevando a las actividades dentro de las rutinas diarias para cada uno de los aficionados, tomando más importancia en cada uno de los aspectos del *cosplayer*, *otaku*, *friki*, etc.



Fuente: Página web SoyGdl, fachada de la Frikiplaza Guadalajara

### 3.3 El mundo del *cosplay*

La actividad del *cosplay*, para algunos puede considerarse como un fenómeno mundial que ha logrado traspasar la barrera del idioma y del espacio territorial. Más allá de esta actividad, es imposible no hablar de ella sin conocer sus orígenes; el *cosplay* tiene una fuerte influencia gracias al *anime* y el *manga*, pero, pocos saben que su origen no es en Japón. El primer registro que se tiene acerca de la realización de este juego del disfraz es en Estados Unidos, dentro de una convención de cómics en los años treinta, donde una pareja decidió ir disfrazados de sus personajes favoritos, que surgen dentro de la película “Things to Come”, esto contribuyó a que, a la siguiente convención se inspirarán más personas a la realización de esta actividad.





Fuente: <https://crackenesports.gg/los-inicios-del-cosplay-y-su-evolucion-con-el-paso-de-los-anos/>

A pesar de esto, es en Japón donde logró desarrollarse con fuerza la actividad del *cosplay*; el boom del *cosplay* japonés entre la década de los 80-90, se convirtió en un fenómeno mundial con “Neon Genesis Evangelion”, serie que puso de moda el personaje de Eva, entre *cosplayers* de muchos países (Fujiwara, y otros, 2017). Más adelante, esta actividad logró popularizarse dentro de las convenciones tanto fuera como dentro de Estados Unidos. Las presentaciones de esta actividad al inicio en Japón, no eran denominadas como *cosplay*, pero se tiene el registro de que este fenómeno surge en los años 70, gracias al *Comic Market* o *Comiket*, feria en la que los aficionados a los cómics realizan dibujos de estos, y tienen la oportunidad de publicar sus trabajos, los participantes de las ferias se visten al igual que sus personajes de *manga*, *anime*, comics o videojuegos (Brenner Galarza, 2014), dando inicio al fenómeno del *cosplay*, donde se logra entablar valores dentro del grupo al que se pertenece en el colectivo *cosplay*.

Para Rachamn et al. (2012), el *cosplay* se interpreta dentro de un contexto moderno de subcultura, utilizado para describir la actividad de vestirse y actuar como personajes de *manga*, *anime*, *tokusatsu* (películas de efectos especiales o programas de televisión), videojuegos, ciencia ficción, incluso de grupos musicales. Los autores consideran al *cosplay* más allá de una imagen, interpretándose como parte de la identidad de un individuo, la cual, nunca estará estancada, ya que no será extraño ver a los *cosplayers* moverse con cierta facilidad entre personajes con diversas características, así como de tribus, que comparten las mismas pasiones. Dentro de esta cultura del *cosplay*, para los autores lo que más destaca son los fanáticos denominados como *otakus*, al

seleccionar un personaje debido a su afición por las actitudes y la personalidad del personaje, recreándolos con entusiasmo, llevando a cabo una fluidez en el aspecto de la identificación, un juego donde se puede ser quien se desea o quien no se puede ser en la vida cotidiana, así, considerarse el *cosplay* no como un acto simple, ni un acto ordinario, si no una representación teatral de alta participación y de consumo (pág. 321).

Es en 1983 cuando surge la primera aparición de la denominación de *cosplay*, la cual fue en la revista *My Name*, y se basaba en la actividad local con el mismo criterio, el disfraz e interpretación de fanáticos (Torti Frugone, 2018). Aunque también se habla de que fue en el año de 1984 surge el término cuando el escritor y fundador de la editorial japonesa Studio Hard, Nobuyuki Takahashi quien visitó la Convención Mundial de Ciencia Ficción en Estados Unidos y publicó imágenes de los disfraces en revistas japonesas bajo el nombre de *cosplay* (Yume-Redacción, 2015), por lo que, el año exacto aún está en disputa. Más adelante el escritor realizó diversos grupos para asistir a los eventos y festivales realizados sobre *anime* y *manga* dentro de Japón; la palabra *cosplay* está basado en dos términos de la lengua inglesa: “*costume*” (disfraz, vestuario, atuendo), y “*play*” (jugar, ejecutar, poner en acción), de su contracción salió “*kosupuru*”, es decir la adaptación fonética de *cosplay* ya que el japonés impide pronunciar ciertos sonidos como en idioma inglés (Romero V., 2016).

Posterior a esto, se han podido visualizar diversas convenciones en donde cada *cosplayer* hace presencia con el uso de maquillaje y algunas técnicas dentro de la confección de vestimentas y accesorios para lograr mostrar la esencia de cada personaje para traer del mundo de fantasía a la realidad cada uno de los personajes. En el ámbito nacional, el *cosplay*, llegó a nuestro país en la década de los años noventa, casi a la par de las primeras convenciones nacionales de cómics (Quiroz, 2020).



*Cosplayers* Chintola (Vi Demoniac del videojuego League of Legends), Juan (Hellboy) y Ao Tsuki (Xayah del videojuego League of Legends)

Se puede visualizar una diversidad de disfraces que no solo están enfocados en la cultura japonesa, sino que, hoy en día ya incluye a todo un mundo de ciencia ficción alrededor del mundo. Cabe destacar la creación de concursos tanto de *cosplay* amateur como profesional, como lo es el ya mencionado World Cosplay Summit (Sekai Kosupure Samitto)<sup>16</sup>, uno de los concursos más importantes dentro de la cultura *cosplay*; quienes participan deben tomar en cuenta que, se deben caracterizar de personajes de *manga*, *anime* o videojuego japonés, en el caso de los videojuegos también se toma en cuenta la colaboración de otros países.



Fuente: Página web Japan Daily

El nacimiento de la WCS se le atribuye a la organización de eventos de la TV Aichi y era llevada a cabo desde 2003, en la Ciudad de Nagoya, Japón, pero a partir de 2009 cambió de sede en el Tokio Dome. Y es hasta el 2012 que se logra consolidar como una compañía independiente que goza del patrocinio de distintas organizaciones gubernamentales como lo son el Ministerio de

<sup>16</sup> Página oficial <https://en.worldcosplaysummit.jp/championship2019-outline>

Asuntos Exteriores, el de Tierra Infraestructura y Transporte, así como el Ministerio de Economía, Comercio e Industria, entre otras instituciones, y también compañías y comercios locales (SMASH, 2018). Cada uno de los representantes de los países concursantes son previamente elegidos mediante finales nacionales llevadas a cabo en distintas Convenciones, en el caso de México se realiza mediante la Expo TNT, como se ha mencionado con anterioridad. Los ganadores de cada una de las Nacionales obtendrán como premio la participación en la final en Japón, tanto en el concurso (Cosplay Championship) como en el desfile previo (Cosplay Parade), (Plou Anadón, 2014).

Al inicio del concurso solo participaron 4 países, mientras que, en el 2016 se perfilaba en el concurso cerca de 30 países<sup>17</sup>; es hasta el 2007 que México entra al certamen y en 2015 con el grupo denominado Twin Cosplay, Juan Carlos Tolento y José María “Shema”, quienes participaron en la TNT GT9, que México se lleva por primera vez el primer lugar; el dueto de los oriundos de Toluca partió a la ciudad de Nagoya, Japón, para competir por la máxima corona del *cosplay*. Con su representación y performance temático a The Legend of Zelda: Majora’s Mask, los mexicanos se proclamaron campeones y se impusieron a equipos provenientes de naciones como Italia, Estados Unidos, Francia, Brasil, entre muchos otros (Reyes, 2015).



Fuente: Página web JuegosDB

La referencia del *cosplay* en cuestión del consumo de *anime* y *manga* es muy fuerte, como ya se mencionó, no es en Japón donde surge el primero, pero, si es el país donde nace el término y desarrolla esta actividad a nivel mundial basado en el gusto de sus industrias del entretenimiento. Para Reyes (2014), mencionado por Acosta Jennifer remarca la importancia del *cosplay* dada su

---

<sup>17</sup> Anexo 4

conformación o nuevas maneras de construir y externar identidades, así como, nuevas formas de participación corporal con la alternidad (Acosta M., 2013), creando una realidad transmitida por medio de estas interpretaciones, exponiendo parte de la esencia tanto del personaje como de quien se han transformado en él.

Cada una de las características que hace al *cosplayer* convierten al cuerpo en un medio de expresión y a la actividad en un referente al constituir mecanismos que forman parte de la construcción de la identidad del cosplayer, remitiendo al mismo desde el plan del sistema social, donde nos encontramos que la integración y el orden social son condiciones necesarias para el funcionamiento de la sociedad, por lo tanto, formar parte de la identidad individual, independientemente del camino emprendido para conseguirla (Taguenca, 2016).

El *cosplayer* ve en la interpretación el medio de comunicación hacia esta comunidad para lograr una integración del individuo a un entorno donde exista ese sentido de pertenencia y semejanza con otros, al permitir involucrarse en el proceso de la realidad social del cosplayer dentro de este colectivo, entendiendo a esta como el conjunto de conocimientos y creencias sobre “el mundo de la vida” que se dan como ciertas por individuos agrupados que constituyen una sociedad (Taguenca, 2016).

## TIPOS DE COSPLAYER

Existen diferentes tipos de *cosplayers*, cada nombre asignado dependerá de las características que posea el personaje o del cosplayer. A través de la etnografía digital y la observación participante se detectaron los siguientes tipos de cosplay más comunes:

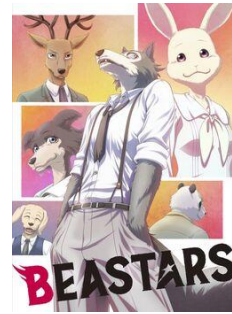
*Kigurumi kigurimi*, viene del término japonés *kiru* – vestir- y *nuigurumi* – animal de juguete caracterizado-, este tipo de cosplay se caracteriza por disfrazarse de animales humanizados.



Fuente:

<https://www.tierragamer.com/beastars-haru-legoshi-cosplay/>

Personajes del anime Beastars,  
Legoshi (lobo), Hal (coneja)



Fuente:

[https://beastars.fandom.com/es/wiki/Beastars\\_\(Anime\)](https://beastars.fandom.com/es/wiki/Beastars_(Anime))

*Mecha*, proviene de la abreviación del japonés *meka*, por la palabra en inglés *mechanical*, y hace referencia al disfraz con características mecánicas o que interpretan a personajes como robots humanoides o con grandes armaduras.



Fuente: <https://mikesouts.com/killerbody-transformers-cosplay-costumes/> Personajes de la película  
Transformers

*Fanservice*, hace alusión a cualquier tipo de personajes, pero, con la característica principal de poses sugerentes, que buscan cumplir con las fantasías de los fans.



Fuente: Instagram, cosplayer Jessica Nigiri, interpretando a Ahri con skin de KDA



Fuente: Leaguepedia-Gamepedia

*Busu-kawaii*, se traduce como “feo-bonito” y son llamados así a los *cosplayers* considerados como no “agraciados” o que no cuentan con los estándares de belleza principalmente en Japón.



Fuente: Mundo Otaku



Fuente: Diario Correo, personaje Freezer de Dragon Ball

*Giginka*, es una interpretación antropomórfica de objetos o marcas a seres humanos.

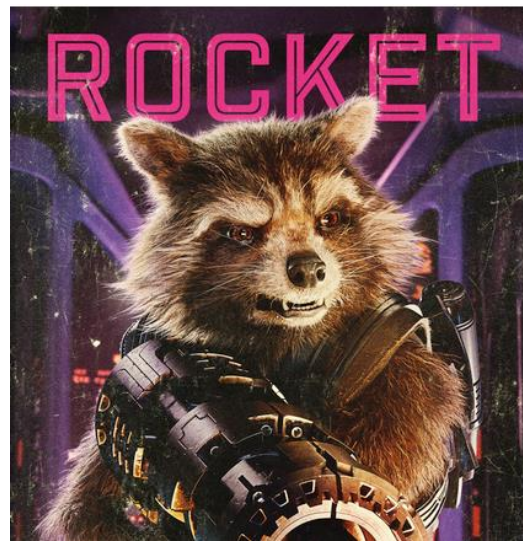


Fuente: Blog SuperHolly, marca Starbucks

*Furry* o *fursuit*, es similar al *kigurumi*, pero, como *furry* significa peludo, este tipo hace referencia a vestirse de un animal como tal, algo similar a una botarga.



Fuente: Instagram Akelatakawolf



Fuente: Blog BUHO, personaje Rocket de Guardianes de la Galaxia

*Genderbender*, consiste en realizar las versiones opuestas del personaje original, en referencia al género del mismo; para finalizar está el *crossplay*, donde el *cosplayer* se disfraza de un personaje del género opuesto (Salazar Rodriguez, 2014).





*Cosplayer Nillej*



Fuente: League of Legends official, personaje Darius

*Crossdresser*, Hombres que se visten de mujer solo en ciertas ocasiones, pero viven sus vidas como varones, por lo que se diferencian de travestis y transexuales (Télam, 2016), esta actividad es muy cercana al *crossplay*, pero se manifiesta más en la vida cotidiana. Este último, se observó se visualiza en su mayoría con hombres, donde su masculinidad se ve disfrazada por personajes femeninos.



Fuente: Página de Facebook de ErusNoctem

*Crossplay male to female:* Es una variación en la que un hombre representa un personaje femenino, el crossplay masculino a femenino se enfoca principalmente a la representación física de personajes que poseen facciones hermosas y tiernas (Acosta, Álvarez, Caicedo, & Monsalve).



Fuente: Página de Facebook de ErusNoctem



Fuente: BlogFandom, personaje Junko del anime Danganronpa

*Crossplay female to male:* La mujer representa un personaje de ficción masculino. Frecuentemente se hace un rediseño de personajes para el *crossplay* (pág. 8).



Fuente: Página oficial de Facebook de la cosplayer japonesa Reika, Reikaarikawajpan



Fuente: Blog Superaficionados, personaje Giyu Tomioka del anime y manga Kimetsu no Yaiba

*Visual Kei* (no es directamente un género cosplay, pero tienen una relación): Proviene de la palabra “visual”, que se refiere literalmente a la apariencia directa del artista y “kei”, palabra japonesa para estilo (Vázquez, 2006). La importancia de esta actividad viene debido a que, en esta actividad los hombres hacen utilización de maquillaje y accesorios considerados tradicionalmente para las mujeres.



Fuente: Instagram Crimson Lotus VisualKei

*Kitsunemimi*: Es el término que se refiere a la presencia de rasgos de zorro en un cuerpo humano. El término adaptado al inglés para referirse al *foxgirl* y *foxboy*. El kitsunemimi puede ser encontrado en obras de manga como Kanokon.



Fuente: Instagram cosplayer Juvartsy



Fuente: Página oficial League of Legends, personaje Ahri Spirit Blossom

*Usagimimi o usamimi*: Es un término menos común que se refiere a la presencia de características de conejo en un cuerpo humanoide.



Fuente: Blog OncePiece-Fandom, personaje Carrot



Fuente: Pinterest

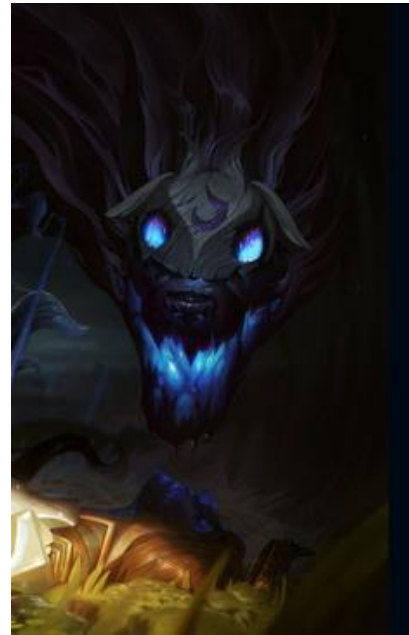
*Kemonomimi*: Con diversas variantes, cada uno denominado de distinta manera, dependiendo de los rasgos de diversos animales

*Nesumi* → ardilla



Fuente: Blog Cosplay Fusion Freak, *cosplayer* Pink Justice

*Ookami* → lobo



Fuente: Pinterest, *cosplayer* Issabel, basado en el espíritu lobo, compañero de Kindred de League of Legends

Fuente: Página oficial League of Legends

*Araiguma* → mapache



Fuente: Pinterest, personaje Kotori del anime LoveLive!

*Hitsuji* → oveja



Fuente: Instagram *cosplayer Ittibunny*, personaje Kindred del videojuego League of Legends



Fuente: Reddit, por Mr-Deer

*Ryuu* → dragón



Fuente: Instagram de *Nekoneko\_artcosplay*



Fuente: Blog Fandom, Tohru del anime Dragon Maid

Hoy en día el *cosplay* se ha vuelto más popular en diversas partes del mundo, donde se muestra el talento para poder transformarse en los personajes, sino también en conocer las diversas habilidades adquiridas para perfeccionar los atuendos, una subcultura que representa la idea de personajes que viven dentro del mundo de la ciencia ficción, de animaciones y que viven dentro de hojas de papel; es sumergirse y ser el personaje en cuestión, uso de la actuación y performance en busca de la perfección de personajes, transformarse en “quien tú quieras ser”. Cada una de las personas que practican esta actividad participan en diversos eventos o convenciones donde pueden lucir trajes y personajes. Convenciones en donde podemos encontrar *cosplayers* amateur, semiprofesionales y profesionales; admirar cada uno de los detalles de los trajes y encontrarte a tu personaje favorito.

Como se ha mencionado, el registro del primer *cosplay* es en Estados Unidos, pero, es en Japón donde logra tomar la relevancia actual. Su auge ha logrado que en diversas partes del mundo se realice esta actividad, en donde puede ser en manera de diversión para mostrar el talento *cosplay* o de manera profesional en la búsqueda de recibir la mayor preseña dentro de concursos en las convenciones o eventos especializados de distintas empresas de entretenimiento, como lo es el caso de RiotGames<sup>18</sup>, quien año con año realiza concursos de *cosplay* en la búsqueda de transmitir la esencia de sus personajes.

Dentro de las convenciones podemos encontrar todo tipo de personajes interpretados por integrantes de la comunidad *friki/otaku*, aunque en ocasiones son cosmodels, personas que se dedican a la interpretación de personajes “para modelarlos”. La existencia de los concursos es un símbolo del poder, y poco a poco ha tomado el *cosplay*, en algunos casos estos concursos pueden ser llevados a cabo por reconocimiento y en otras ocasiones incluye un premio monetario; además de los concursos, también existen personas que no han participado en ellos, pero sus habilidades en la confección de sus trajes los lleva a obtener un lugar importante dentro de la industria del *cosplay*.

Un ejemplo de esto se puede visualizar en artículo realizado por la Revista H en México, en el año de 2019, quienes realizaron un listado de “las mejores y más cotizadas *cosplayers* del Mundo”, en

---

<sup>18</sup> Empresa de Video juegos, fundada en 2006 por Brandon Beck y Marc Merrill con la intención de cambiar la forma en que se crean videojuegos para los jugadores (Akamai, 2020).

esta lista se encuentra la mexicana Azulette cosplay, quien se encuentra en tercer lugar. También da a conocer datos acerca de la actividad, en las cuales están estadísticas donde da a conocer que, el 64% de los *cosplayers* son mujeres, el 60% tienen entre 22 y 39 años, los personajes más interpretados son los que pertenecen al mundo del anime con un 36% y solo el 23 % de ellos realizan en su totalidad los *cosplay*.



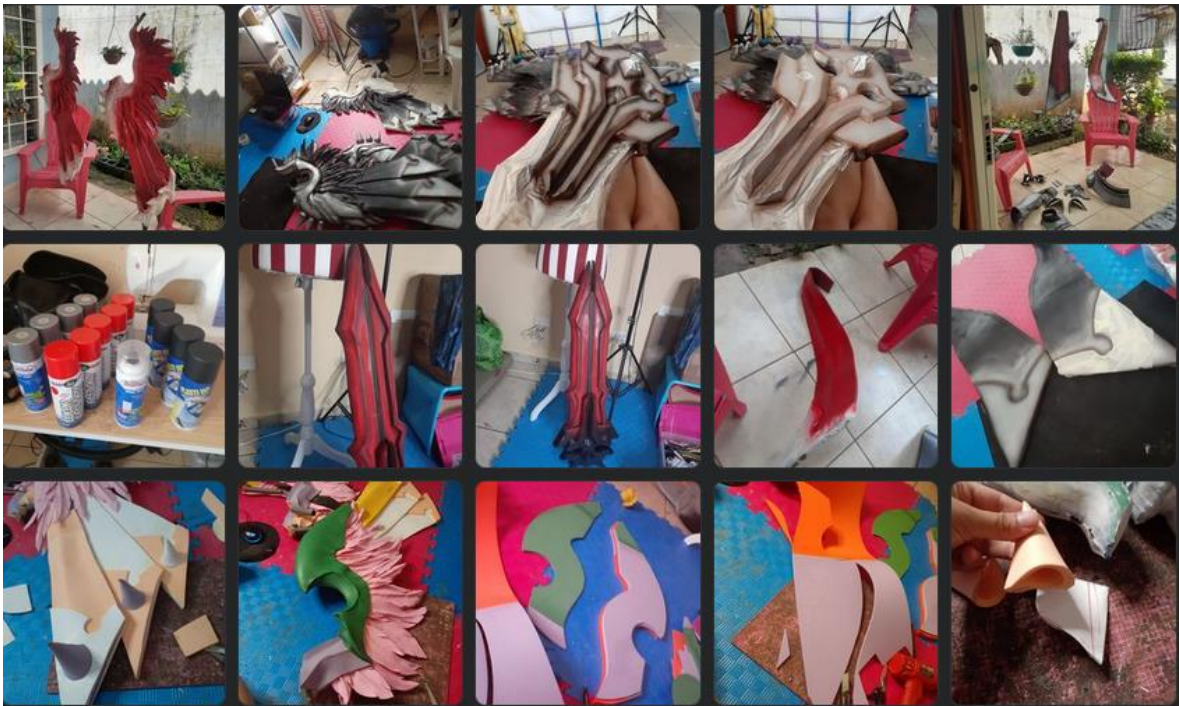
Imagen recuperada de su página oficial de Instagram (personaje Akali del videojuego League of Legends de Riot Games, en su skin KDA) <https://www.instagram.com/azulletecosplay/?hl=es-la>

La cultura pop japonesa de donde proviene el término, ha logrado que este conjunto de prácticas se convierta en un mercado, encontrando páginas donde ya se puede encontrar todo lo necesario para su realización, accesorios o trajes prefabricados que disminuye el tiempo empleado en ellos. Al considerarlo como una subcultura debemos tomar en cuenta la incorporación de prácticas que lo llevan a su realización, como afirma Hedbig (2002), mencionado por Arce Cortés (2008), la subcultura ayuda a sus integrantes a ser vistos y convertir determinados objetos “robados o humildes” ya existentes en signos de una identidad prohibida, única y secreta.

El cosplayer profesional debe buscar la forma de recibir un capital para poder seguir con la confección de sus trabajos, compra de telas, accesorios, aparatos, goma eva, pelucas, pupilentes y todo lo necesario para la perfección de sus personajes, combinándolo con la identidad de cada personaje representa, por esta razón, se llevan a cabo la venta de *prints* tanto en las convenciones como en sus redes sociales, con la diferencia de que en alguna de ellas se proporcione material



exclusivo, debido a que, el mayor capital lo otorga la semejanza o fidelidad al personaje original (Ito, 2012), implementando cada uno de estos elementos para darse a conocer mediante los concursos y las convenciones donde van como invitados y no como participantes externos, en la búsqueda del reconocimiento y atención de su público, evitando la compra de trajes o accesorios a externos.



Fuente: Página Facebook Kokoa Cosplay

El *cosplayer* puede realizar la actividad desde un ámbito de colaboración, participación y de manera competitiva; en el primero se toma en cuenta al *cosplayer* en conjunto con otros compañeros, donde se realizan sesiones especiales grupales para reunir la mayoría de personajes posibles del mismo, anime, manga, etc.; en el ámbito de participación hace referencia en las colaboraciones que se tiene con otros en la confección de trajes, videos pagados de las empresas para el *cosplayer* amateur, entre otras. En el último punto es la adquisición de un mayor número de reconocimientos en los concursos.



Captura de pantalla del vídeo de la *cosplayer* profesional Kinpatsu, donde realiza tutoriales para las *props* de los personajes de League of Legends en sus skins de KDA, los vídeos fueron a petición de la empresa de RiotGames

El *cosplay* ha logrado convertirse en un modo de arte donde se emplean diversas técnicas para lograr su cometido, una actividad que ha traspasado fronteras para convertirse en un estilo de vida e inclusive laboral. Por lo que, se debe tomar en cuenta cada una de las características necesarias para diferenciar al *cosplay* de un disfraz. Esto se debe a tener características similares, provocando cierta confusión; el *cosplay* es visto en el plano social, puede entenderse como la representación de una narrativa, o como frontera comunal; ya que no solo se hace uso el imaginario colectivo del *fandom*, sino que al hacerlo se da visibilidad a un espacio y un ambiente en común (Quiroz, 2020), en el caso del disfraz suele utilizarse como modo de interacción en ocasiones especiales o entretenimiento donde no interviene una apropiación en sí con el personaje que se interpretan, entre otras características están:

## Cosplay

- Se busca el parecido mayor posible
- Compra materiales para realizar cada una de las indumentarias
- El cosplay amateur comprará gran parte, en tiendas especializadas.
- Existen gran cantidad de los detalles de cada accesorio
- Para el uso de las pelucas se usan productos que logren hacer una apariencia más natural, por lo tanto, son de mayor calidad.
- La caracterización y conocimiento del personaje es fundamental.

## disfraz

- No es necesaria la exactitud con el personaje
- Se toman los accesorios más emblemáticos del personaje
- Quien lo usa no realiza una interpretación profunda del personaje en cuestión
- Tanto la vestimenta como accesorios son prefabricados

Ser parte del mundo *cosplay* se ha convertido en la forma de trascender hacia un mundo de fantasía, donde todo se hace posible. Logrando construir y visualizar una comunidad cada vez más grande.

### **3.4 El papel del *cosplayer* dentro de las convenciones**

Los espacios utilizados por los *cosplayers* para realizar estas prácticas son tanto físicas como online, al utilizar las redes sociales como medio por el cual pueden vender sus *prints*, subir videos de cómo van desarrollando cada uno de los accesorios a utilizar, logrando dar estatus al *cosplayer*, como lo es el caso de Leon Chiro (*cosplayer* italiano), quien hace el uso de videos y fotografías del proceso de sus trajes, demostrando la calidad y el trabajo que representa ser *cosplayer* profesional.



Fuente: [https://aminoapps.com/c/cosplay\\_amino\\_oficial/page/item/leon-chiro/WNLE\\_N8HVI7GzZ4BLdeGvL243oa1wrprvE](https://aminoapps.com/c/cosplay_amino_oficial/page/item/leon-chiro/WNLE_N8HVI7GzZ4BLdeGvL243oa1wrprvE)

Durante el 2020 debido a la suspensión de actividades presenciales, se observó que, las redes sociales y medios online tomaron más fuerza dentro del mundo del *cosplay*, tanto en publicidad como venta de productos; la cancelación de eventos provocó que no se realizaran los concursos a nivel nacional, pero, esto no fue impedimento para realizar algunos concursos por internet, como lo fue el de Leyendas del Cosplay de *League of Legends*, realizando 3 concursos durante el 2020, con el uso de fotografías donde se logró visualizar los detalles de los trajes, ofreciendo dinero en efectivo como premio y RP (dinero dentro del juego), dando la oportunidad a diversos cosplayers de América Latina de continuar con su trabajo. Llevando al *cosplay* como una forma de vivir y reconocerse en cierto grupo con una identidad en particular; esto convierte a los concursos en uno de los pilares más importantes dentro del mundo del *cosplay*. A pesar de la poca información acerca de las convenciones a nivel mundial, se tiene el registro de que, el primer concurso de disfraces de fantasía se celebró en la Cuarta Comic.con en 1974 (RevistaH C. R., 2019).



Fuente: página oficial de League of Legends en América Latina (LAN)

En un inicio el *cosplay* no formaba parte de las convenciones, pero, se ha vuelto uno de los elementos que las hacen lucir por la cantidad de personajes visualizados en ellas; convirtiendo esta actividad en un gusto para chicos y grandes, esto lleva a las mismas a realizar la promoción de las mismas con *cosplayers* reconocidos tanto a nivel nacional como internacional para una mayor audiencia, publicidad que se encuentra en promocionales desde las páginas oficiales de las convenciones como de los invitados en cuestión. En su mayoría estos eventos cuentan con espacios físicos caracterizados por lugares amplios para la comodidad de los *cosplayers* y seguidores, además de zonas especiales donde se encuentran la venta de su material fotográfico como áreas improvisadas con escenarios para la toma de fotografías profesionales para todo tipo de *cosplayer*.

Existen interacciones con los *cosplayers* y otros invitados especiales mediante la realización de diversos tipos de concursos, convirtiendo los edificios en donde son llevadas las convenciones en escenarios salidos de un mundo de ciencia ficción. Existe la unión de diversos personajes interpretado por los *cosplayers*, además de la convivencia con otros miembros de la comunidad

*otaku/friki*, aunque en algunas ocasiones esto se sale de control y existe el acoso o malos tratos hacia ellos, llegando al punto de prohibir preguntarles acerca de sus páginas o la insistencia de proporcionar información que el *cosplayer* no quiere dar.

El circuito *cosplay* (recorrido/concursos) son realizados mediante diversas empresas que trabajan en coordinación con las convenciones, cada uno de ellos elabora un reglamento para llevarse a cabo los concursos a todo público, así lograr la mejor competencia entre los *cosplayers*. En algunas ocasiones se hacen eliminaciones previas en los primeros días y, en otras solo se les dedica un día, debido a la serie de actividades que son llevadas a cabo. Sin duda alguna el *cosplay* no es solo utilizar la vestimenta correcta para la personificación, se ha convertido en una forma de vida, diversión, retos personales, etc., al convertirse en parte de la identidad de quienes son parte de este mundo entre la dualidad de la realidad y la ficción. El significado que se le da a la creación de cada uno de los elementos necesarios para un *cosplay*, actúa como un código dentro de la comunidad, donde se construye un cuerpo sobre otro para unificar la esencia misma de la identidad del personaje

### **3.5 Llegada del *cosplay* en México**

La aparición del *cosplay* o *crossplay*, se muestra con más frecuencia dentro de eventos específicos y, el cual, ha provocado el crecimiento de espacios que nos permite adentrarnos a la cultura nipona, tanto en convenciones enfocadas en su totalidad a Japón, como eventos donde su cultura forma parte del itinerario, como lo es el caso de eventos organizados por la Embajada Japonesa, muestra de relaciones diplomáticas entre México y Japón como lo afirma Quiroz (2020). En México la llegada del *cosplay* fue años después de las primeras convenciones (CONQUE -1994-, México Ciencia ficción y Fantasía -1993-), donde se encontraban personas disfrazadas, pero aún, no eran denominadas con este término. Es hasta 1999 en la Mole Comic Con, donde surge el primer evento dedicado a los disfrazados, fue denominado “el bailongo”, celebrado para finalizar dicho evento (Serrano P., 2017). Posterior a eso, el número de *cosplayers* creció, al punto que, llegaron a participar en diversos certámenes internacionales, como lo es ya mencionado *World Cosplay Summit*, llevado a cabo cada año en Japón.

En 2018, en dicho evento México se lleva el primer lugar, en esta ocasión por el equipo llamado *Banana Cospboys* (Luis Gamboa y Eduardo Peralta), quienes interpretaron a Chun- Li y Dhalsim de *Street Fighter* (Cruz, 2018), donde uno de los miembros realizaba *crossplay* (con el personaje

de Chun Li). En México esta expresión también ha sido recibida con efusividad por miles de personas que, mayormente durante convenciones, recrean a personajes de series animadas como Goku, Pokemon, Naruto y Evangelion; de videojuegos como Street Fighter y World of Warcraft, y superhéroes como Spider-man, Batman y la Mujer maravilla (Hernández, 2020).

Se puede considerar que, el uso del internet abre más el panorama y la posibilidad de conocer el mundo de la industria cultural japonesa, como el Grupo Kadokawa<sup>19</sup> lo afirma: el manga no busca adaptarse al público, por lo que hay una gran diversidad de contenidos que amplían su consumo (Martel, 2011), fortaleciendo al mundo del *cosplay* creando nuevos personajes para su interpretación, esto se debe a que en gran parte, el éxito (..) se explica por esa variedad de formatos y soportes de los mangas, una estrategia que hoy la digitalización, el teléfono celular y las series de televisión permiten incrementar (pág. 261), además de representar a la manifestación de un gusto adquirido por la industria cultural de Japón y los diversos productos culturales que ofrecen, tomando en cuenta a la cultura nipona como los impulsores de esta actividad.

En años recientes el número de convenciones va en aumento logrando una serie de reportajes especiales en televisión abierta para dar a conocer esta actividad, como lo es el caso del periódico universal, Tv Azteca y Televisa, quienes fueron los primeros en realizarlos. Un ejemplo es el de Televisa Digital en el 2019, al subir un artículo acerca del *cosplay*, el cual llevó por nombre “Radiografía del cosplay en México: Cómo es la vida detrás de un disfraz mientras se viaja por el mundo”, haciendo referencia a su historia y la participación de *cosplayers* profesionales en el World Cosplay Summit. Aunado a esto, el número de *cosplayers* mexicanos en formar parte de los concursos va en aumento, como es el caso de Giselle Fitch (Gizeru), participante y ganadora del concurso organizado por RiotGames en Colombia, quien se hizo acreedora del mayor premio con su trabajo realizado del personaje de Jinx Odysee. En las primeras convenciones el realizar *cosplay* era una invitación para entrar de forma gratuita a los eventos, debido a la poca participación de *cosplayers*, pero, como se ha dicho, la popularidad ha sido tan grande, que ya no existe tal descuento.

---

<sup>19</sup> Uno de los principales editores de *manga* en Japón



Fuente: Instagram Giselle Fith / Jinx Odisea.

El título actual del mejor cosplay a nivel mundial pertenece al dúo mexicano, Luis y Lalo, quienes realizaron los personajes de Chun-Li y Dhalsin, buscando no solo formar parte del más importante concurso de cosplay a nivel mundial; ellos afirman que, “Escogimos esos personajes porque quisimos romper barreras de estereotipos y animar a todo la gente que se limita en hacer *cosplay* por miedo al qué dirán, dijeron en entrevista a Milenio Lalo y Luis desde Japón (Fomperosa, 2018), siendo el primer *crossplay* masculino mexicano que gana el certamen.

### **3.6 El *cosplay* en el mundo virtual**

Más allá de los centros de convenciones, el *cosplay* ha traspasado la línea de lo virtual, independientemente de que, en este mundo es de donde surgen los personajes a interpretar. Las actividades han formado ya parte de las comunidades virtuales, permitiendo dar a conocer su trabajo, así como, el fomento de la actividad por medio de vídeos que fortalecen su identidad, sumando nuevos espacios de exposición, distribución y reproducción de su trabajo. Aumentando el número de páginas especializadas en la confección de trajes, entre otras, además de la búsqueda de otros cosplayers. Sin olvidar las redes sociales que se han convertido en parte importante para dar a conocer su trabajo fotográfico, entre las que destacan Facebook e Instagram.

Facebook es una de las plataformas más utilizadas en la comunidad *cosplayer*, mediante la cual, pueden dar a conocer noticias acerca de sus nuevos proyectos, el intercambio de comentarios entre sus fans, además de dar a conocer parte de su trabajo o formas de cómo adquirir material exclusivo



de sus fotografías o algunos otros productos que promocionen. Entre otras actividades dentro de esta red es compartir páginas dedicadas a las *props*, como páginas comerciales para la obtención de accesorios tales como pelucas y pupilentes, aunado a links de video tutoriales de maquillaje o construcción de accesorios. Este contenido se visualiza desde sus páginas oficiales de cada *cosplayers* y en otros casos, desde páginas que muestran el trabajo de diversos miembros de la comunidad para dar a conocer más acerca de su trabajo.

Instagram, su característica es la prioridad de fotografías, en el caso del *cosplayer* parte de los resultados de sus sesiones profesionales o imágenes para dar a conocer los procesos que se llevan a cabo para la realización de sus trajes. Tomando en cuenta que, si se busca proporcionar o dar a conocer videos, estos deben de ser más cortos a diferencia de los que pueden visualizarse en Facebook, logrando dar a conocer de manera más breve sus trabajos.

Desde Twitter cada uno de los *cosplayers* puede dar a conocer tanto promociones de sus páginas, como eventos a los que asistirán para acercarse más a sus fans. Describiendo de forma breve cada una de sus participaciones, el contenido que pueden proporcionar los *cosplayers*, va más allá de la imagen de sus interpretaciones, es por medio de las redes y el uso de internet, que existen las experiencias de interacción donde hacen uso de videos o fotografías relatando historias, los procesos de construcción de sus trajes o sus vivencias dentro de las convenciones en las cuales son invitados. Compartiendo de igual manera, colaboraciones especiales con otros *cosplayers*, como es el caso de Leon Chiro y Enji Night, quienes, al poco tiempo de darse a conocer los videos promocionales de dos nuevos personajes del mundo de los videojuegos, dieron a conocer por medio de sus redes sociales como de la empresa de videojuegos, que se convirtieron en los *cosplayers* oficiales de dichos personajes. Aunado a la creación de contenido que brinda la oportunidad a *cosplayers* amateurs a la mejora de las confecciones de sus trajes. Dando importancia a la creación de sus perfiles dentro de las redes sociales, tomando en cuenta la constancia de publicaciones tanto de sus trabajos como de actividades relacionadas con la actividad del *cosplay*.

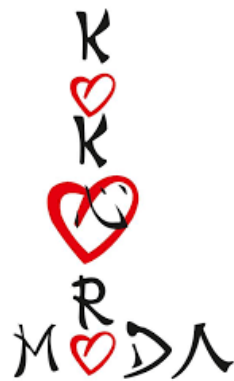
## Capítulo IV *Crossplay* masculino. La identidad del *crossplay* M&F

### 4. Performance y performatividad *crossplay*: el juego de ser otra

Es importante enfatizar que, los *crossplayers* se transforman en un personaje ficticio femenino para llevarlo a la realidad por medio de identificar los elementos principales y característicos de cada uno para lograr convertirse en ellos, mediante las confecciones de accesorios que hacen al personaje, además de exteriorizar el afecto y posible admiración de cada uno, para así, visualizar un significado tanto social como personal que va determinando la identidad del *cosplayer*. Estas representaciones colectivas serán las encargadas de mostrar el estado espiritual del grupo y sus formas de organización, las cuales son expresión de los conocidos lazos, encargados de unirlos. En este ámbito podemos mencionar a Serge Moscovici, para quien las representaciones son colectivas en la medida en que están encarnadas en la comunidad donde son compartidas homogéneamente por todos sus miembros (Girola, 2012), como se identifica en el caso de los *cosplayers*, quienes logran entablar lazos afectivos con los miembros de la comunidad que se van uniendo a las convenciones o grupos de Facebook donde se identifican, aunado a las estructuras sociales y al consumo de cada uno de los productos necesarios tanto para la interpretación como de cada uno de los elementos que posibiliten la identificación de sus características.

Reiterando a Giménez (2010), la característica de cada uno de los miembros de diversos grupos se fortalece mediante la cultura en la que se interactúa, en el caso del *crossplayer*, la cultura en la que se desenvuelve y consume, en torno a la cultura del entretenimiento japonés principalmente, cabe recalcar que ser parte del mundo del *cosplay*, ya no solo está en referencia al mismo, haciendo alusión a cualquier tipo de personaje dentro del mundo de la ficción, incluso haciendo participe a personajes históricos, actores, etc. Pero, el vínculo formado con la cultura japonesa es referente al origen de la concepción de esta actividad. Cada uno de ellos, retoman en su día a día diversas actitudes emergidas del consumo del *anime* y *manga*, así como el consumo objetos en torno a su cultura, por tal motivo, sigue en crecimiento los locales especializados en su entorno, desde accesorios para la realización del *cosplay*, como de los que representan el entorno cultural japonés, tales son las Fikiplazas o pequeños locales alrededor del país donde se encuentran productos de origen nipón. Un ejemplo de esto es Kokoro Moda, ubicado cerca del centro de Tulancingo, Hgo., donde está establecido un local en sus cercanías donde se pueden encontrar artículos para la

realización del *cosplay*, consumo de *anime* y *manga*, así como un local de comida en donde se sirve comida tradicional japonesa o realizan aperitivos en torno al mundo del *anime*, quienes además realizan actividades para unir a la comunidad *otaku* y *cosplayer*.



Plaza Catarina, lugar donde se ubica Kokoro Moda

Los procesos sociales involucrados, en la formación y el mantenimiento de la identidad, se determina por la estructura social (Berger & Luckman, 2001), reforzando el conocimiento entre la cultura e identidad que el *cosplayer/crossplayer* va vislumbrando a través de la interacción con las industrias culturales involucradas en la creación de personajes con características específicas, incluyendo accesorios, rasgos faciales, etc., llevando al individuo a exteriorizarlos identificándose con ellos o hacer “suyos” hábitos, capacidades, creencias y pensamientos de los personajes con los cuales se sientan identificados.

En referencia a lo dicho por Larrain (2003), quien nos habla acerca del proceso de construcción de la identidad, es importante tomar en cuenta tres puntos. En el primero, nos habla acerca de requerir como referencia a categorías colectivas, en este aspecto se involucra tanto la comunidad *friki*, *otaku* y *cosplayer*, donde el individuo se involucra dentro de categorías compartidas, partiendo de gustos y cualidades que parten de su propio cuerpo y la manifestación de este por medio de la representación del *cosplay*, o solo en consumo del *anime*, *manga*, entre otros, los cuales nos acerca a una imagen, un grupo con mayor participación dentro de la comunidad local, tanto con quienes se comparten ciertas características como de personas ajenas a esta comunidad, pero, que ven en el *cosplay*, una forma de expresión y diversión, en busca de dar a conocer la actividad más allá de las convenciones especializadas. En este aspecto, un ejemplo es el evento realizado en conjunto con Kokoro Moda y el Municipio de Tulancingo Hgo., donde se llevó a cabo un concurso de

*cosplay*, en las instalaciones del Centro Cultural Garibay el 6 de diciembre de 2019, en donde se logró visualizar a los *cosplayer* y *crossplayers* locales, con la participación de *cosplayers* profesionales dentro del jurado.



El segundo punto de Larrain, está: las cosas materiales hacen o dan sentido de pertenencia en una comunidad deseada, en este aspecto se visualiza el crecimiento de páginas de internet y de igual manera los locales donde se puede encontrar productos de consumo del mundo *otaku-friki*, que va desde productos promocionales de cada serie transmitida tanto en televisión abierta como en internet, series, muñecos, comida, dulces, accesorios y ropa de la moda *kawaii*, o vestimenta inspirada en *animes*, sin olvidar algunos accesorios que pueden ser utilizados para la realización del *cosplay*. Donde existe un reconocimiento de la comunidad al consumir dichos productos que los acerca a la cultura japonesa y sus costumbres.

El tercer aspecto, el autor nos habla acerca de que, la identidad supone a la existencia del grupo humano, por lo tanto, cada uno de nosotros está inmerso en un grupo de personas con características similares em gustos, etc., en el caso del *cosplay*, cada uno de los miembros se muestran con mayor auge dentro de las reuniones o convenciones especializadas del mundo del *anime*, *manga* y como lo hemos mencionado también en el cómic, haciendo alusión de diversos talentos y donde se transforman en diversos personajes pero teniendo en cuenta rasgos que los

identifican con ellos y su cultura, para transmitir parte de esa esencia tanto a las personas que admiran estos personajes como a otros *cosplayers*.

Recordamos a Reguillo (2012), quien identifica las prácticas no institucionalizadas en la búsqueda de alternativas; se convierten en sujetos de consumo, dentro del grupo de *cosplayers*, adquiriendo la necesidad del consumo de diversos artículos para una mayor semejanza con el personaje, en referencia de prótesis, maquillaje, etc., para imitar más rasgos con los personajes que interpretan, debido a que se requiere de ciertos números de artículos para lograr la mayor similitud con quien se quiere “ser”, además del gasto que conlleva la compra de accesorios, sin dejar mencionar el consumo del producto que ofrecen las industrias culturales, como lo afirma Gavira (2017):

...es gracias a este que se puede observar la importancia del gusto de un/a otaku por sus prácticas, de un/a *cosplayers* por sus representaciones y como han sido mediados por los cambios generacionales que han ido transformando el consumo y su expresión a través del auge de las nuevas tecnologías (...) si hablamos puntualmente de los y las *cosplayers* en los diferentes espacios de encuentro que tienen, ven la posibilidad de acceder a bienes culturales que están siendo ofertados por la sociedad, que les permite promover saberes en común, de consumir productos relacionados a su subcultura, donde exponen sus propias ideas y nociones con base en sus conocimientos del tema y proyectan en algunos casos su ideal de lo imaginario en la realidad (págs. 25-26).

Parte del mundo del *cosplay* es el consumo de cada uno de los productos y accesorios que los convierten en cada uno de los personajes que interpretan, en el caso del *crossplay* masculino, el consumo puede ser aún mayor al tener la necesidad de cubrir su fisonomía para adecuarse más a quien interpretan.

En el aspecto de la performatividad tenemos a Judith Butler, quien considera al género como una forma de hacer, una actividad performada (...) una práctica de improvisación, ya que el género no se hace en soledad, sino que es necesario otro para quien se hace el género, sea otro real o imaginario (Nazareno, 2015). En el ambiente del *crossplayer* masculino existe una interacción con miembros de diversos tipos de *cosplay*, que ven en la actividad un juego de destreza entre la actuación y el maquillaje donde se exploran diversas habilidades para la perfección e interpretación

de los personajes; al considerarse el *crossplay* como un reto para el intérprete, ya que pocos de los practicantes hombres se atreven a hacerlo y aquellos que lo hacen deben afrontar sus propios miedos y los prejuicios del público al que se deben enfrentar (Acosta F., 2018).

En el aspecto del performance es importante tomarlo en cuenta, debido a que, es parte de la esencia del *cosplay* y la diferencia principal entre esta actividad y la realización de un disfraz. Como lo afirma Goffman es una actividad en forma de expresión donde se utiliza el cuerpo, gestos y posturas, donde, en el caso del *crossplayer* masculino se convierte en su medio de comunicación donde muestran la relación que se establece entre la características de un personaje femenino y la esencia de su interpretante desafiando la imagen tradicional femenina disfrazada en el cuerpo masculino mediante una transformación estética y el deseo de expresión de habilidades perfeccionadas a través de la manifestación de una imagen femenina al transgredir normas sociales establecidas mostradas en el juego del performance donde existe un cambio de sexo.

Además de los posibles obstáculos, existe la interpretación de personajes mediante la expresión o performance plasmados en fotografías, exhibiendo de otra manera la actividad del *cosplay* fuera de las convenciones en la búsqueda de ampliar su trabajo mediante perfiles en las redes sociales para llegar a más público, como lo son Facebook, Instagram, Tiktok, además de Ko-fi, Onlyfans, Patreon, estas últimas utilizadas para donaciones y/o ayuda para la creación de nuevos *cosplays*, más adelante se suben a las primeras redes sociales mencionadas en la búsqueda de dar a conocer sus trabajos. El *cosplayer* utiliza diversas escenografías, accesorios y escenas, para personificar a su personaje y así lograr acercarse más a su esencia, además de conseguir que los asistentes a las convenciones e inclusive personas ajenas a esta actividad admiren su trabajo, donde el cuerpo es parte importante, afirmando que, tradicionalmente, el cuerpo humano, nuestro cuerpo, y no el escenario, es nuestro verdadero sitio para la creación y nuestra verdadera materia prima (Gómez-Peña, 2005).

En el último año Tiktok, ha sido otro medio donde el *crossplay* masculino y otros tipos de *cosplayer*, realizan videos donde muestran la transformación realizada en la búsqueda de la perfección del personaje, desde este punto recordamos lo dicho por Peplo (2014) quien define la define como un actividad donde interviene el cuerpo, gestos y posturas en la recreación de ideas, las cuales en el caso del *cosplayer*, es el modo de mostrar la esencia misma entre el vínculo del personaje y de quien lo interpreta a través de los pocos minutos que se pueden transmitir.

Tras la manifestación del primer *cosplay* en México, hasta el día de hoy se logra visualizar un crecimiento al exponerse en diversos medios digitales más allá de las convenciones. Debido a esto, existe una mayor posibilidad de encontrar lo necesario para interpretarlos, además del aumento de *animés* doblados al español, un ejemplo de esto es la película *Kimetsu no Yaiba: Mugen Train*, el cual llegó a cines mexicanos el 22 de abril de 2021, el cual hasta poco antes de su estreno había recaudado cerca de 399.18 millones de dólares, una enorme cifra, si se considera que no hay una normalidad en el funcionamiento de los cines debido al Covid-19 (Medina, 2021), gracias al impacto de este *anime*, el mundo del *cosplay* se pudo transmitir más allá de las redes sociales y convenciones, esta vez involucrando las salas de cines, donde más de un fan realizó un *cosplay* para demostrar su gusto por la serie japonesa. Además de identificar el aumento de videos en Tiktok donde se manifiesta la apreciación de la película, sin olvidar la práctica del *cosplay* llevada a centros de reunión donde no es común la manifestación de esta actividad, como lo son los cines. Creando una comunidad unida más allá de los idiomas y distancia, que usan las redes sociales para crear un contacto simultaneo que une y fortalece los vínculos formados por gustos a fines, que hoy en día se va adaptando a nuevos códigos dentro de su vida cotidiana, donde la identidad de cada miembro se muestra en una subcultura que ve como parte de su integración la expresión de personajes más allá de una pantalla, una estética llevada como arte visual para el espectador y una serie de actos performativos que fortalecen el vínculo entre *cosplayer*, comunidad y personaje a interpretar.

Más allá del gusto o admiración de los personajes dentro de la práctica del *cosplay*, se debe de tomar en cuenta un punto muy importante, el cual, será la clave para separar la idea de la realización de un disfraz para una fiesta y la actividad del *cosplay*. Lograr ser uno conlleva una propuesta estética y una serie de actos performativos para apropiarse de la esencia que hace ser un personaje de ficción. La acción del performance es una de las características que debe “llevar puesto” un *cosplayer*, dado que, serlo no significa solo vestirse como el personaje deseado, sino, convertirse plenamente en él, adoptando ciertas actitudes, conductas y movimientos que conforma esta transformación.

Es importante incluir la idea del performance como parte del *cosplayer* mismo; en su definición general indica una actividad que recrea la apariencia integral de un personaje -color de ojos, cabello, vestimenta, etc.- junto con una interpretación teatral denominada performance (Torti

Frugone, 2018), reafirmando que, para convertirse en un *cosplayer* no solo significa vestirse como él, viene a ser el amor por el personaje, conforme a la identificación vista desde la perspectiva del cómo quiero ser por un instante, dada la cercanía con la industria cultural japonesa (principalmente), así estar más cerca con sus formas de conducta y tradiciones. Estos símbolos culturales empiezan formar parte del individuo y ellos buscan transmitirlos por medio de la manifestación del *cosplay* en los centros de reunión y convenciones, así, los significados tienen una colocación cultural precisa y justamente por esto son comunicables y constituyen la base de los intercambios que hay dentro de una sociedad o en las reuniones entre culturales y pertenencias diferentes (Giardini, y otros, 2017).

El cuerpo de *crossplay* masculino se convierte en un medio lúdico al jugar y experimentar con la idea de un cuerpo ajeno al suyo, representando retos existentes al estar frente a un cuerpo con características que tradicionalmente son consideradas masculinas, y biológicamente ajenas a quienes las interpretan en el camino de transformación a un cuerpo con características femeninas, en la búsqueda de espacios donde se logre trasgredir las normas establecidas dentro de una presentación cotidiana-tradicional, independiente a su identidad de género pero, la cual también se convierte en una forma de expresión para quienes ven el *crossplay* una forma de ser “quienes son”, como lo es el caso del *crossplayer/cosplayer* semiprofesional Sibel, quien realiza ambos tipos de *cosplay* y ve en la interpretación de sus personajes una forma de sentirse bonita, fuerte e independiente (Ramos, 2020).





Para otros *crossplayers* como Erus Noctem, el realizar esta actividad es un hobby, el cual puede combinar con otras actividades como *cosmaker* y la cual es muy independiente de la identidad de sexual con la que se sientan cómodos (Noctem, 2019).



De igual manera, está Dorian Lullaby, quien realiza la actividad del *crossplay*, con la utilización de *props* para lograr una mayor similitud con el personaje que interpreta y al igual que los

anteriores *cosplayers* hacen uso de las redes sociales para donaciones, las cuales son usadas en la compra de nuevos trajes para la interpretación de personajes.



La personificación del *crossplay*, hace uso de los instrumentos del cuerpo para proporcionar una experiencia estética que les permite desafiar las representaciones tradicionales, para evocar experiencias emocionales compartidas con su personaje más allá de la imagen del personaje a interpretar. Mediante la construcción de su imagen, se expresa la experiencia tanto ética como estética para llevarla a la corporal a través del performance para transgredir la idea tradicional de la edad, género, condiciones sociales o alguna otra involucrada en su entorno social y la construcción de su identidad, que va más allá del entretenimiento. La periodicidad en la cual se lleva esta actividad depende de las convenciones y concursos, pero hoy en día se unen todos los medios que pueden proporcionar lo medios digitales.

#### **4.1 Entre las redes sociales. Colectivo *crossplay*, trans y trapitos**

Además de los centros de reunión y convenciones a lo largo del país, otro de los medios que ha servido como forma de interacción entre la comunidad cosplayer, son las redes sociales, gracias a estas, se pueden dar a conocer los trabajos que realizan o eventos especiales para lograr una convivencia aún más fuerte dentro de los grupos de *cosplayers*, desde actividades abiertas a todo género del *cosplay* como de ramas específicas de las mismas. En estas convivencias, se pueden encontrar grupos específicos que buscan ayudar a fomentar más la realización del *cosplay*, así como, una manera de interacción de diversos miembros que no se encuentran cerca de los

principales centros de reunión de las Convenciones, pero han formado algún vínculo emocional-afectivo.

Como se ha mencionado, las redes sociales son parte importante dentro del mundo *cosplay*, donde cada uno de ellos logra interactuar con lo demás de manera dinámica. Debido a, las medidas tomadas por el Covid19 en México, las convenciones hicieron un uso mayor de ellas, aunado a los *crossplayers*, quienes estuvieron de manera más activa en las mismas, como lo son Sibel Ramos y Erus Noctem, haciendo uso de ellas para la búsqueda de patrocinio en la perfección de cada uno de sus personajes que interpretan, creando fotografías, para las principales redes sociales dando a conocer sus proyectos en puerta, pero, realizando material exclusivo para otras redes donde ofrecen fotografías exclusivas donde interpretan a cada uno de los personajes, realizando un *cosplay* digital, el cual, puede ser visualizados en diversas plataformas o enviadas vía correo; estas fotografías solían ser vendidas en las convenciones, pero, tras las cancelaciones se optó por el uso de otros medios.

Es importante tomar en cuenta, otra de las funcionalidades de las redes sociales dentro del mundo del *cosplay* siendo esta, la de dar a conocer su trabajo fotográfico, realización de tutoriales para la creación de sus propios *props*, además de la venta de los diversos accesorios que deben ser utilizados para lograr dar a conocer los mayores detalles de los personajes, para así, llevarlos a la vida real, esto ha funcionado como medio por el cual los *cosplayers* profesionales dan información sobre las ventas de diversos productos que contribuyen en gran manera a fortalecer los vínculos con sus fans y adquisición de recursos en apoyo para la creación de nuevos *cosplay*. Antes de unir los conceptos bases y su fortalecimiento de esta misma unión, debemos enfatizar el ámbito histórico que hay detrás de las redes sociales en conjunto con el *cosplay*; esta unión ha logrado que los participantes dentro de esta actividad formen vínculos en la búsqueda de diferentes factores alrededor del proceso de visualización de esta práctica.

Las redes sociales se han convertido en una herramienta importante dentro de la difusión masiva de la información, logrando sean utilizadas en el ámbito social y para fines diversos. Para entablar una comunicación fluida y con eficacia, dando la posibilidad de aumentar el número de integrantes de comunidades “virtuales”, se ven en las redes sociales una manera de interacción con el mayor número de personas encontradas alrededor del mundo, evitando la barrera de la distancia. Pero, antes de hablar de las redes sociales, hay que hablar de la tecnología y cómo se ha manifestado al

convertirse en un medio donde podemos ser partícipes de la fantasía y las experiencias mediante la vida virtual, que se convierten en objeto de encanto. Formando parte de la materialización de un grupo que busca en las redes sociales el proceso de identidad. Considerando que, al entrar en el ciberespacio, ofrece al fanático un espacio importante en su transición del plano virtual al físico. Posteriormente a la inmersión que realiza el fanático se deben reunir ciertas condiciones para que se materialice la necesidad de información, la comunidad, corporalidad y retroalimentación (Olarte A., 2012).

Para Mier (2006), se debe tomar en cuenta que, el panorama que emerge con los objetos tecnológicos es también una figuración del tiempo; sobresaltos, derrotas y metamorfosis de la memoria, creación de zonas difusas del conocimiento, mutación y multiplicación de las identidades y los saberes; por lo tanto, la tecnología va más allá de las experiencias y evolución del día a día, por las cuales, se puede llegar a realizar modificaciones llevadas a facilitar cada uno de las herramientas que fortalecen las experiencias y alternativas creadas para el dominio de las necesidades surgidas a cada paso de la evolución de los seres humanos. Este autor ve a la tecnología como un método de identidad, formando parte en cada uno de los aspectos de su entorno y la experiencia, considerándose a este punto como una manifestación tecnologizada de la vida, contribuyendo al despertar de la fantasía buscando materializar los símbolos que van surgiendo a través de los avances, creando un universo tecnológico cada vez más allegado a los diversos ámbitos de la vida.

Desde otro ámbito existe una interacción que busca establecer nuevos vínculos dentro de las relaciones, para así, lograr vínculos de convivencia y comunicación que nos lleven a una nueva forma de involucramiento social dentro de mecanismos para la realización de uniones entre grupos de personas que, interactúan dentro de un mundo virtual por medio de nuevas tecnologías para una comunicación menos tradicional en los espacios virtuales, dejando a un lado la barrera de la distancia y en algunos casos incluso la barrera del idioma. Por medio de la cual, el *crossplayer* y *cosplayer* ven una nueva forma de interacción entre miembros, logrando una relación aun mayor con otros miembros.

En el aspecto histórico, uno de los elementos principales en el desarrollo de la tecnología que nos lleva hasta las redes sociales, está el nacimiento de la cibercultura, identificada como: al conjunto de los sistemas culturales surgidos en conjunción con dichas tecnologías digitales (TIC) (Lévy,

2007). Los avances en la tecnología llevaron al surgimiento de dichos elementos para una transformación en las técnicas de desarrollo y de comunicación, generando una revolución en los aspectos de la generación, transformación, transmisión de información, así como avances tecnológicos en los ámbitos económicos, sociales, personales y políticos, para el mejoramiento de cada uno de ellos en las transformaciones de sus estructuras. Pero, ¿qué hay detrás de la cibercultura?

La construcción de la tecnología va más allá de la confrontación de la evolución del individuo en la búsqueda del desarrollo de infraestructuras y medios que lleven a su propio crecimiento, para un cambio a favor de la sociedad mediante la transformación y mejoramiento de cada uno de los dominios identificados para su evolución dentro de las estrategias de producción; desplazamientos poblacionales ocurrieron a la par de ampliaciones y multiplicación de los recursos técnicos tanto para el manejo de las mercancías y los mercados como para la gestión económica, demográfica, territorial y política (Mier, 2006), que llevan a la evolución misma de la tecnología, así como, el desarrollo de la sociedad mediante modelos que generen las estructuras para un cambio de la mediación tecnológica que van creando nuevos propósitos en diversas facetas de la misma.

El desarrollo de tecnologías dará origen a la revolución en mejoras ante las necesidades que van surgiendo para un beneficio de la población, elaboradas por expertos dedicados al mejoramiento de herramientas y utensilios con el fin de emplearlos en un gran número de actividades que contribuyan a los trabajos requeridos en los procesos de desarrollo y crecimiento de ciudades que van produciendo sistemas para su expansión, las tecnologías de intervención en el espacio de la naturaleza encontraban su correlato no solo en la posibilidad de imaginar y construir a su vez instrumental y maquinaria para la intervención sobre el espacio de los objetos y los procesos materiales, sino también sobre la posibilidad de crear nuevas tecnologías y maquinarias de ampliación de los recursos y potencias de control (Mier, 2006), llevando a la creación de herramientas que posibilitan un avance evolutivo, así como, el desarrollo de ciudades que, empezarán a exigir mecanismos designados a realizar el desarrollo de las industrias.

Llegando finalmente a lo que conocemos como cibercultura, donde se desarrollan las TICs (Tecnologías de Información y Comunicación) para producir cambios significativos en los procesos de comunicación o nuevas competencias, las cuales, se manifestaran en el individuo, permitiendo que, el reflejo de la tecnología nos lleve a nuevas narrativas y nuevos lenguajes

produciendo un cambio en la técnica, donde podrá introducirse la tecnología como elemento de modelación de las identidades, además de intervenir en la incorporación de la misma en todo los procesos que se involucran en nuestra vida cotidiana. Adentrándonos al desarrollo de lo que se denomina como cultura digital, mediante la cual, se buscará la comprensión de las transformaciones presentadas mediante elementos culturales ligados a las tecnologías digitales y otras funciones, que logran hacer de la vida cotidiana más cómoda y con mayor accesibilidad.

Como menciona Lévy (2007), a diferencia de las técnicas de información y comunicación propias de las culturas escriturales, cuyos componentes materiales acostumbran a quedar en segundo plano respecto a sus sistemas de representación simbólica, las TICs digitales implican de una forma prioritaria sistemas, artefactos y dispositivos de tipo material; esto nos lleva a darle importancia a los sistemas digitales desarrollados para formar parte de los materiales dentro de un entorno tanto simbólico como cultural para integrarse dentro del proceso de construcción de identidad de la sociedad.

Para Llorca (2005), el internet permite acercar el contenido deseado y especializado al consumidor de la información, generando nuevos tipos de comunicación interpersonal y redefiniendo la comunicación de masas, en la medida en la que hemos descrito; esto se ve reflejando en el número de personas que utilizan este medio para indagar acerca de diversos temas, así como, utilizarlo como medio de comunicación entre las comunidades, fortaleciendo lazos, o desarrollando medios para compartir temas o ideas en común para, más adelante darlas a conocer a más miembro de un colectivo. Tal es el caso de los grupos de cosplayers que ven en las redes sociales un espacio exclusivo y privado en el que planean sus propias actividades, estas pueden ir de un día de cine hasta una cita para conseguir y diseñar elementos para sus *cosplays* grupales (Olarde A., 2012), o en algunos casos más grupos que ayudan a fomentar más esta actividad.

Uno de los ejemplos más representativos de esta comunidad es la denominada “Cure”; esta página web es probablemente el centro virtual más grande de atracción para este tipo de personas. Cuenta con más de 1.2 millones de usuarios, según comenta el responsable, Inui Tatsumi, al portal Nippon.com (Fujiwara, y otros, 2017), encontrando en esta página otra pantalla de expresión y de identificación entre los integrantes no solo de la comunidad *cosplay*; reconociendo las representaciones generadas de este proceso de relaciones, donde además se logra mostrar el nacimiento de nuevas tribus o grupos sociales que reconocen y adoptan valores de las culturas

emergentes a través de sus representaciones, además de visualizar elementos para la construcción de identidades que favorecen el crecimiento económico, cultural y social. Los autores, también hacen mención de las redes sociales, las cuales son consideradas como un escaparate para el cosplay, encontrando páginas oficiales o de amplia popularidad como “World Cosplay”, que se puede consultar en 12 idiomas y cuyos usuarios son mayormente extranjeros (pág. 2).

Esta creciente comunidad ve en el internet y las redes sociales parte de nuevas formas de comunicación, potencializando sus recursos por medio de esta interacción entre tecnología y sociedad, formando nuevos grupos de “amigos” que están en constante movimiento dentro de las redes sociales, fomentando encuentros o reuniones fotográficas, así como, sitios que den herramientas, manuales e ideas para la creación de utilería y accesorios, capacitando a comunidades virtuales; no sólo por la visualización globalizada, sino porque el concepto identitario del *cosplayer* depende pura y exclusivamente de su carácter virtual (Torti Frugone, 2018); este grupo de personas hacen el uso de las tecnologías como medio de comunicación, brindando a nuevos y posibles miembros la interacción con cada uno de ellos, creando fuertes lazos para fortalecer y hacer crecer la comunidad en la que interactúan. Para estos autores es importante definir a la comunidad virtual desde tres puntos importantes:

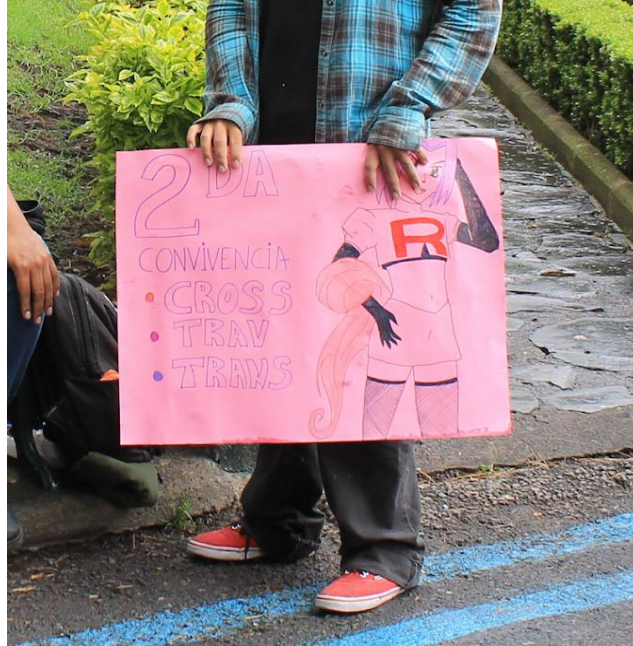
1. Debe existir un lugar: en el que los individuos pueden mantener relaciones de carácter social o económico.
2. Símbolo: posee una dimensión simbólica, donde los individuos tienden a sentirse simbólicamente unidos al contexto, a su vez, se crea un espacio provocado por la sensación de pertenencia.
3. Virtual: poseen rasgos comunes a las comunidades físicas; el rasgo diferenciador es que se desarrolla, al menos parcialmente, en un lugar virtual, o en un lugar construido a partir de conexiones telemáticas (Lami, Rodríguez del Rey, & Pérez, 2016).

Un ejemplo de esto se puede visualizar en “*Colectivo crossplay, trans y trapitos*”( los cuales pueden visualizarse algunos de sus miembros en el anexo 4, con la excepción de Sibel Ramos, quien se contactó por medio de su participación en La Mole), la idea surge de los *crossplayers* Erus Noctem y Karen Marymar, quienes han realizado diversos encuentros para fomentar esta actividad, que encuentran en las redes sociales el medio para realizarla; desde la página oficial de Facebook

de Erus Noctem hace las invitaciones a estas reuniones, y quien ve en la idea de este grupo específico en esta red social, una forma de apoyo a la comunidad no solo de crossplayers masculinos, sino también, a los denominados trapitos y trans, para encontrar en estas reuniones, un lugar de cooperación entre integrantes, que busca dar clases de maquillaje, compartir anécdotas relacionadas con la actividad, así como, un centro de reunión para platicar acerca de las problemáticas que enfrentan al realizar estas actividades. Estas reuniones son llevadas de manera presencial una vez al mes, desde agosto de 2019, hasta febrero del 2020, cuando tuvieron que suspender actividades debido a la prohibición de actividades por el Covid19.

Con respecto a la primer categoría que señalan Lami, et al (2016), el Colectivo, en su inicio solo era llamado como “ una convivencia”, teniendo como referencia el Parque Hundido en la Ciudad de México, donde se buscaba que creciera el número de jóvenes varones que les gusta la actividad del *crossplay* y el *trap*, y quienes la realizaban en su mayoría en las convenciones de la Ciudad de México; en la segunda categoría, es importante recordar que los miembros que asisten a este evento, por medio de las redes sociales y las ya mencionadas convenciones, es que, lograron entablar conversación, teniendo en común la asistencia de estos eventos, así como, estar activos dentro de la comunidad *otaku*, *friki*, *travesti* y *trap*; en la tercer categoría se visualiza a este grupo de personas quienes en un inicio, hacían uso de los grupos de Facebook como una forma de expresión y conocimiento de nuevas actividades dentro de las convenciones o grupos que realizaban sesiones fotográficas fuera de las fechas establecidas para las convenciones, desarrollando un vínculo dentro de estos grupos para posteriormente unirse a las reuniones realizadas de manera física.





El colectivo nace con la idea de utilizar las redes sociales como medio para que, interesados en el tema formen parte del grupo y que, no se encuentran en el centro de reunión principal puedan participar de las actividades fuera del Parque Hundido en la Ciudad de México, sitio en el cual se han llevado a cabo las reuniones, pero no considerado como lugar permanente de la reunión. Bajo la coordinación de Erus Noctem o Male Female feminae (otro de los nombres con los que hace llamar), se crearon una serie de estatus para llevar a cabo el grupo oficial del Colectivo.

El Colectivo, busca abrir las puertas a todo aquel participante de estas actividades, no exclusivamente al *crossplay*, utilizando una serie de herramientas para el proceso de la utilización de esta modalidad para constituir una plataforma de identidad de la comunidad, entre las herramientas se encuentran:

**Cuadro sinóptico de herramientas de diálogo y comunicaciones**

Herramientas de comunicación	Ámbitos de aplicación más importantes
Tablones de mensajes/Libros de visitas	Expresiones espontáneas de opinión sin la "presión" de tener que participar inmediatamente en una discusión: informan sobre el estado de ánimo general.
Foro de chat	Encuentro espontáneo con personas de inclinaciones afines. Muy dependiente de la cifra de participantes. Los visitantes tienen que estar activos simultáneamente en la página. Puede tener lugar en momentos determinados, acordados.
Archivo de chat	Almacenamiento o "grabación" de todos los chats moderados, para información de otros miembros
Foros de correo electrónico/Tablones de anuncios/Grupos de noticias	En muchas comunidades son el centro de comunicación entre los miembros. Iniciación individual, en cualquier momento, en una o varias temáticas. Visión global sobre opiniones controvertidas.
Listas de correo	Discusión entre varios participantes sólo a través del correo electrónico.
Correo electrónico	Conversación individual, no pública, de miembros entre sí o bien con el administrador de la comunidad.
Servicios buscapersonas/SMS	Envío de informaciones desde el sitio web a móviles.
Mensajería instantánea	Contacto espontáneo, individual, en tiempo real y similar al chat: se puede dirigir en el sitio de forma intencional a personas de inclinaciones afines.

Ferri (2006, pág. 3) en su Manual de Introducción de Comunidades virtuales

Hay que aclarar las diferencias entre una comunidad digital y las redes sociales, para no hacer un incorrecto uso de los términos dentro del colectivo, para así, hacer el uso debido que se deben emplear. Gallego (2013) hace referencia de sus diferencias: Las redes sociales son el vehículo, el lugar de encuentro, el entorno donde la gente se reúne (...) son las que cambien el mundo, quienes crean valor; la comunidad virtual el lugar físico donde interactúan los integrantes de la comunidad.

El *cosplay* en el ámbito de las redes sociales y el internet existían sin la fuerte interacción con la que hoy se cuenta, pero, es gracias a estas que hoy en día han logrado tener una mayor fuerza y se visualizan con más frecuencia tanto en internet como en los medios de comunicación tradicionales, así, poder comercializar los productos relacionados con la actividad como la creación de grupos que fortalecen a la comunidad *cosplayer*, llevando a cabo una construcción de identidad "virtual" a través de estos medios de difusión.

#### 4.2 El *crossplay* M&F dentro del mundo digital

Las representaciones visuales de los *crossplayers*, conectan al deseo del juego del ser otra, mediante la composición de elementos por los cuales se va construyendo la identidad de cada individuo. En el caso de la subcultura del *crossplay*, estamos ante una oportunidad que brinda la

posibilidad de salir de un modelo tradicional de la idea de ser hombre y mujer. Enfocado en su mayoría a los personajes de anime/manga estilo *Shojo*, debido a que son los personajes con más características “femeninas”, al hacer uso maquillaje. La encarnación y el proceso que conlleva crea una tensión entre los intérpretes y el personaje que desean, identificando dinámicas para reproducirse en los espacios asignados.

Cuando el intérprete sale de la cotidianidad, debido a que en ocasiones sufren de algún tipo de violencia debido a sus gustos, por lo que, ven en lugares como el Colectivo *crossplay* una forma de no esconderse, salir a lugares concurridos para que surjan amistades sinceras (Glen, 2020). Por medio de ellas, se logra que un grupo mayor de *crossplayers* se sientan con la confianza de ser quienes son, aunque aún se presenten *crossplayers* quienes ven en esta actividad una forma de diversión que une y busca unir a más *crossplayers*. Para Acosta Fandiño (2018), existe un campo problemático relacionado con la construcción corporal de las masculinidades en el *cosplay*, pues la creación de espacios lúdicos puede consolidar con algunos cánones corporales; gracias a estos espacios se busca evitar las burlas que muchos de ellos son presentes.

Dentro del colectivo *crossplay*, se identificó a diversos miembros que sufren o sufrían algún tipo de violencia. Mientras se preparaban con la vestimenta que uno de ellos utilizaría dio a conocer que en esa ocasión haría uso de una peluca, debido a que, sufrió violencia a su persona por un miembro de su familia, al “seguir con sus ideas de no tener la imagen que tradicionalmente es asignada a un hombre”, posterior a esto, su familiar decidió raparlo para no tener el cabello largo. Casi al final de esa convivencia, llegó otro miembro que no se sentía con la confianza de participar de forma activa al estar en una situación similar, pero, apoyado por su familia, recibía acoso por parte de vecinos y otras personas, optando por mantener oculto su gusto por el disfrazarse de personajes femeninos. Este fue motivo para tardar en llegar al evento, aceptó formar parte de la fotografía de recuerdo, pero, no proporcionó dato alguno sobre él, al final de la convivencia todos los miembros que se encontraban todavía en el lugar decidieron ir a cenar, y en el caso del último miembro se decidió dividir al grupo para acompañarlo a la estación del metro que le correspondía.



Imagen referencia realizada por Sonickey Hernández, la cual, no se llevó acabo debido a la Contingencia

En la última convivencia, otro de los fundadores del Colectivo, aceptó formar parte de la fotografía siempre y cuando su rostro no se distinguiera o fuer eliminada por alguna técnica de Photoshop, al igual que, el miembro que llegó al final de la primera convivencia, en el caso del otro fundador mencionó que no tenía problemas en realizar la actividad, disfrutaba de ella, incluso lo llegaba a realizar en conjunto con su novia, pero, había ocasiones en que decidía dejarlo debido a que algunos de los fans de su novia quien realiza la actividad del cosplay consideraban lucía mejor que ella, provocando que hubiera discusiones entre ellos. Por tal motivo, las reuniones en el Colectivo era su forma de escape.

La experiencia corporal construye de manera dinámica los estímulos que refuerzan la identidad de los crossplayers, estos códigos se logran sintetizar por medio del performance que permiten encontrarse por medio de la construcción del yo, como *crossplayer* y como miembro de un grupo social. La construcción de la identidad del crossplayer mediante la teoría de la performatividad de género nos da la los instrumentos para identificar los elementos que definen la identidad del crossplay y que, va más allá de la concepción de hombre y mujer. Para Butler (2006) la única naturaleza es la cultura; al estar inmerso en el mundo del anime y manga principalmente, se puede ver reflejada debido a su interacción con la cultura nipona, de donde proviene los actores onnagata,

además de los denominados *visual key*, quienes, aunque no pertenecen al grupo de *cosplayers*, utilizan ciertas técnicas que son empleadas dentro de la personificación de los personajes, como lo son el maquillaje y las vestimentas en este caso con cierta apariencia femenino. Se está ante diversas prácticas y actividades que se cruzan para comprender las relaciones.

La práctica del *cosplay* es considerada para algunos como una moda, dándole menos importancia como un fenómeno cultural, al hacer uso de disfraces prefabricados, accesorios, maquillaje y otros más para sus creaciones, debido a esto, el *crossplay* masculino al hacer uso de accesorios para la perfección de sus personajes, están consumiendo diversos productos, lo cual, los acerca a las definiciones establecidas para los metrosexuales, *übersexuales*, etc., en este ámbito el *crossplay* entrará dentro de sus categorías como un “cross-sexual” que se caracteriza por la utilización de productos enfocados para la materialización de personajes de ciencia ficción, y no hacen uso de estos productos para el uso cotidiano; como se ha mencionado, esta acción podría convertirse en el *crossdressing*.

A partir de las categorías y el análisis de los datos recabados durante las entrevistas y las notas de campo, se analiza para llegar a la conclusión, donde la identidad es perceptible a través de sus relaciones con el otro. Como lo afirma, Beatriz Preciado, el género sería el efecto retroactivo de la repetición ritualizada de performances (Duque, 2010), para los *crossplayers*, el ritual que se lleva a cabo dentro de las convenciones, la performance realizada en la construcción de los personajes, los lleva a transitar entre dos mundos, siendo el performance que crean para su interpretación el puente entre ellos y en algunos casos es la forma en la que exteriorizan un nuevo “yo” lejos de quienes lo critican.



Ahora recordemos que hay muchos tipos de *cosplay* además del tradicional, yo hago, como sabrán “*crossplay*”, pero las fotos que produzco con la ayuda de un amigo fotógrafo que nunca ha querido revelar su identidad, le llamo “amigo anónimo”, pero, el tipo de fotografías que hacemos, prefiere no revelarlo, y esto porque hacemos fotografías “ero-*crossplay*” (Noctem, 2019).

El *crossplay* masculino como ya se ha mencionado utiliza su cuerpo como medio del lenguaje para expresar los procesos de vinculación entre prácticas generadas mediante dos culturales, en las construcciones simbólicas que dan significado a las relaciones entre dos mundos, donde el objetivo de diversión y personificación de sus personajes favoritos implica un sentido de pertenencia entre diversos miembros. Tomando en cuenta en primera instancia que, el *cosplayers/crossplayer* se convierte en observadores para identificar cada uno de los rasgos principales de los personajes, a partir de eso, muchos de ellos desarrollan destrezas en diferentes técnicas para la realización de cada uno de los accesorios que se utilizan para su representación, aunado a la inclusión de movimientos del cuerpo.

El cuerpo es el medio por el cual, se reproducen relaciones vista desde una perspectiva del *cosplay*, en el caso de interacción con otros miembros que realizan el mismo personaje u otro dentro del mundo en el cual fueron creados. Logrando el “cuerpo deseado” y obtener un mayor reconocimiento, este hace referencia a la mayor similitud con el personaje que se interpreta, al ver el cuerpo como un vehículo de acción social.



Sibel Ramos, fotografía de Polette Jackson



Dorian Lullaby, fotografía recuperada de su página de Facebook



Erus Noctem, fotografía recuperada de su página de Facebook

Para Sibel Ramos (2020): el realizar un *crossplay* se debe ser uno con ellos (as), independiente del género, convertirse en el personaje significa que deben llevar el cuerpo al límite, para transmitir no solo el gusto o pasión de la actividad, también lo que cada personaje significa para cada uno, lejos de si es bonito, feo, si es chico o chica, es ser lápiz que plasmó un dibujo por medio de la mano de un dibujante o artista. En el caso de Erus Noctem (2020), afirma que, el cuerpo es un vehículo donde expresar el gusto por culturas que no están cerca de nosotros, pero, gracias al internet cada uno puede conocer.

Mediante el discurso transmitido por medio del performance en el *cosplay*, se busca motivar a la continuación de la actividad y transmitir la emoción de la experiencia reflejada en la transgresión del género masculino-femenino, y otras normas sociales alrededor del performance realizado en la interpretación de un hombre a un personaje femenino; para transmitir el mundo que el *crossplay* percibe mediante la conexión que se establece con los personajes a interpretar. Esta interpretación visual que manifiesta el *crossplay* masculino nos lleva a recordar prácticas similares como el travestismo y Drag Queen, consideradas como imitaciones burlescas del arquetipo tradicional de mujer, pero, es por parte del cuerpo que se realiza una construcción de identidad lejos de normas que conocemos, normas hegemónicas de género y sexualidad. En el caso de *crossplay* masculino se enmascara la fisonomía masculina, este proceso en algunos casos suelen resultar difíciles, principalmente en la creación de personajes femeninos.

Las normas que se nos establece en el ámbito social, están lejos de las que como individuo se van construyendo, y fortalecen la identidad de cada individuo más allá de su construcción social. Por medio de las redes sociales el *crossplayer* masculino deja plasmada una huella que lo identifica mediante la utilización de diversas herramientas mostrando la configuración de una identidad que se manifiesta con fuerza dentro de estas, permitiendo la disponibilidad de información perceptible para cada miembro. Cada uno estableciendo contenido para fortalecer su identidad con la creación de imágenes, textos, vídeos y opiniones acerca del tema, en otros casos dando herramientas para lograr la perfección de cada uno de sus trabajos dentro del mundo del *cosplay*; proyectando al público un estilo que identifica a cada uno de los miembros con los que se interactúan dentro de perfiles grupales e individuales. El vínculo que cada uno va formando constituye una relación social que va siendo parte de una identidad dentro de la comunidad *crossplay*, para generar percepciones tanto fuera como dentro de ella que fortalezcan a cada miembro.

La adopción de nuevas normas, gestos y lenguajes corporales son imprescindibles para la actuación de dichos personajes, mediante una desestabilización de lo que tradicionalmente se identifica como masculino y femenino, adoptando gestos que se transforman para posicionarse delante de las dicotomías que se han establecido. Al considerar al cuerpo como un fenómeno en el ámbito sociocultural, en la transformación del *crossplay* se usan artículos diversos para la modificación corporal para representar y actuar con las características femeninas para la interpretación. Muchas de estas habilidades son transmitidas desde sus páginas oficiales, canales



de YouTube y redes sociales, en los que dan a conocer diversas técnicas posibles para realizar los *props*, estos en algunos casos hacen uso de ellas para generar ingresos que contribuyan a la creación de más tutoriales para progresar de manera estética en la imagen que muestran tanto en redes sociales como en eventos especiales.

## Conclusiones

En la búsqueda de identificación de una nueva identidad masculina de la presente investigación, encontré la constitución de la misma por medio de la interpretación de personajes femeninos más allá de su identidad sexual, la cual no representa la razón para su interpretación, para cada uno de ellos es una experiencia estética mediante la interacción de sus rasgos personales con el juego del *cosplay*, entre la cotidianidad y el mundo de fantasía. En el caso del *crossplay* se convierte en un juego de interpretación lejos de la estigmatización de los atributos del género para la construcción de relaciones y reproducción de un espacio donde se logra transgredir las normas de vestimenta.

Al inicio de la misma se tenía la idea de que el *crossplay* masculino era una reminiscencia del teatro Kabuki japonés, pero esta se desechó debido a que, cada uno de los participantes reconoce identificar las características de la interpretación de los actores *onnagata*, pero, no representa su principal influencia en el juego del *crossplay* también conocido como M&F, debido al conocimiento general que se tiene de los mismos. Existe una identificación mayor a lo que podemos llamar como se mencionó anteriormente en el “cross-sexual”, al ser consumidores de diversos productos, accesorios, *props*, al conllevar un esfuerzo en la búsqueda del reconocimiento de una representación perfecta.

En referencia a la identidad del *crossplay* M&F es, como afirma Giménez, la configuración de cada persona o grupo de personas se distingue de los demás, al ser reconocidos por los demás dentro de un contexto de interacción y comunicación. En este aspecto tanto el *cosplayer* como el *crossplayer* M&F, se identifica en el reconocimiento de la actividad que realizan compartiendo una serie de representaciones sociales alrededor de la cultura *otaku*, *friki*, y relacionadas con el mundo de la ciencia ficción, los cuales se caracterizan por el consumo de los productos de entretenimiento, participación en convenciones tanto físicas o virtuales, recordando que esta última creció durante las medidas tomadas alrededor del Covid19, además de representar un cambio

dentro de la metodología inicial, como ya se ha mencionado, debido a encontrarse la presente investigación en un punto medio entre lo que hoy se conoce como la “nueva normalidad”.

Para los *crossplayers* M&F, es importante la utilización del performance por medio de la cual producen una estructura al abarcar componentes que incluyen una serie de rituales que son llevados a cabo para la personificación de los roles sociales representados en el mundo del *cosplay*. La confección de los accesorios indispensables fortalece el vínculo entre su intérprete y personaje, en primer lugar, desde el apego emocional hasta la admiración que representa cada uno. La identidad del *crossplay* M&F no trasgrede su identidad de género, convertida en una práctica donde realzan el estereotipo de belleza femenina convertida en una interpretación llena de retos entre los cuales el enfrentamiento de miedos, prejuicios y la simulación de características femeninas propias de cada personaje, donde incluso implica un riesgo al representar los atributos físicos propios de un personaje femenino, así como, el contexto en el que desenvuelve el *cosplayer*, al existir un público aún no acostumbrado a la misma, o donde el público fuera del mundo *cosplay*, desconoce las características que representa la interpretación de la práctica del *crossplay* M&F más allá de la identidad del género de cada *cosplayer*.

Al igual que el *cosplay* tradicional femenino, se identificó violencia hacia los *crossplayers* M&F, tanto de hombres como mujeres, la cual no estaba contemplada. La participación del *cosplay* representa la interpretación de personajes del gusto de diversas personas, en el caso de las *cosplayers* mujeres, convertirse en lo que se denomina en *waifus* (tomando en cuenta de igual manera al *crossplay* masculino), durante la primera parte de la observación participante, incluso en experiencia propia, el realizar la actividad del *cosplay*, las mujeres estamos ante hombres que se creen con cierta legitimidad de elogiar el trabajo de cada una, pero, llegando al punto de acoso o agresión, tanto de manera presencial como por medio de las redes sociales. En el caso del *crossplay* M&F, no es aislado, al sufrir acoso y violencia tanto de hombre como de mujeres, quienes consideran incluso que no deberían realizar la actividad. Las habilidades involucradas en el *cosplay*, respecto al maquillaje, actuación, performance, costura, etc., son consideradas en gran parte femeninas, razones para las cuales suelen ser agredidos por realizar estas actividades, pero, de igual manera suelen sufrir de acoso debido a lograr una mayor similitud de los personajes de quienes consideran *waifus*.

La identidad del *crossplay* masculino y la idea que se tenía se afirmó al no verse afectada por la caracterización y apropiación de actitudes que constituyen los personajes. Se trata de captar y transmitir, lo que se percibe del personaje; Sibel Ramos, se considera como mujer, Erus Noctem Bisexual, al igual que, en el Colectivo, cada uno de los integrantes dio a conocer sobre su identidad de género, la cual se desarrolló antes de sus actividades dentro del mundo del *cosplay*, por lo que, no consideraban que esta actividad influyera sobre su dedicación, más bien la consideran como una forma dinámica, divertida y llena de retos al buscar transmitir la esencia de cada personaje femenino en un cuerpo físicamente masculino. Por lo tanto, el proceso de construcción de identidad del *crossplay*, es independiente de su identidad de género, y la reproducción de sus personajes, en algunos casos representa retos vinculados con la atracción visual, considerados, además, como una esencia más interna, incorporando elementos de dos culturas dentro de las cuales hay semejanzas, con los conocidos como actores *onnagata*. Al pasar por un proceso donde se asimilan ciertos rasgos para una apropiación cultural, donde hacen suyos conceptos provenientes en gran parte a la cultura japonesa.

Al encontrarse esta investigación durante la contingencia sanitaria presente por el Covid19, la metodología como se ha mencionado sufrió de cambios provocando ciertos límites dentro de la misma, al no poder tener un mayor contacto de las comunidades *crossplayers* y *cosplayers* tanto dentro como fuera de las convenciones. En el caso del “Colectivo *crossplayers*, trans y trapitos” y se convirtió en uno de los antecedentes de la creación de comunidades del *cosplay* que busca su unificación, así como, la creación de nuevos centros de reunión que fortalezcan vínculos entre los miembros. Poco antes de cumplir un año, el Colectivo se disolvió tras la falta de reuniones, la página cerró, pero no así el vínculo formado por algunos miembros quienes en recientes fechas y tras el cambio de Semáforo en CDMX, iniciaron nuevas reuniones con menos miembros para cumplir con las medidas establecidas.

Mediante la teoría utilizada se logró una mirada descriptiva del fenómeno del *cosplay*, sin olvidar explicativa, durante la búsqueda de investigaciones donde se involucran diversos procesos sociales, como la configuración de la identidad de cada participante. Sin olvidar aportes sobre los conceptos relacionados en torno al fenómeno al ser un tema que va en crecimiento en los últimos años. Con la finalidad de desarrollar la configuración identitaria de los jóvenes, en específico de los varones que ven en el juego del *crossplay* masculino como una transgresión estética, que

representa una serie de retos y experiencias que permiten realizarse por medio de un performance, donde su identidad de género no sufre de cambios, pero con un vínculo de admiración o emocional que permite la recreación de roles, así como, el enfrentamiento de miedos y retos personales que dan sentido al *crossplaying*. Donde el *crossplay* masculino utiliza su cuerpo para transmitir un carácter simbólico donde se apropian y adoptan características de dicho personaje, haciendo una acción performativa con significado dentro de la comunidad que fortalece sus lazos mediante la misma interpretación. El cual ha tomado más fuerza en fechas recientes donde la identidad tanto del *cosplayers* como *crossplayer* se encuentra en diversas dinámicas de interacción mediante las convenciones y redes sociales, permitiendo una identificación con esta práctica tanto en México como a nivel mundial, al tomar relevancia los distintos concursos que se llevan cabo.

El cambio de metodología me abrió la oportunidad de llegar a un mayor alcance del fenómeno del *cosplay*, al ser este el medio por el cual cada uno de ellos logró mostrar de manera más dinámica cada uno de sus trabajos, donde se fortaleció el vínculo entre *cosplayers* profesionales y amateurs, además de cada uno de sus admiradores que conocen más a profundidad su trabajo, ampliando los medios donde dan a conocerse y sus formas de recibir ingresos que contribuyen a la creación de más *cosplays*. Se logró profundizar sobre los centros de reunión y convenciones donde está inmersa la actividad del *cosplay*, pero, con información aún faltante debido al rechazo de entrevistas, siendo solo Luis Gantús, creador de la Conque, el único que contestó. Debido a esto, en un futuro, espero lograr realizar dichas entrevistas y así tener un mayor conocimiento acerca de las convenciones, así como, del mundo del *cosplay* en México. Por lo que, debido a la suspensión de convenciones no se pudo obtener más información acerca de las más representativas de México. Así, siendo la etnografía virtual, al ser una metodología de investigación que nos permite abordar los datos etnográficos al estudio de comunidades y culturas creadas a través de la interacción social a través del mundo digital por medio de un ordenador o teléfono celular.

Las redes sociales dentro del mundo *crossplay*, mediante la etnografía virtual me dio a conocer el crecimiento de ellas tanto en el aspecto profesional como personal debido a ser los medios principales para dar a conocer su trabajo, además de ser utilizado para la venta de productos realizados por ellos o fotografías digitales y análogas; al igual podemos encontrar páginas o aplicaciones con el mismo fin. Derivado de la etnografía virtual, como se ha mencionado se logró analizar cómo se desarrolla su identidad mediante las principales redes, pero, aún queda pendiente

el análisis de otras páginas como Patreon, Ko-fi, Only-fans, Mipriv.com, entre otras, en las cuales además de dar a conocer su trabajo se caracterizan por contener material exclusivo.

Dentro del ámbito digital, la identidad del *crossplayer* masculino se muestra mediante la interacción con sus seguidores dentro de sus redes sociales, desde la transformación del “yo” y del “yo *crossplay*” donde el juego del disfraz se convierte en parte importante del individuo que logra ser un “camaleón” ante las características manifestadas por personajes femeninos, visualizándolas más allá de las pantallas y de un mundo digital, representando un reto en cada individuo y el cual muestran mediante las redes sociales en los últimos años, debido al no realizarse eventos masivos donde puedan demostrar sus diversas habilidades para “convertirse” en personajes femeninos, mediante el reconocimiento social del *cosplay/crossplay* llevadas a un punto de integración con otros miembros de la comunidad *otaku, friki*, etc., quienes ven al *cosplay* como una de las características de eventos a los cuales suelen ir para adentrarse a un mundo de ficción.

La materialización de sus cuerpos mediante el uso del *cosplay*, establecen vínculos emocionales que van formando su identidad, brindando en la interpretación dramática mediante expresiones de sentido que le dan un significado individual y colectivo. En el individual, es por medio de la construcción de identidad que se convierte en un referente cultural de la comunidad *cosplayer* y *crossplayer*. Hasta el día de hoy, no existe algún evento masivo sobre el *crossplay* masculino, pero el Colectivo se convierte en uno de los antecedentes de este fenómeno. La construcción de la identidad del *crossplay* M&F, se construye mediante el juego de roles, estableciendo procesos de modificaciones corporales que no afectan en su salud, para adentrarse en un espacio donde se pueda recrear nuevas masculinidades donde se promueve la interpretación de ambos géneros, y aunque el *crossplay* femenino es menos frecuente que el masculino, esta sea el parteaguas de un movimiento que brinde la confianza de realizar estas actividades. Al convertir el cuerpo del *crossplayer* masculino, en un proceso donde se transforman durante la personificación al encarnar personajes en el mundo de fantasía.

La integración del individuo dentro de la cultura *friki/otaku*, manifiesta el crecimiento del fenómeno dentro de la sociedad, debido a que, mediante los avances tecnológicos y la ampliación de un panorama dentro de internet, si tiene al alcanza un mayor número de programas, series, videojuegos, anime, manga, etc., que vinculan a cada uno de los miembros con un gusto a fin,

produciendo una alianza entre los individuos, logrando de esta manera que diversas plataformas de video reproduzcan las series de diversos países de manera legal y para un mayor número de personas, esto se debe a que en un principio, algunas series de televisión, el *anime*, etc., solo se podían visualizar de manera ilegal mediante páginas no reguladas o en la compra de CD y DVD que eran grabados para beneficio de quienes aún no tenían la posibilidad de verlos mediante internet o páginas de cobro.

Las transformaciones del *cosplay/crossplay* dentro del ámbito social en México ha sufrido de algunos enfrentamientos al no formar parte de la cultura, en otros casos quienes realizan esta actividad son violentados tanto por la idea de formar parte de estos grupos o por la percepción que se tiene de la transformación de un hombre a una mujer, a pesar de ser personajes de ficción, por tal motivo, donde podemos encontrar a miembros de estos grupos es dentro de las convenciones o eventos especiales donde pueden ofrecer los efectos sociales de un reconocimiento o legitimidad como miembro, para motivar acciones y dinámicas en la búsqueda de darse a conocer a la sociedad. Expresando una forma de continuidad en el grupo, ahora con el uso de las redes sociales, desarrollando habilidades para mostrar una mejor imagen dentro de las mismas. Convirtiéndose en consumidores de diversos productos que proporcionen elementos que los lleven a perfeccionar su imagen, además de crear contenido especializado para la implementación de estos, así hacer crecer la visualización de esta actividad, como parte de un grupo social que ha crecido con una mayor manifestación de productos culturales de otros países.

Cada uno de nuestros sujetos sociales (*cosplayer/crossplayer*) ofrecen una serie de adopción de nuevas formas, gestos, lenguajes corporales imprescindibles para la actuación de dichos personajes, mediante una desestabilización de lo que tradicionalmente se identifica como masculino y femenino. Al considerar el cuerpo como un fenómeno en el ámbito sociocultural, en la transformación del *crossplay* se usan mecanismos de modificación corporal para representar y actuar con las características femeninas, para la interpretación. Esta ha sufrido cambios en el aspecto digital donde se pueden ampliar las formas de modificar facciones con el uso de filtros, etc., de tal manera, que pueden mostrar a sus seguidores las habilidades adquiridas durante el proceso. Asociando y emitiendo reacciones frente a la imagen mostrada que les da un constante reconocimiento y validación dentro de un grupo social como el *otaku*, *friki*, *cosplayer*, etc.

Estableciendo relaciones con su entorno, una identidad que se manifiesta por medio de estas con un entorno donde la escenificación y performatividad van de la mano.

De la misma manera, el mostrar los procesos dentro de las redes sociales, páginas especializadas, etc., logra dar estatus dentro de la comunidad que se identifica con los *cosplayers* o quienes comienzan a realizar sus trajes. Como se ha mencionado, la creación de cada una de las indumentarias necesarias para su realización da cierto estatus dentro de la comunidad, por lo que de esto dependerá si son considerados como *crossplayers/cosplayers* o *cosmodels*, estos últimos solo se dedican a la promoción de sus fotografías sin la intervención de un performance. Al igual que se van generando una serie de relaciones estables por medio de las ideas, videos tutoriales, consejos, etc., que se muestran mediante las redes sociales; dando un valor colectivo producido por la semejanza plasmada en las fotografías compartidas en sus redes; las cuales han brindado la oportunidad de conocer la imagen que va detrás de un arduo trabajo en el mundo del *cosplay*, en gran parte los accesorios que se necesitan para su interpretación son fabricadas de manera artesanal, haciendo uso de las técnicas ya adquiridas, para realizar los acabados necesario con la idea de mostrar material lo más real posible.

Hoy en día existe un mayor conocimiento de los *animés*, *mangas*, *cómics*, etc., dando una amplia fuerza de asociación de los personajes con quienes los interpretan, dando una consideración sociales de los miembros que forman parte de este grupo, al promover esta serie de prácticas y transmitir una imagen que juega con los roles establecidos erradicando las ideas negativas que se han dado a conocer de la comunidad como la transmitida en televisión abierta por Televisa, donde tras el capítulo de la “Rosa de Guadalupe” donde se hablaba acerca de ellos, surgieron una serie de memes en torno de burla. La generación de contenido en cada uno de los perfiles de los *crossplayers* busca hacer a un lado la percepción negativa de la actividad, representando a cada personaje de manera dinámica.

Los comportamientos que expresan los *crossplayers* en las redes sociales muestran una serie de relaciones interpersonales con los personajes que interpretan, proyectando un vínculo tanto emocional como afectivo, además del gusto estético del personaje a interpretar, incorporando un mundo virtual a través del conocimiento adquirido por la transmisión de las series animadas a nuestro mundo por medio de sus performance llevados tanto en imágenes como videos donde se convierten en dicho personaje, dando un significado y valor a cada una de las experiencias que da

el convertirse en “alguien más”, para dar un grado de importancia tanto a los eventos a los que asisten como las interacciones brindadas por las redes sociales. El vínculo que se forma de la acción se convierte en parte de su identidad, incluso de su vida cotidiana en el caso del *crossdreser*, convirtiendo esta actividad en un referente cultural en torno a la cultura japonesa (principalmente) donde da a conocer a los actores *onnagata*, así como, quienes gustan el *Visual Kei*. La identidad del *crossplay* masculino se refleja mediante la performatividad, vinculando su conocimiento sobre la historia cultural japonesa, pero, no siendo la principal influencia sobre la actividad que realizan, sino, siendo un referente que fortalece al *cosplay*, al ser una forma identitaria donde existe un consumo que forma parte de su identidad, reconociendo el uso del cuerpo como medio de comunicación mediante las prácticas escénicas y el performance, apropiando características de cada personaje.

El juego del *crossplay* lleva a cada uno de ellos a transformarse de manera estética y artística, representando a cada personaje, aunado a los rasgos de su personalidad que se convierten en acciones significativas dentro del grupo y externándolas a un público presente en las convenciones y redes sociales donde permean dinámicas de interacción tanto de los miembros del grupo como de quienes aún no están involucrados generando una serie de reconocimientos en la práctica del *cosplay*, donde los jóvenes van identificando relaciones y prácticas de una cultura que, como afirma Giménez a una identidad basadas en atributos y características semejantes, en este caso iniciadas en el mundo de la animación y ficción.

Como refiere Laura Quiroz (2015) lo *otaku* como un fenómeno gestado dentro de la juventud japonesa, el enfoque juvenil latinoamericano es diferente. Desde la perspectiva nipona, se trata de un fenómeno de transformación a nivel social y cultural; desde la latinoamericana, el fenómeno es caracterizado como transitorio, una autoconstrucción de la identidad individual. Pero, la cual hoy en día a tomado más fuerza con amplio mercado de producciones japonesas mostradas a un mayor público, brindando la participación de esta transformación estética, constituyendo un vehículo entre lo virtual y real hacía la construcción de un cuerpo que incorpora características tanto personales como narraciones expresadas en un mundo de ficción. Llevando a las prácticas escénicas como un proceso de comunicación sostenido por la performatividad del cuerpo, el cual se convierte en un vehículo representativo en busca de un efecto positivo al incorporar la estética de los vestuarios y accesorios en conjunto de una narrativa llevada desde las acciones



representativas de cada personaje que interpretan en la unificación del mismo con quien desean ser, estas representaciones se convierten en testigo de una identidad cultural afianzada por la práctica del *cosplay*

El *crossplayer* masculino es una práctica de personificación que abre las posibilidades de encarnar personajes más allá de escenarios donde la idea de masculino y femenino son específicas. Mostrando una construcción de identidad en la experiencia corporal brindada por el reconocimiento de los personajes y el performance manifestado más allá de las normas sociales establecidas de género. La práctica *cosplay* es vinculada en gran medida a los productos de entretenimiento japonés, hoy en día, presentan una serie de hibridaciones de diversas culturas, creando un amplio campo de interpretación y la existencia de una resignificación de la imagen tradicional de masculino y femenino manteniendo el desarrollo de la práctica del *crossplay* tanto masculino como femenino.

La realización del *crossplay* masculino en redes sociales aborda una conexión fuerte entre la identidad y la performatividad, al incorporarse en facetas virtuales donde la interpretación de personajes se manifiesta en gran medida en las fotografías, pero, han crecido a los videos cortos con la creación de redes sociales más dinámicas, en las que se muestran videos de manera corta la transformación del intérprete a sus personajes, tales como TikTok, donde la brevedad es parte esencial de la misma. Cada uno siendo vehículo de símbolos y significados de la encarnación de personajes que representa el *cosplay* y el *crossplay*. Desarrollando distintos elementos que forman parte de un estilo de vida, donde se establece la importancia del cuerpo dentro de la práctica e interpretación de personajes mediante el dualismo de un cuerpo masculino en la transformación de un personaje femenino, lejos de una ideología de género, reflejada en los *crossplayers* M&F. Esta representación del cuerpo dentro del performance de un *crossplayer* masculino genera una serie de emociones dentro de la práctica admirada por fanáticos de quienes interpretan, por medio de experiencias que van reafirmando su identidad dentro de este grupo social visualizado en redes sociales con mayor frecuencia.

El ser parte de la comunidad *cosplay*, me dio la posibilidad de adentrarme más sobre todo este fenómeno y lo que representa a cada uno de los miembros, desde la participación en una actividad que forma vínculos afectivos, como una práctica cultural, siendo esta parte importante dentro de la construcción de la identidad de cada miembro. La comunidad *cosplayer*, ha ido creciendo, tanto

en redes sociales como en eventos, presenciales y virtuales. Al tener la oportunidad de convivir con un grupo en específico como lo fue el “Colectivo crossplay, traps y trapitos”, además de otro tipo de *cosplayers* fuera del tradicional como Sibel Ramos, Dorian Lullaby y Erus Noctem visualicé otra perspectiva del *cosplay* desde el mundo del *crossplay masculino*, el cual aún es visualizado en pocas ocasiones en las convenciones, han visto en las plataformas de redes sociales una nueva manera de darse a conocer, donde los prejuicios se hacen a un lado.

Esta práctica cultural que se dedica a la representación real de un mundo virtual y de la imaginación. La creatividad que cada uno da a conocer enfatiza cada uno de los aspectos que conlleva una serie de retos para el perfeccionamiento de los personajes tanto en la forma física como psicológica que se manifiestan en los gustos de cada *cosplayer*. La interacción con cada uno de los participantes me lleva a visualizar cada uno de los retos que conlleva la creación de cada personaje, además de las dificultades que representan en algunos participantes, en el ámbito personal y social, al ser una actividad en aumento, pero, aún provoca ciertos problemas en los *cosplayers*. A pesar de representar ciertas dificultades al ser una actividad que no es muy aceptada por los familiares, el mundo del *cosplay*, nos abre un mundo de posibilidades de relaciones afectivas, y parte importante del proceso de construcción de la identidad y fortalecimiento de vínculos.

Finalmente, quedaron temas pendientes a analizar dentro del mundo *cosplayer/crossplayer*, siendo el uso de redes sociales para venta de material exclusivo, plataformas de streaming, y el mundo de las convenciones dentro de lo que se denomina “nueva normalidad”.

## GLOSARIO

**Anime:** Dibujo de animación, aplicado en películas, series televisivas y en las producciones llamadas OVAS<sup>20</sup> (Poloniato, 2011).

**Cosmaker:** Personas encargadas de realizar la confección de trajes y vestimentas en el mundo del cosplay.

**Cosmodels:** Se denomina a la persona que realiza modelaje vistiendo cosplays. En algunas ocasiones se utiliza el término para diferenciar que una persona ha realizado el cosplay de manera íntegra (en este caso, cosmaker) y es otra quien lo está vistiendo (cosmodels) (Morgana-Cosplay, 2017).

**Cosplay:** Actividad que consiste en disfrazarse de un personaje de ficción, generalmente de un cómic o de una película, aunque también de otros ámbitos culturales. (Languages, 2020). Es un fenómeno cultural relativamente reciente, convirtiéndose en uno de los principales atractivos en las convenciones de anime, comics y videojuegos (Bellido, 2020).

**Cosplayer:** Persona que se disfraza y actúa de algún personaje de ficción.

**Crossdressing:** Significa vestirse como lo haría el género opuesto (...) generalmente suelen ser hombres quienes más practican el crossdressing, vistiéndose con faldas, tacones, maquillaje... (Nayara, 2016).

**Crossplay:** Persona que se disfraza de un personaje de ficción de su sexo contrario.

**Crossplay M&F:** Para Rachael Leng, hace alusión a el cambio de masculino a femenino (Male to Female).

**Fandom:** palabra de origen inglés que proviene de la contracción de fanatic kingdom (reino fan) que se refiere al conjunto de aficionados a algún pasatiempo, persona o fenómeno en particular. El primer uso registrado fue en 1903, para describir a los aficionados al deporte. A lo largo del siglo XX, el término fue ampliado para incluir a gente apasionada con determinados grupos musicales, películas, estrellas de cine, libros, videojuegos y series (LJ, 2015).

**Freak:** adjetivo empleado coloquialmente para referirse a algo o alguien extraño o excéntrico. Un freak, en este sentido, era el tipo de personas que participaban en los espectáculos de fenómenos /o freak shows) de los circos o ferias, populares sobre todo entre los siglos XIX y XX

---

<sup>20</sup> Para Schmidt y Delpierre mencionado por Alicia Poloniato (2011), OVA, son las siglas de *original video animation*, es el término que designa a las producciones de *anime* realizadas exclusivamente para su comercialización en video, DVD o disco láser.

(Significados.com, 2018). Referencia anglosajona enfocada a monstruos o fenómenos de feria (Jiménez J. , 2018).

**Friki:** Palabra que procede del inglés *freak*, que significa extraño, extravagante, estrafalario. Originalmente se usaba para nombrar a personas que tenían alguna anomalía física, como mujeres barbudas, hombres elefante, enanos... Hoy podemos decir que, desde una perspectiva sociológica, friki es aquella persona inusual, fuera de lo corriente, normalmente interesada u obsesionada con un tema, aficción o hobby. Friki es también alguien que destaca por sus gustos o aficiones poco comunes, y que generalmente se desentiende de los gustos y aficiones de la mayoría (Sanz, 2020).

**Geek:** Un entusiasta de un tema o campo en particular. Está orientado en coleccionar, reunir datos y recuerdos relacionados con su tema de interés. Está obsesionados con lo más nuevo, lo más cool, lo más de moda que su tema tiene para ofrecer (Pardo, 2013).

**Manga:** Historieta gráfica o cómic. Para Koyama-Richard, mencionados por Poloniato (2011), este término, creado por Hokusai en el siglo XIX, era el título que le había dado a sus colecciones de dibujos, destinados a discípulos y aficionados. Compuesto de dos ideogramas, *man* (ejecutado con rapidez y ligereza) y *ga* (dibujo), muchos artistas de la época lo escogieron para ese tipo de dibujos, antes de que adoptase el significado de “tira cómica” en el siglo XX.

**Manhwa:** Es una palabra de origen coreano, en específico Corea del Sur, que al igual que la palabra japonesa *manga*, hace referencia a las tiras cómicas e historietas producidas en dicho país. En 1997 las editoriales japonesas redujeron sus exportaciones, y las editoriales coreanas comenzaron a recuperar el mercado entorno al *manga*. Esta recuperación crece en años posteriores con el inicio de la exitosa exportación de productos culturales coreanos, mejor conocido como movimiento *Hallyu* u ola coreana, Actualmente el *manhwa* coreano intenta durante el siglo XXI consolidar su internalización con dos nichos de mercado en los que cuenta con poca competencia: los webtoons y las historietas educativas. El gobierno coreano ha invertido 96,9 millones de dólares en un plan de cinco años para cultivar la industria (Lady-Dragon84, 2017).

**Otaku:** aficionados al manga (cómic japonés) y al anime (animación japonesa). Para Dela, mencionado por Lucía Balderrama (2009) el término otaku puede tener muchas acepciones, no existe una traducción concreta de los que significa la palabra, sin embargo, está compuesta por los kanjis (ideogramas usados como escritura en algunos países orientales como China, Corea y Japón) “O”, que es un sufijo que presta un carácter de respeto y “Taku”, que significa casa; en conjunto Otaku, es una manera de decir “de su casa”.

**Prints:** Imágenes impresas en diversos tamaños, donde se plasman escenas icónicas de cada personaje, o con poses que los representan.

**Props:** Son objetos o accesorios utilizados por los personajes y actores en una escena de teatro, cine, televisión o videojuegos. Incluye cualquier objeto móvil o portátil excluyendo actores, escenarios y vestuario. Los props mejoran la autenticidad de una escena y ayudan a los actores o personajes a entrar más en su papel. Se convierte así en una parte vital de la producción (Arteneo, 2017).

**Propmakers:** Persona que se especializa en fabricar los accesorios, complementos o armas de los cosplays. Al igual que los propmaker, pueden fabricarlas para uso propio o para su venta (Morgana-Cosplay, 2017).

**Waifu:** Novia virtual, es la romanización de la palabra inglesa *wife* (esposa), y consiste en calificar a un cierto personaje de anime, manga o videojuegos como tu esposa (Nuño, 2020).

## Anexos

### Anexo 1

Dentro del teatro clásico japonés encontramos a cuatro de los más importantes, además del teatro *noh kyogen* y el teatro de marionetas denominado *bunraku*. En el mundo de las artes escénicas, una de sus más significativas características está manifestación de representar los diferentes aspectos de las virtudes del ser humano, cada una de estas poseen orígenes diversos donde las prácticas culturales van adquiriendo gran fuerza entre la construcción de sus identidades. En el caso de la cultura japonesa, el teatro está considerado como una reminiscencias de las escenificaciones realizadas por los pobladores involucrados en prácticas chamanísticas, por lo tanto, estarán en un constante contacto con actividades religiosas, que en conjunto se exhibirían una serie de ritos característicos donde la carga dramática y lo divino eran parte importante de sus recreaciones icónicas, más allá se manifiesta el teatro donde la dramatización será la única que sobreviva, así la cuestión religiosa se hace a un lado para retomar fuentes clásicas e históricas para ser llevadas a cabo, este es el caso del teatro kabuki.

Se desarrolló durante el periodo de paz del periodo Edo (1603-1867), teniendo como caracterizan por reflejar magníficos vestuarios y escenarios, y en sus obras, que contienen héroes que desbordan la realidad y gente normal que trata de reconciliar sus deseos personales con sus obligaciones sociales (WebJapan, 2019), El primer registro que se tiene acerca de la terminología de kabuki se remonta en el año de 1603, el cual se puede encontrar en el diccionario japonés-portugués editado por los jesuitas en Nagasaki, conformado por tres kanjis, *ka bu ki*, tanto *ka* como *bu* están atribuidos a la música y a la danza, mientras que, el kanji de *ki* significa persona habilidosa y habilidad, esta aseveración nos da pautas para interpretar al *kabuki* como el arte y habilidad en la danza y música.

En 1629, el Kabuki fue prohibido por considerarse “escandaloso” al participar actores que pertenecían al teatro popular de *Okuni* y sus imitadores, donde participaban las *onna* (mujeres), dado que, entre sus actividades fuera del teatro era la prostitución, prohibiendo así, la participación de las mujeres. Esto provocó el surgimiento de los *wakashu* (chicos jóvenes), pero de nueva cuenta fueron prohibidos al trasgredir la moral pública, donde al igual que las *onna*, los jóvenes realizaban actividades de prostitución. Al quedar prohibida la actuación de las mujeres y los chicos, el kabuki se convirtió en un teatro cuyos actores eran hombres maduros solamente, aunque antes de permitir

que el *yaro* (hombres) *kabuki* volviese a actuar, el gobierno exigió que los actores evitaran las escenas sensuales y siguieran las convenciones más realistas del teatro *kyogen* (WebJapan, 2019).

Tras la desaparición de las mujeres en el Teatro Kabuki, se vinieron obligados a la creación de los *onnagata*, donde el papel femenino dentro de las obras era interpretado por los varones. “El arte del *onnagata* se desarrolló en la región de *Kansai* al igual que el *wagoto*, En el caso de *Noh* y *Kyôgen* y en occidente hasta el fin de las Edad Media, las actrices fueron prohibidas principalmente por razones religiosas, y en las presentaciones autorizadas los actores tomaban los papeles que correspondían a las mujeres. Incluso hacia comienzos de la era moderna, en el drama Shakespeariano, por ejemplo, actores jóvenes hacían el papel de mujeres. Por tanto, en dichas épocas no era del todo extraordinario el hecho de que actores hicieran papeles femeninos” (Kawatake, 2019). Una de las características del teatro kabuki por el cual, ha logrado cruzar fronteras es que en el teatro *Nô* los actores llevaban grandes máscaras, aquí la caracterización sirve como máscara. Se cree que esto es debido al carácter popular del Kabuki; posiblemente, en sus inicios, el maquillaje fuese una opción más barata. Cada personaje tiene unos rasgos y colores distintos, aunque todos coinciden en la cara pintada de blanco. El maquillaje se vuelve fundamental en el caso de los *Onnagata*, los hombres que interpretan papeles femeninos. ¡Su caracterización se volvía entonces en una auténtica obra de arte! (Teatros Canal, 2018).

## Anexo 2

	Características
Transgénero	<p>Se denomina de esta manera a las personas que consideran que su género coincide con el que la sociedad le asignó.</p> <p>El prefijo “trans” se usa a veces para abreviar la palabra transgénero. A menudo, las personas transexuales alteran o desea desean alterar sus cuerpos a través de hormonas (AmericanPsychologicalAssociation, 2011). El tópico de una mente femenina femenina/masculina atrapada en su cuerpo de hombre/mujer” encapsula la noción médica de la identidad de género como algo que reside en el núcleo interior de la persona, es decir, el género como una esencia verdadera e inmutable que viene por la naturaleza que reside dentro del cerebro o la mente (Soley-Beltran,</p>

	<p>2014). Comienzan a experimentar conductas que denotan su inconformidad principalmente en la adolescencia, suelen estar en la búsqueda de tratamientos para afirmar su género. Tienen una conducta intermedia entre el travestismo y la transexualidad (Arriaga Escobedo, 2001).</p>
Transexual	<p>Es la forma médica que se le asigna a las personas que desean modificar su cuerpo para conseguir sentirse más cómodo. En su mayoría se presenta en la pubertad, suelen no sentirse a gusto con su cuerpo, usan hormonas para ir cambiando su cuerpo, se realizan cirugías de reasignación sexual, sin embargo, sufren de una discordancia en referencia de su identidad de género y el sexo biológico con el que nacieron. La transexualidad, el transgénero y otras migraciones de género como prácticas y categorías médicas han estado atravesadas por cuestiones de bioética desde sus mismos inicios. El impulso que movió a un sector de la clase médica a acuñar la distinción sexo/género como parte de los protocolos de tratamiento y etiología de la denominada disforia de género fue considerada por este mismo sector como una acción inspirada por una ética humanista, pues su fin era aliviar el sufrimiento de los pacientes que declaraban sentir un doloroso desacuerdo entre su identidad - masculina o femenina- y su morfología física (Soley-Beltran, 2014).</p>
Andrógino	<p>Suele tener una identidad mezclada entre mujer y hombre, aunque biológicamente son hombres, suelen tener rasgos femeninos, principalmente en el rostro, se sienten a gusto con su cuerpo, no tiene intereses de cambiar de sexo mediante cirugías, su identidad sexual no interviene y pueden usar accesorios tanto femeninos como masculinos. Para Iván Arellano (2005), la palabra andrógino proviene etimológicamente del griego andróginos, compuesto de andrós (varón) y</p>



	de Gyne (mujer). Hoy particularmente se designa así a quien tiene características indefinidas, con rasgos de varón y mujer.
Neutrois	Suprimen características que son asignadas tradicionalmente como masculinas (o femeninas). Alteran el concepto de sexualidad dentro de una sociedad que identifica solo dos géneros (Chapman, 2014), son biológicamente asignados, pero, no admiten pertenecer a uno en particular, Consideran que una persona puede tener características de ambos géneros, manejan una imagen homosexual, pero, pueden tener orientaciones sexuales distintas, rechazan las normas de género establecidas por la sociedad.
Bigénero	Son personas que se identifican entre ambos sexos, pero, no necesariamente manifestar características de cada uno al mismo tiempo. El neurocientífico Viulayanur considera que es una subcategoría del transgénero (Parra, 2015); su orientación sexual llega a ser cambiada constantemente, aunque, a veces es involuntaria, se considera una condición neuropsiquiátrica (ibidem).
Poligénero	Se identifican con más de un género, incluso pueden tener más de un género a la vez, son definidos como TGS-PFLAG, Individuos de cualquier edad o sexo, que tienen expresiones propias, que según su percepción o de otra persona, son típicas o asociadas con personas de otro género (Nuccitelli, 1998), suelen combinar más de un género y pueden cambiar de género de un día a otro.
Intergénero	Su identidad se sitúa en un punto medio entre dos géneros, usualmente binarios. Esta identidad pertenece a personas intersexuales, no debe utilizarse por parte del resto (Miguel, 2016), no se consideran a sí misma cisgénero y sienten que no encajan dentro de las características de los géneros binarios.

	<p>Proveniente del vocablo latino <i>genus</i>, que hace referencia al tipo al que suelen pertenecer las cosas o de igual manera los individuos. La noción de intergénero no está incluida en el diccionario de la Real Academia Española (<a href="#">RAE</a>), sin embargo, es posible acercarse a su definición a través del término género, que tiene varias acepciones. En la actualidad, el binomio <u>mujer</u> / hombre para aludir al género quedó desactualizado, ya que se reconocen decenas de identidades de género. Es en este contexto donde aparece la idea de intergénero. Una persona intergénero es aquella que no se percibe a sí misma como miembro de un único género “tradicional” (mujer / <u>hombre</u>). Cuando un individuo siente que no encaja en esas categorías binarias, se autopercibe como intergénero. El sujeto intergénero, por lo tanto, tiene una identidad de género que suele calificarse como “<i>no normativa</i>”. Esta identidad no reconoce la acepción binaria mujer / hombre, sino que se ubica en el medio de ambas categorías o en otro lugar diferente que escapa a dichas clasificaciones (Definición.de, 2020)</p>
<p>Drag Queen</p>	<p>Son llamados de esta manera a las personas que se disfrazan y actúan del estereotipo cultural que se tiene de la mujer, con la característica de que enfatizan los rasgos al exagerarlos, en referencia a la burla que se puede producir en cuestiones de las nociones tradicionales y los roles de género establecidos en una sociedad. Esta forma de representación femenina se realiza por medio de la alteración de su apariencia, personalidad y comportamientos, combinados con la utilización del vestuario conocido como <i>flamboyant</i>, en conjunto con maquillaje y vestuarios extravagantes.</p> <p>Para conocer un poco de la historia drag debemos remontarnos al siglo XVIII durante la puesta en escena de <i>La flauta mágica</i> de Wolfgang Amadeus Mozart, donde uno de los actores personificó la feminidad de una forma exagerada, convirtiéndose en una dark queen. El personaje</p>

	<p>evolució y en el siglo XIX estuvo presente en representaciones teatrales como sátira para ironizar los convencionalismos sociales. Así se creó un nuevo performance protagonizado por hombres con discursos transgresores que caracterizaban mujeres en comedias, y que se hizo fuerte en Europa y Norteamérica siglos antes de formarse el movimiento LGBT. Los trajes largos y extravagantes que arrastraban dieron nombre al movimiento emergente de aquellos tiempos: drag, “arrastrar” en inglés (Shock, 2019).</p>
--	---

Anexo 3

	Características
Metrosexual	<p>Adjetivo que hace referencia al hombre que se preocupa por su imagen y que tiene ciertos gustos y costumbres generalmente asociados a la mujer (Pérez &amp; Merino, 2020). La primera vez que aparece este concepto es por el escritor y periodista Mark Simpson en 1994 y hace referencia a lo que considera como un nuevo tipo de hombre.</p> <p>Entre algunas características están:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Uso de cosméticos, principalmente para el cuidado del rostro.</li> <li>2. Tiende a tener/pensar en cirugías plásticas que ayudan a tener un mejor rostro o cuerpo.</li> <li>3. El término proviene del prefijo <i>metro</i> (<i>metrópoli</i>), regularmente viven en la ciudad.</li> <li>4. Están acostumbrados a estar a la moda.</li> <li>5. Preocupados por su aspecto físico.</li> <li>6. Inversión monetaria en apariencia física y estética</li> </ol>
Übersexual	<p>En 2005, Cueto afirmó que el neologismo nace de la conjunción de “sexual” precedido ahora de la partícula alemana “über”, significa “más allá de”, “por encima de”. De modo que el vocablo viene a</p>

	<p>significar algo así como un hombre nuevo, pero en el sentido de que supera al viejo y al mismo tiempo, ofrece un modelo distinto, superior (Rey, 2006) considera:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hombre moderno que supera lo sexual.</li> <li>2. Se considera como un hombre seguro de sí mismo y viril.</li> <li>3. Cuida mucho de su apariencia.</li> <li>4. Uso productos de belleza que ayudan a prevalecer su estética, pero, no al grado del metrosexual.</li> <li>5. Con frecuencia realiza algún deporte que no incluya tener una musculatura.</li> </ol>
<p>Retrosexual</p>	<p>Desde su origen, está dividido en elementos latinos, <i>retro-sexus-al</i>. Retro, es interpretado como “hacia atrás”; sexus, proviene de sexo, haciendo referencia al género con el que nace el humano, finalmente está <i>al</i>, sufijo del latín, que significa relativo a.</p> <p>Este término surge después del metrosexual y es acuñado por el británico Mark Simpson. La mejor definición de los retro la da el psicólogo chileno Antonio Godoy (...) son hombres que se empoderan de su rol masculino para que la mujer se vuelva a adaptar con un hombre autónomo, pero que llega ser machista. Aunque el prototipo de retrosexual no está tan extendido, hombres y mujeres están cambiando sus formas de relacionarse para encontrar un punto de equilibrio y no perder sus espacios de libertades logradas hasta ahora (Redacción-OMPI, 2011). Entre sus características se encuentran que:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. No son considerados como jóvenes, pero son más activos que ellos.</li> <li>2. Independientes</li> <li>3. Tienen sus sentimientos claros y no tomen expresarlos.</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Son considerados como sabios, pacientes y discretos.</li> <li>5. Intentan retomar las obligaciones de sus antepasados, pero, tienen la firme intención de no perder los rasgos que los definen como los hombres a través del tiempo.</li> <li>6. Ocupan el tiempo mínimo de tiempo, dinero y esfuerzo en los cuidados de su aspecto.</li> <li>7. Asisten al gimnasio, pero, sin llegar al exceso.</li> <li>8. No existe la necesidad de considerarse guapo, pero, debo tener marcada su imagen varonil, fuerte y seguro.</li> </ol>
<p>Lumbersexual</p>	<p>Se les llama de esta manera a los hombres que logran modificar su apariencia masculina. <i>Lumber</i>, en el aspecto etimológico significa madera, leñador. Por lo tanto, un hombre Lumbersexual, tienen una imagen de leñador, con la característica barba, pero “más” limpios. Para ser considerado uno de ellos, el hombre debe tomar en cuenta las características siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tienen un look de barba poblada, camisa de cuadros, estilo un tanto desalineado.</li> <li>2. Cuida mucho de su imagen, a pesar de “tener” una imagen de leñador, por lo tanto, usan prendas de primera calidad.</li> <li>3. Su barba debe estar en extremo cuidada, por lo que, recurren a barberías de prestigio, que los ayuden a tenerla brillante y recortada.</li> <li>4. Suelen mostrar a las mujeres una imagen rústica, varonil, dejando a un lado el hombre artificial.</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. A pesar de tener mucho cuidado con su barba y vestimenta, no gustan de los intereses monetarios o los lujos.</li> <li>6. Su principal característica. además de la barba es su ropa tipo leñador de Estados Unidos.</li> </ol>
<p>Spornosexual</p>	<p>Suelen estar al tanto de las redes sociales, en donde muestran sus cuerpos tonificados.</p> <p>Pasan gran número de horas en el gimnasio, machacándose entre ellos por ver quien tiene mejor cuerpo y una musculatura más definida (López A. , 2018).</p> <p>El término se le atribuye de igual manera a Mark Simpson, ahora en el año 2006, y hace referencia a una nueva tendencia principalmente por los deportistas. Ellos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Están muy activos en las redes sociales, principalmente Instagram.</li> <li>2. Suelen tomar muchas fotos y videos con el torso desnudo para mostrar los resultados de sus horas en los gimnasios.</li> <li>3. Buscan conseguir el mayor número de likes en sus publicaciones.</li> <li>4. Destacan en su mayoría en los deportes.</li> <li>5. Extremadamente preocupados por su cuerpo, por tal motivo, pueden llegar a ser banales y egocéntricos.</li> <li>6. A diferencia de los metrosexuales quienes se definen en su mayoría como heterosexuales, los spornosexuales buscan poner en duda su tendencia sexual (López A. , 2018).</li> </ol>

Anexo 4

Países participantes

Año	#	Países participantes	Comentaristas invitados	Fecha	Recinto
2003	4	 Alemania  Francia  Italia  Japón	—	12 de octubre	Rose Court Hotel
2004	5	 Alemania  Francia  Italia  Japón  Estados Unidos	—	1 de agosto	Área comercial de Osu
2005	7	 China  Francia  Alemania  Italia  Japón  España  Estados Unidos	Tōru Furuya Tomoe Shinohara	31 de julio	Área comercial de Osu
				7 de agosto	Expo Dome
2006	9	 Brasil  China  Francia  Alemania  Italia  Japón  Singapur	Tōru Furuya	5 de agosto	Área comercial de Osu
				6 de agosto	Oasis 21

		 España  Tailandia			
2007	12	 Brasil  China  Dinamarca  Francia  Alemania  Italia  Japón  Corea del Sur  México  Singapur  España  Tailandia	Tōru Furuya Shoko Nakagawa	4 de agosto	Área comercial de Osu
				5 de agosto	Oasis 21
2008	13	 Brasil  China  Dinamarca  Francia  Alemania  Italia  Japón  Corea del Sur  México  Singapur  España  Tailandia  Estados Unidos <sup>3</sup>	Tōru Furuya Natsuki Katō	2 de agosto	Área comercial de Osu
				3 de agosto	Oasis 21



2009	15	 Australia  Brasil  China  Dinamarca  Finlandia  Francia  Alemania  Italia  Japón  Corea del Sur  México  Singapur  España  Tailandia  Estados Unidos <sup>3</sup>	-	1 de agosto	Área comercial de Osu
		2 de agosto		Oasis 21	
2010	15	 Australia  Brasil  China  Dinamarca  Finlandia  Francia  Alemania  Italia  Japón  Corea del Sur  México  Singapur  España  Tailandia  Estados Unidos	-	31 de julio	Área comercial de Osu
		1 de agosto		Oasis 21	

2011	17	Australia Brasil China Dinamarca Finlandia Francia Alemania Italia Japón Corea del Sur Malasia México Países Bajos Singapur España Tailandia Estados Unidos		6 de agosto	Área comercial de Osu
				7 de agosto	Oasis 21
2012	22	Australia,  Brasil,  China (PRC),  Dinamarca,  Finlandia,  Francia,  Alemania,  Hong Kong (Observador),  Indonesia,  Italia,  Japón,  Corea del Sur,  Malasia,  México,  Países Bajos,  Rusia,  Singapur,  España,  Taiwán (Observador),  Tailandia,  Reino Unido,  Estados Unidos		4 agosto	Oasis 21
				5 agosto	Área comercial de Osu
2013	24			3 agosto	Oasis 21

		 (PRC), (Observador),  (Observador),  (Observador), (Observador)		Agosto 2	Área comercial de Osu
2014	26	 (PRC),  (Observador), (Observador),  (Observador)	-	2 agosto	Aichi Arts Center
				3 agosto	Área comercial de Osu
2015	28	 (Observador), (PRC),  (Observador),  	-	1 agosto	Aichi Arts Center
				1 agosto	Área comercial de Osu
2016	30	 (PRC),   	-	6 agosto (Semifinales)	Aichi Arts Center
				7 agosto (Final)	Área comercial de Osu

Anexo 5

Sibel Ramos



Erus Noctem



Dorian Lullaby



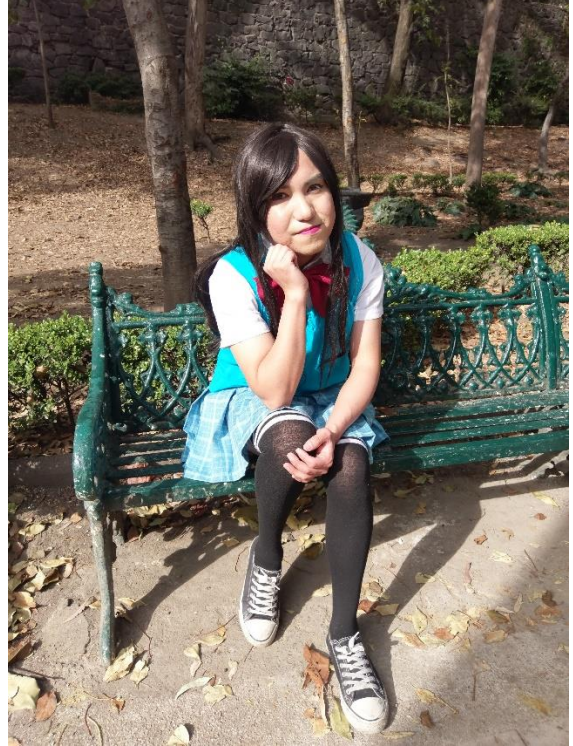
Karen Marymar



**Colectivo crossplay, trans y trapitos**













## Bibliografía

- Acosta F., J. J. (2018). *Masculinidades cosplay: hibridación, trasgresión y tradición*. Colombia: Universidad Nacional de Colombia.
- Acosta, K., Álvarez, H., Caicedo, X., & Monsalve, V. (s.f.). Variantes. *Calameo-Hablemos de cosplay*, <https://es.calameo.com/read/002444523fc9381239759>.
- Acosta, M. J. (2013). *Movimiento cosplay en la Ciudad de León, Guanajuato*. México: UNIVERSIDAD DE GUANAJUATO CAMPUS LEÓN DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES LICENCIATURA EN ANTROPOLOGÍA SOCIAL.
- Aguilar, H. (2007). La performatividad o la técnica de la construcción de la subjetividad . *Revista Borradores. Volúmen 7, no. 1*.
- Akamai. (noviembre de 2020). *Akamai*. Obtenido de <https://www.akamai.com/es/es/our-customers/customer-stories-riot-games.jsp>
- AmericanPsychologicalAssociation. (2011). *Sobre las personas trans, la identidad de género y la expresion de género*. Washigton.
- Andresfdz. (27 de mayo de 2019). *Medauncafecon*. Obtenido de <https://www.medauncafecon.com/2019/05/27/marcha-del-orgullo-friki-otaku/>
- Arce Cortés, T. (2008). Sibcultura, contracultura, tribus urbanas y culturas juveniles: ¿homogenización o diferenciación? *Revista Argentina de Sociología, vol. 6, núm. 11, noviembre-diciembre, 257-271*.
- Arriaga Escobedo, R. M. (2001). *Los individuos y grupos denominados transgéneros y su relación con el derecho*. México: Instituto de Investigaciones jurídicas UNAM.
- Arriagada, R. G. (2013). *Performance. Intersticio e Interdisciplina*. Santiago de Chile: Universidad de Chile, Facultad de Artes, Departamento de Teoría de las Artes.
- Arteneo. (19 de mayo de 2017). *Arteneo Imagen*. Obtenido de arteneo Imagen: <https://www.arteneo.com/blog/disenio-de-props-videojuegos-madrid/>

- Balderram Gastelú, L. (2009). *La elaboración del ser otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno*. Caracas: Universidad Católica Andrés Bello. Facultad de Ciencias Económicas y Sociales. Escuela de Ciencias Sociales.
- Barba G., R. (2017). *Otakus mexicanos. el análisis de la cultura participativa de aficionados a las narrativas transmediales japonesas*. Aguascalientes: Universidad Autónoma de Aguascalientes. Centro de Ciencias Sociales y Humanidades.
- Barbolla Diz, C., Benavente Martínez, N., López Barrera, T., Martín de Almagro Gómez, C., Perlado Sotodosos, L., & Serrano de Luca, C. (30 de noviembre de 2010). *Fundación Merced. Biblioteca Digital*. Obtenido de Fundación Merced. Biblioteca Digital: [https://fundacionmerced.org/bibliotecadigital/wp-content/uploads/2017/12/I\\_Etnografica.pdf](https://fundacionmerced.org/bibliotecadigital/wp-content/uploads/2017/12/I_Etnografica.pdf)
- Bárcena, M. (octubre de 2019). *Etimologías*. Obtenido de Etimologías: <http://etimologias.dechile.net/?fe.mina>
- Bauman, Z. (2007). *La sociedad individualizada*. Madrid: Cátedra.
- Bellido, A. (10 de Febrero de 2020). *BitMe*. Obtenido de BitMe: <https://www.bitme.gg/noticias/cultura-geek/que-es-cosplay-significado-origen/>
- Berger, T., & Luckman, B. (2001). *La construcción de la realidad*. Buenos Aires: Amorrorto Editores.
- Bourdieu, P. (2000). *La dominación masculina*. Barcelona, España: Anagrama.
- Boscán, A. (2008). Las nuevas masculinidades positivas. *Utopía y Praxis Latinoamericana* v. 13 n.41 Maracaibo .
- Brenner Galarza, G. C. (2014). Cosplay, realidad o ficción. *Comunifé*, 127-132.
- Briones, C. (2007). Teorías performativas de la identidad y performatividad de las teorías. *Tabula Rosa*, 55-83.
- Butler, J. (1990). *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*. Barcelona: Paidós.
- Butler, J. (2006). *Deshacer el género*. Barcelona: Paídos Iberica.

- Canclini, N. G. (2004). *Laberintos de sentido, en diferente, desiguales y desconectados*. Barcelona, España: Gedisa.
- Carozzi, M. J. (2016). La Observación participante en Ciencias Sociales: En busca de los Significados del actor. *Boletín de Lecturas Sociales y Económicas. UCA. FCSE. Año 3, número 13*.
- Casas, R. J., & Ceñal, G. F. (2005). Desarrollo del adolescente. Aspectos físicos, psicológicos. *Revista de Pediatría Integral. Unidad de Medicina del Adolescente. Servicio de Pediatría, Hospital de Móstoles. Madrid*.
- Castelli, O. S. (2017). La introducción e influencia del manga en México:El caso de Lorena Velasco Terán y DREM. *CuCo, Cuadernos de cómic n° 8, junio, 31-52*.
- Chapman, J. (2014). ¿Qué es la comunidad neutrosis? *Cultura colectiva* .
- Chihu, A., & López, A. (2007). La Construcción de la identidad colectiva en Alberto Melucci. *POLIS. Vol. 3, núm. 1, 125-159*.
- Cobos, T. L. (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la Subcultura Otaku en América Latina. *Razón y Palabra*.
- Coll-Planas, G., & Missé, M. (2015). La identidad en disputa. Conflictos alrededor. *Papers, 35-52*.
- Connel, R. W. (1997). La organización social de la masculinidad. *Biblioteca Virtual de Ciencias Sociales, www.cholonautas.edu.pe, 31-48*.
- Cruz, A. (07 de agosto de 2018). México gana campeonato mundial de cosplay en Japón.
- Danklemaer, Feito, C., Fihman, I., Frederic, S., Guber, R., Mastrángelo, A., . . . Vecchioli, V. (2001). De las notas de campo a la teoría. Descubrimiento y redefinición de nagual en los registros chiapanecos de Esther Hermitte. *Alteridades, 65-79*.
- Darley, A. (2000). *Cultura Visual digital. Espectáculo y nuevos género en los medios de comunicación*. Barcelona: Paídos Comunicación.
- De Santo, M. (2013). Prolegómenos de la Performatividad: un diálogo posible entre J.L austin, J. Derrida y J. Butler. *Sapere aude. Belo Horizonte, V. 4 - N7, 368-284*.

- Definición.de. (2020). *Definición.de*. Obtenido de Definición.de:  
<https://definicion.de/intergenero/>
- Del Río, G. M. (2007). Perfiles de la Masculinidad de Rafael Montesinos. *Cotidiano*, 114-116.
- Díaz Diego, J. (2006). La i-lógica de los géneros: metrosexualidad, masculinidad y apoderamientos. *Revista de Antropología Iberoamericana*. Enero-febrero, 157-167.
- Donoso Mateu, I. (2015). *Nuevas Masculinidades. Una mirada transformadora de género*. España: Univiersitat Jaume.
- Dronda, B. (2002). Dossier para una Educación Intercultural. El concepto de identidad. *Vivre ensemble autrement*. Octubre, <http://www.fuhem.es/ecosocial/dossier-intercultural/contenido/9%20EL%20CONCEPTO%20DE%20IDENTIDAD.pdf>.
- Duque, C. (2010). Judith Butler y la teoría de la performatividad de género . *Revista de Educación & Pensamiento*, 85-95.
- EcuRed*. (octubre de 2019). Obtenido de Ecured: <https://www.ecured.cu/Feminidad>
- EditoresTrama. (11 de Febrero de 2019). *Trama Solutions*. Obtenido de <https://www.tramasolutions.com/index.php/2016/02/11/que-es-un-flipbook-os-ponemos-un-ejemplo/>
- ErusNoctem, Á. F. (10 de Septiembre de 2020). El uso de tecnología en el cosplay. (L. Martínez Hernández, Entrevistador)
- es-academic. (2000-2021). *Academic*. Obtenido de Academic:  
[es.academic.ru/dic.nsf/eswiki/1456933](https://es.academic.ru/dic.nsf/eswiki/1456933)
- Espinar Ruiz, E. (2003). *Violencia de género y procesos de empobrecimiento Estudio de la violencia contra las mujeres por parte de su pareja o ex-pareja sentimental*. España: Universidad de Alicante.
- Facio, A., & Fries, L. (2005). Feminismo, género y patriarcado. *Academia. Revista sobre enseñanza del derecho de Buenos Aires*. Número 6, 259-294.
- Fernández, J., González, ., B., & Moreno, T. (2004). Consideraciones acerca de la investigación en analogías. *Estudios fronterizos*.

- Fias, C. (2020). *League of Legends. Leyendas del Cosplay* . Obtenido de League of Legends. Leyendas del Cosplay : <https://las.leagueoflegends.com/es-ar/news/community/ganadores-de-leyendas-del-cosplay-2020/>
- Fomperosa, M. R. (08 de Agosto de 2018). Cómo dos mexicanos hicieron el mejor cosplay del mundo . *Milenio Digital*, págs. <https://www.milenio.com/tecnologia/videojuegos/comodos-mexicanos-hicieron-el-mejor-cosplay-del-mundo>.
- Fuentes, A. (2 de Abril de 2017). Nuevas masculinidades: hombres por la igualdad. *El Universal*, págs. <https://www.eluniversal.com.mx/entrada-de-opinion/articulo/angelica-fuentes/nacion/2017/04/2/nuevas-masculinidades-hombres-por-la>.
- Fujiwara, K., Tsunemi, R., Katayama, S., Arata, R., Shinya, M., Hatano, Y., . . . González, S. L. (2017). Cosplay ¿Buscando otra identidad? *COMUNICKANDA/TOKIO*, <https://comunickanda.files.wordpress.com/2017/01/cosplay-otra-identidad.pdf>.
- G. Torres, A. (2017). *El anime como dispositivo pensante: cuerpo, tecnología e identidad* . España: Universidad Autónoma de Barcelona - Universidad Nacional de Córdoba.
- Gantús, L. (02 de febrero de 2020). Historia de la Conque. (L. Martínez Hernández, Entrevistador)
- García Canclini, N. (2004). *Diferentes, desiguales y desconectados. Mapas de la Interculturalidad*. Barcelona, España: Gedisa.
- García, M. (2019). *Manga México*. Obtenido de Manga México: <https://www.mangamexico.com/2020/02/detalles-de-la-edicion-mexicana-de.html>
- García, N. R., & García, H. D. (2012). El manga y su divulgación en México. *PAAKAT, Revista de Tecnología y Sociedad* 2 (2).
- García, N. R., & García, H. D. (2013-2014). Manifestaciones de la cultura popular del Japón en México: convenciones de cómics, anime y cosplay. *Paakat: Revista Tecnológica y Sociedad, "Innovación y difusión de la tecnología"*. Año 3, núm 5, septiembre-febrero.
- García, R. A., & García, M. E. (2009). *Cultura Visual en Japón. Estudios iberoamericanos*. México: Colegio de México.

- García-Leiva, P. (2005). Identidad de género: modelos explicativos . *Escritos de psicología* , 71-81.
- García-Santesmases, F. A., & Schell, H. (2012). *LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD DE GÉNERO DESDE UNA PERSPECTIVA INTERCULTURAL* *Propuestas didácticas de intervención educativa*. Dirección General de Migraciones (MEYSS) y la cofinanciación del Fondo Europeo de Integración de los Nacionales de Terceros Países (FEI).
- Gavira Muñoz, D. I. (2017). *Caracterización de las prácticas y consumos culturales de un grupo de cosplayers en la Ciudad de Cali*. Cali: Pontifica Universidad Javeriana Cali. Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales, program de Comunicación.
- Geertz, C. (2003). *La interpretación de las culturas* . Barcelona : Gedisa .
- Giardini, A., Biardini, I., Cacciola, B., Maffoni, M., Ranzini, L., & Sicuro, F. (2017). *Jerome Bruner. La psicología cultural*. España: Salvat.
- Giménez, G. (1997). *Materiales para una teoría de las identidades sociales*. México: UNAM.
- Giménez, G. (1999). Territorio, Cultura e Identidades. La región socio-cultural. *Estudios sobre las culturas contemporáneas. Época II. Vol. V. Núm 9, Colima, junio.*, 22-57.
- Giménez, G. (2007 ). *Estudios sobre la cultura y las identidades sociales*. México : CONACULTA-ITESO.
- Giménez, G. (2010). Cultura, identidad y procesos de individualización . *Conceptos y fenómenos fundamentales de nuestro tiempo*. Universidad Nacional Autónoma de México. Instituto de Investigaciones Sociales. Enero.
- Girola, L. (2012). Representaciones e imaginarios sociales. Tendencias recientes en la investigación. . En E. De la Garza Toledo, & G. Leyva, *Tratado de Metodología de las Ciencias Sociales: Perspectivas actuales* (págs. 376-405). México : Fondo de Cultura Económica.
- Glen, V. (19 de mayo de 2020). Convivencia crossplay. (L. Martínez, Entrevistador)
- Gómez-Peña. (2005). En Defensa del Arte del Perormance. *Horizontes antropológicos, Porto Alegre, año 11, n. 24* , 199-226.



- GOSSIP. (8 de mayo de 2017). Conque hace historia . *Diario de Querétaro* .
- Guasch, Ó. (1996). *Kolectivoporoto*. Obtenido de Kolectivoporoto. Cuadernos Metodológico. Observación participante : <https://kolectivoporoto.cl/wp-content/uploads/2016/02/CUADERNOS-METODOL%C3%93GICOS-Observaci%C3%B3n-Participante.pdf>
- Gutiérrez L., A. (2020). Cultura Otaku dentro de las convenciones de anime y manga en la Ciudad de México: La Evolución de 1990 al 2020. En O. Domínguez Prieto, *Imaginario transculturales. Culturas urbanas juveniles de Asia Oriental y su influencia en México* (págs. 121-135). México: Palabra de Clío.
- Guzmán Martínez, G. (2018). Adolescencia media: características y cambios que se producen en ella. *Psicología y Mente (Digital)*.
- Hall, S. (2003). Introducción: ¿quién necesita "identidad"? En S. & Hall, *Cuestiones de identidad cultural* (págs. 13-39). Buenos Aires-Madrid: Amorrortu editores.
- Hernández, Y. (27 de Agosto de 2020). Así es el panorama del cosplay en México, cómo hacerlo y cuanto cuesta. *Milenio Digital*, págs. <https://www.milenio.com/cultura/cosplay-como-hacerlo-en-mexico-y-cuanto-cuesta>.
- Hine, C. (2000). *Etnografía virtual*. Barcelona: Colección Nuevas Tecnologías y Sociedad.
- INAMU, I. N. (2003). *Modulo educativo psicología-secundaria: Aplicación de la visión de género a los programas de estudio del MEP*. San José, Costa Rica: INAMU, MEP.
- IRENE. (noviembre de 2020). *Amino*. Obtenido de AMINO: [https://aminoapps.com/c/cosplay\\_amino\\_oficial/page/item/leonchiro/WNLE\\_N8HVI7GzZ4BLdeGvL243oa1wrprvE](https://aminoapps.com/c/cosplay_amino_oficial/page/item/leonchiro/WNLE_N8HVI7GzZ4BLdeGvL243oa1wrprvE)
- Ito, M. (2012). *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*. Estados Unidos: New Haven y Londres: Yale Universit y Press.
- Jiménez, C. (2004). Libres apuntes para construir la libertad. En G. Cevasco, *25 años de feminismo en el Perú: Historia, confluencias y perspectivas* (págs. 110-112). Lima: Centro de la Mujer Peruana Tristán.

- Jiménez, J. (23 de Mayo de 2018). *Negocios y estrategias. Entidad colaboradora Universidad Rey Juan Carlos*. Obtenido de <https://negociosyestrategia.com/blog/comunidad-friki/>
- Joly, M. (2003). *La interpretación de la imagen entre memoria, estereotipo y seducción*. Barcelona: Paidós comunicación.
- Jorge-Rivera, C. J. (1998). Dimorfismo sexual en el cerebro. *Ciencia al Día. Septiembre, número 2, volumen I*, 1-13.
- Jurado, J. (2019). Nadyasonika: entrevista con la cosplayer mexicana. *SMASH, Digital*.
- Kawatake, T. (2019). El estilo y Belleza del Kabuki. *Blog, Artes escénicas de Japón*.
- LadyDragon. (1 de Febrero de 2018). *Honeysanime Blog* . Obtenido de Honeysanime Blog : <https://honeysanime.com/es/los-10-mejores-manhwas-de-demonios/>
- Lady-Dragon84. (25 de Julio de 2017). *Blog Honey's Anime*. Obtenido de Blog Honey's Anime: <https://honeysanime.com/es/que-es-manhwa-definicion/>
- Languages, O. (2020). *Oxford Languages* . Obtenido de Oxford Languages : <https://languages.oup.com/google-dictionary-es/>
- Larousse. (2009). *Diccionario Enciclopédico Vox I*. México: Larousse.
- Larrain, J. ( 2003). El concepto de identidad. *Famecos. No. 21*, 30-42.
- Larrain, J. (2003). El concepto de la identidad. *Revista Famecos. Agosto*, 30-42.
- League-of-legends, A. d. (2018). *League of Legends Wiki*. Obtenido de League of Legends Wiki: <https://leagueoflegends.fandom.com/es/wiki/K/DA>
- Leal R., R. (2006). La sociología interpretativa de Alfred Schütz. Reflexiones entorno a un planteamiento epistemológico cualitativo. *Alpha n.23*.
- Leng, R. (2013). Gender, Sexuality and Cosplay: A case study of Male-to-female crossplayer . *The Phoenix Papers: First Edition*, 89-110.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultua. Informe al Consejo de Europa*. España: Anthropos editorial & Univerisad Autónoma Metropolitana.

- Lima Fagundes, K. V., de Almedia Magalhaes, A., Dos Santos Campos, C. C., Lopes Alves, C., Mónica Ribeiro, P., & mendes, M. A. (2014). Hablando de la Observación Participante en la investigación cualitativa en el proceso salud-enfermedad. *Index de Enfermería. Versión on-line.*
- LIQC/Guarita. (18 de febrero de 2018). *Círculo de Estudios sobre cultura japonesa en México* . Obtenido de CESJM: <https://cesjm.wordpress.com/2011/02/18/un-vistazo-antropologico-a-la-expo-manga-comic-tnt/>
- LJ, P. (7 de agosto de 2015). *Medium*. Obtenido de Medium: <https://medium.com/espanol/diccionario-friki-para-dummies-qu%C3%A9-es-un-fandom-aa105c3302c3>
- Lokkie. (febrero de 2019). *boredpanda.es*. Obtenido de [https://www.boredpanda.es/ladybeard-luchador-travesti-cantante-metal/?utm\\_source=google&utm\\_medium=organic&utm\\_campaign=organic](https://www.boredpanda.es/ladybeard-luchador-travesti-cantante-metal/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic)
- López M., M. J. (2011). *Los Fans de la animación japonesa en el gran Santiago*. Santiago: Universidad Academia de Humanismo Cristiano.
- López, A. (2018). Así es el "spornosexual", el nuevo icono del sexo: entre el gimnasio e Instagram. *El Español (digital)*.
- López, G. A., & Güida, C. (2000). *Aportes de los Estudios de Género en la conceptualización sobre la Masculinidad*. Bolivia: Universidad de la República. Facultad de Psicología.
- López, P. (2016). Esto es lo que gana una cosplayer profesional. *SDPNoticias Digital*.
- Loustaunau, M. (23 de julio de 2020). *MXCITY*. Obtenido de MXCITY: <https://mxcity.mx/2018/03/10-razones-visitar-la-frikiplaza/>
- Lugo, V. (27 de diciembre de 2016). Regresa la Conque y con padrino de lujo. *El Siglo de Torreón*, pág. Espectáculos.
- Marmot. (febrero de 2013 ). *Retorno anime*. Obtenido de Retorno anime: <https://www.retornoanime.com/files/otaku-101-cuales-son-las-convenciones-de-anime-mas-grandes-del-mundo/>

- Marques, Y., & ot. (1986). *Sexualidad y sexismo*. Madrid: Fundación Universidad Empresa.
- Martel, F. (2011). *Cultura Mainstream. Cómo nacen los fenómenos de masas*. México: Taurus.
- Martínez Herrera, M. (2007). La construcción de la feminidad: la mujer como sujeto de la historia y como sujeto de deseo. *Actualidades en Psicología*. 21, 79-95.
- Martínez, C. (2018). ¿Recuerdas a Carisaurio, Adriana de Castro y Los Caballeros del Zodiaco?... a 25 años de Caritele. *Vanguardia Mx*, <https://vanguardia.com.mx/articulo/recuerdas-carisaurio-adriana-de-castro-y-los-caballeros-del-zodiaco-25-anos-de-caritele>.
- Martinpixel. (2017). Pokémon y Super Campeones llega a Azteca 7 el 12 de junio: golpe de nostalgia asegurada. *Xataka. México*, <https://www.xataka.com/streaming/un-golpe-a-la-nostalgia-azteca-7-transmitira-pokemon-y-super-campeones-a-partir-del-12-de-junio>.
- Maset, C. R. (2018). *COLOPLAST*. Obtenido de COLOPLAST: <https://www.coloplast.es/Global/Spain/Ostomia/Otros/El%20Rapport.pdf>
- Matteucci, C. (13 de marzo de 2018). *Tarreo*. Obtenido de <https://www.tarreo.com/noticias/467914/Jugador-profesional-de-Cloud9-Sneaky-sorprende-a-sus-fanaticos-con-transmision-en-cosplay-de-Lux>
- Medina, L. (2021). Kimetsu no Yaiba: Mugen Train. El filme fue condecorado como mejor película de animación por la Academia Cinematográfica Japonesa. *NOROESTE Digital*, Espectáculos.
- Mejía, R. C., & Pizarro, H. K. (2014). La construcción imaginaria de género con respecto de la homosexualidad. En C. Mejía R., B. E. Cabral V., & P. H. Karina, *Estudios de género feminismo y sexualidad* (págs. 17-48). Pachuca de Soto, Hidalgo, México: UAEH.
- Mier, R. (2006). Vértigos de la opacidad: tiempos y experiencia en el régimen tecnológico. *TRAMAS 25. UAM-X*, 13-39.
- Miguel, T. E. (2016). Transmasculino, intergénero y berdache. *Blog Magnet*.
- Milenio-Digital. (12 de Enero de 2021). *Milenio Digital*. Obtenido de <https://www.milenio.com/estilo/maquillaje-hombres-avon-mexico-anuncia-productos>

- Montaño, P. (18 de Marzo de 2016). *GP*. Obtenido de GP:  
<https://www.gq.com.mx/actualidad/articulos/mole-comic-con-feria-comic-mexico-20-anos/6152>
- Morales Mata, A. R. (2019). *Itinerarios subjetivos mediáticos: un estudio etnográfico de la subcultura geek en México*. México : Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social.
- Morgana-Cosplay. (26 de octubre de 2017). *Cosplay Experiencie Comunidad* . Obtenido de Cosplay Experiencie Comunidad : <https://tgx.es/CosplayEXP/article/glosario-de-cosplay/>
- Mosquera, V. M. (2008). De la etnografía antropológica a la etnografía virtual. *FERMENTUM*, 532-549.
- Nayara. (2016). Crossdressing: qué es y quién lo practica. *sexperimentando*,  
<https://www.sexperimentando.es/crossdressing-que-es-y-quien-lo-practica/>.
- Nazareno, F. (2015). La noción de performatividad en el pensamiento de Judith Butler: queerness, precariedad y sus proyecciones. *Estudios Avanzados, núm 24*. Universidad de Santiago de Chile.
- Nocera, P. (2006). Un yo que es un nosotros. Individuo y sociedad en la obra de Norbert Elías y Max Weber. *Nómadas. Critical Journal of Social and Juridicial Sciencies, vol. 13, núm.1* .
- NOVELMEX, B. (21 de abril de 2017). *NOVELMEX*. Obtenido de <https://www.novelmex.com/blogs/blog-novelmex/conque-pequeno-relato-de-una-gran-historia#>
- Nuccitelli, D. (1998). A Queergendered FAQ. *Gender-Sphere (Blog)*.
- Nuño, A. (19 de noviembre de 2020). *El Confidencial* . Obtenido de El Confidencial:  
[https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2020-11-19/waifus-novias-virtuales-parejas-relaciones\\_2833576/](https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2020-11-19/waifus-novias-virtuales-parejas-relaciones_2833576/)
- Okuda B., M., & Gómez-Restrepo, C. (2005). Métodos en investigación cualitativa, triangulación. *Revista Colombiana de Psiquiatría. Vol. XXXIV, núm 1*, 118-124.

- Olarte A., I. M. (2012). *Cosplayer en Bogotá: Un análisis desde la cibercultura*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana. Facultad de Comunicación y Lenguaje, Comunicación Social. Producción Editorial y Radiofónica.
- Olea, T. (4 de Enero de 2019). *MQLTV.COM*. Obtenido de MQLTV.COM: <https://www.mqltv.com/mirar-con-las-manos-la-violencia-de-genero-en-el-cosplay-chileno/>
- Ortiz, G. (2014/2015). *RUA.UA*. Obtenido de RUA.UA. Técnicas de investigación cuantitativa y cualitativa : <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/47797/1/Tema%208%20Observaci%C3%B3n%20participante%20Grado%202014-15.pdf>
- Oxford. (29 de Octubre de 2020). *Oxford Languages and Google*. Obtenido de Oxford Languages and Google: <https://languages.oup.com/google-dictionary-es/>
- Padilla, L. M. (2016). La noción de cuerpo en Judith Butler: una estructura imaginada, producto del deseo. *Daimon. Revista Internacional de Filosofía. Suplemento 5*, 713-718.
- Pardo, D. (24 de junio de 2013). *BBC*. Obtenido de BBC: [https://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/06/130624\\_tecnologia\\_geek\\_nerd\\_definicion\\_diferencia\\_dp](https://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/06/130624_tecnologia_geek_nerd_definicion_diferencia_dp)
- Parra S., M. E. (2005). *FUNDAMENTOS EPISTEMOLÓGICOS, METODOLÓGICOS Y TEÓRICOS QUE SUSTENTAN UN MODELO DE INVESTIGACIÓN CUALITATIVA EN LAS CIENCIAS SOCIALES*. Santiago, Chile: UNIVERSIDAD DE CHILE FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES FACULTAD DE FILOSOFÍA Y HUMANIDADES.
- Parra, S. (2015). Cuando eres hombre y mujer simultáneamente: el bigénero. *Xataka ciencia (Digital)*.
- Peplo, F. F. (2014). *El concepto de perfromance según Erving Goffman y Judith Butler*. Córdoba, Argentina: Centro de Estudios Avanzados, Colección Documentales de Trabajo.
- Peralta Martínez, C. (2009). Etnografía y métodos etnográficos . *Análisis. Revista Colombiana de Humanidades, núm, 74*, 33-52.

- Pérez Díaz, J. (2018). *Turismo de interés especial, un acercamiento a la Expo TNT en la Ciudad de México*. México: Universidad Autónoma del Estado de México, Centro Universitario UAEM Texcoco.
- Pérez, J., & Merino, M. (2020). *Definición.de*. Obtenido de Definición.de:  
<https://definicion.de/intergenero/>
- Plou Anadón, C. (2014). Cosplay: ¿qué hay detrás del disfraz? *ECOSDEASIA Blog*,  
<https://www.smashmexico.com.mx/manga/world-cosplay-summit-2019-cambia-sede/>.
- Poloniato, A. A. (2011). Mangas y animación japonesa: epítomes de cultura y estética posmodernas. En J. Vilasr, & R. Alvarado, *Comunicación, lenguajes y cultura. Intersecciones con la estética* (págs. 91-154). México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Portal Ariosa, M. A. (1991). La identidad como objeto de estudio de la antropología . *Alteridades, vol 1, núm 2. Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa. México, 3-5.*
- Portillo, F. L., & Fuenmayor, G. D. (2003). Cultura, democracia e identidad en el contexto de la globalización. Las tecnologías de la información y la comunicación. *Revista de Ciencias Sociales.*, 479-489.
- Puleo G., A. H. (2005). El patriarcado: ¿una organización social superada? *Mujeres Red. El periódico feminista*, <http://www.mujeresenred.net/spip.php?article739>.
- Quiroz, C. L. (2015). *Cosplay, Jugando a ser otro. El uso del disfraz en la construcción sociocultural de las comunidades otaku en México*. México: Escuela Nacional de Antropología e Historia.
- Quiroz, C. L. (2020). El cosplay de anime y manga y sus escenarios en y desde México. Aproximaciones al ecosistema comunicativo de un paisaje transnacional. En O. Domínguez Prieto, *Imaginarios transculturales. Culturas urbanas juveniles de Asia Oriental y su influencia en México* (págs. 15-32). México: Palabra de Clío.
- Rachman, O., Wing-sun, L., & Hei-man Cheung, B. (2012). "Cosplay": Imaginative self and performing Identity. *Fashion Theory, Volume 16, Issue 3*, 317-342.

- Ramos S., J. P. (2020). El Manga y la Cultura: apuntes una relación. En O. Domínguez Prieto, *Imaginarios transculturales. Culturas urbanas juveniles de Asia Oriental y su influencia en México* (págs. 49-60). México: Palabra de Clío.
- Redacción-MC. (25 de julio de 2020). *MARCA Claro*. Obtenido de MARCA Claro: <https://www.marca.com/claro-mx/trending/2020/07/23/5f18d5b3268e3e3d0b8b4602.html>
- Redacción-OMPI. (2011). El fenómeno del manga. *Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. Página oficial*, [https://www.wipo.int/wipo\\_magazine/es/2011/05/article\\_0003.html](https://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2011/05/article_0003.html).
- Reguillo, R. (2007). *Emergencia de culturas juveniles*. Bogotá, Colombia: Grupo Editorial Norma.
- Reguillo, R. (2012). *Culturas juveniles. Formas políticas del desencanto*. Buenos .
- RevistaH. (2019). Fantasía sensual. Meka Neko. *H para hombres*, 82-91.
- RevistaH, C. R. (2019). ¿Qué es el cosplay? *Revista H*, 80-81.
- Rey, S. J. (2006). Los metrosexuales y úbersexuales como artefactos publicitarios. *Comunicar*, 19-27.
- Reyes, M. (2015). Equipo mexicano, campeón del World Cosplay Summit 2015. *Anatomix*, <https://atomix.vg/equipo-mexicano-campeon-del-world-cosplay-summit-2015/>.
- Romero V., V. A. (2016). *El cosplay en Argentina. La construcción local de un fenómeno mundial*. Argentina: Universidad Nacional de Rosario. Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales. Escuela de Comunicación social.
- Romero, S. (8 de septiembre de 2020). *Comunicación iS+D*. Obtenido de <https://isdfundacion.org/2020/09/08/caracteristicas-del-objeto-de-estudio-de-la-etnografia-virtual/>
- Ruiz M., M. d., & Aguirre A., G. (2015). Etnografía virtual, un acercamiento al método y a sus aplicaicones. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas. Época III, vol. XXI. Número 41*, 67-96.



- Salas A., R. (2006). El mundo de la vida y la fenomenología sociológica de Schütz. Apuntes para una filosofía de la experiencia. *Biblioteca Digital DIBRI - UCSH. Universidad Católica Silva Henríquez UCSH-DIBRI*.
- Salas, J. M., & Campo, Á. (2001). Masculinidad en el nuevo Milenio. *I Encuentro Centroamericano acerca de las masculinidades*. San José, Costa Rica.
- Salazar Rodriguez, L. M. (2014). *Los jóvenes y el cosplay. Un acercamiento a los jóvenes que lo practican en la Ciudad de Toluca*. Toluca: Universidad Autónoma del Estado de México. Facultad de Ciencias Políticas y Sociales.
- Sanfélix Albelda, J. (2011-2012). Las nuevas masculinidades . *prismasocial. Revista de ciencias sociales*. Diciembre-mayo, 220-247.
- Sanz, E. (2020). *Muy interesante digital* . Obtenido de Muy interesante digital :  
<https://www.muyinteresante.es/cultura/arte-cultura/articulo/ide-donde-viene-la-palabra-friki>
- SEGOB. (2013). *Orientación sexual e identidad de género*. México: Unidad para la promoción y defensa de los Derechos humanos.
- Serrano P., J. F. (2017). *Carnaval Cosplay. El disfraz como campo de negociación de alteridades en el Carnaval de Tlaxcala y en el cosplay del Distrito Federal*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Shock, R. (2019). Clases de historia... de historia del movimiento drag queen en Colombia. *Shock digital*.
- Significados.com. (20 de 12 de 2018). *Significados.com*. Obtenido de  
<https://www.significados.com/friki/>
- Simkin, H., & Becerra, G. (2013). El proceso de socialización. apuntes para su exploración en el campo psicosocial . *Ciencia, Docencia y Tecnología, vol. XXIV, núm. 47, noviembre*, 119-142.
- SMASH, M. (2018). El próximo año, el World Cosplay Summit cambiará de sede. *SMASH*,  
<https://www.smashmexico.com.mx/manga/world-cosplay-summit-2019-cambia-sede/>.

- Soley-Beltran. (2014). Transexualidad y transgénero: una perspectiva biética. *Revista de Biética y Derecho*, 21-34.
- Soto, A. (30 de Mayo de 2016). *QORE*. Obtenido de QORE:  
<https://www.qore.com/noticias/49810/Expo-TNT-es-como-cualquier-otra-convencion-por-que-sigue-siendo-relevante>
- Spera, R. B. (2014). *Reflexiones en torno al concepto de identidad en Hall, Derrida, Foucault y Laclau*. Rosario. Argentina: Universidad Nacional de Rosario. Facultad de Ciencias Políticas y RR. II. Escuela de Comunicación Social.
- Subtramas*. (julio de 2019). Obtenido de Subtramas:  
<http://subtramas.museoreinasofia.es/es/anagrama/performatividad>
- Taguenca, J. A. (2016). La identidad de los jóvenes en los tiempos de la globalización . *Mexicana de Sociología. Volúmen 78, Núm.4*, 633-654.
- Taylor, S., & Bodgan, R. (1984). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona: Paídos Ibérica.
- Teatros Canal. (2018). Teatro Kabuki: manual básico para entender este arte tradicional japonés. *Blog de los teatros del Canal*.
- Télam, E. (2016). Quiénes son y cómo es el mundo secreto de las crossdressers . *Télam* , Digital.
- Torti Frugone, Y. d. (2018). Cosplay: Origen y Comunidades virtuales . *Revista Luciérnaga* , 4-13.
- Tortosa, M. (2009). Feminización de la pobreza y perspectiva de género. *Internacional de Organizaciones (RIO)*, 71-89.
- Universal, E. (9 de julio de 2020 ). Cancelan la CONQUE 2020 debido a la pandemia . *El Universal*, pág. Espectáculos.
- Vázquez, F. (2006). Visual Kei, Cosplay. El rock también se ve. *Conexión Manga*, 57-58.
- Vera, J. Á., & Valenzuela, J. E. (2012). El concepto de identidad como recurso para el estudio de transiciones. *Psicología & Sociedades* , 272-282.

WebJapan. (julio de 2019). *Japan Fact Sheet*. Obtenido de [https://web-japan.org/factsheet/es/pdf/es30\\_kabuki.pdf](https://web-japan.org/factsheet/es/pdf/es30_kabuki.pdf)

Yume-Redacción. (2015). Historia del Cosplay: sus inicios hasta la actualidad. *Yume*, <https://revistayume.com/historia-del-cosplay-sus-inicios-hasta-la-actualidad/>.

Zambini, L., & Iadevito, P. (2009). Feminismo político y pensamiento post-estructuralista: teorías y reflexiones acerca de las nociones de sujeto e identidad femenina. *Sexualidad, Salud y sociedad. Revista Latinoamericana*, núm. 2, 162-180.