



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA**

TEMA:

El cosplay como recurso de identificación en el adolescente.

AUTORA:

Parra Ramírez, María José

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA CLÍNICA**

TUTORA:

Psic. Cl. Zöller Andina, María José, MSc.

Guayaquil, Ecuador

7 de septiembre del 2023



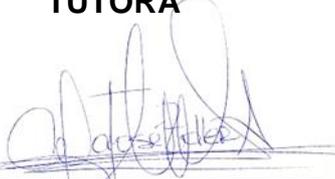
UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Parra Ramírez, María José**, como requerimiento para la obtención del título de **Lic. en Psicología Clínica**.

TUTORA

f. 
Psic. Cl. Zöller Andina, María José, MSc.

DIRECTORA DE LA CARRERA

f. _____
Psic. Mariana Estacio C., Mgs.

Guayaquil, a los 7 días del mes de septiembre del año 2023



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Parra Ramírez, María José**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **El cosplay como recurso de identificación en el adolescente**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Psicología Clínica**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 7 días del mes de septiembre del año 2023

LA AUTORA

f. _____

Parra Ramírez, María José



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

AUTORIZACIÓN

Yo, **Parra Ramírez, María José**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación: **El cosplay como recurso de identificación en el adolescente**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 7 días del mes de septiembre del año 2023

LA AUTORA:

f. _____

Parra Ramírez, María José



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

INFORME DE ANÁLISIS COMPILATIO

 **CERTIFICADO DE ANÁLISIS**
magister

Trabajo de Titulación_María José Parra

1% Similitudes

< 1% Texto entre comillas
0% similitudes entre comillas
< 1% Idioma no reconocido

Nombre del documento: Trabajo de Titulación_María José Parra.docx
ID del documento: 316bffb8899bda7e20dfb7289950ec7b83c7ca61
Tamaño del documento original: 565,24 kB

Depositante: María José Zoller Andina
Fecha de depósito: 30/8/2023
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 30/8/2023

Número de palabras: 21.916
Número de caracteres: 139.285

Ubicación de las similitudes en el documento:



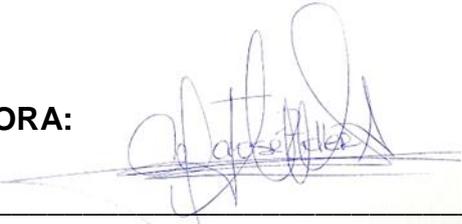
TEMA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN:

El cosplay como recurso de identificación en el adolescente

AUTORA: Parra Ramírez, María José

INFORME ELABORADO POR:

TUTORA:

f. 

Psic. Cl. Zöller Andina, María José, MSc.

Guayaquil, a los 7 días del mes de septiembre del año 2023

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi padre, el ab. José Leonel Parra, quien se levanta a trabajar día a día para sustentar el hogar, quien labora hasta el cansancio y no se deja caer ante los problemas que se presentan, mi ejemplo a seguir de esfuerzo y perseverancia. Agradezco a mi madre, la ab. María Eugenia Ramírez, quien me ha ayudado con sus consejos a lo largo de mi formación académica, además de ser quien me ha brindado comida y transporte. Agradezco también a mi hermana Samira por su apoyo incondicional, por haber estado a mi lado en los momentos más difíciles.

Agradezco a mi amigo "Phesog", quien me ha brindado de su tiempo y nos hemos divertido jugando videojuegos. Me gustaría agradecer también a mi pareja, a mi compañero de aventuras, Justin Zambrano, quien a lo largo de mi formación académica ha sido testigo de mis desvelos y de todas las emociones, es quien me ha brindado amor y confianza, la cual me ha impulsado a seguir adelante. Además, agradezco a mi perrito Kazu y gata Fade, por ser mis compañeros fieles. Finalmente agradezco al mangaka Eiichi Oda quien con su obra maestra "One Piece" causó en mí una fuerte inspiración para levantarme cada día a través de su personaje principal, Monkey D. Luffy quien confió en que será el rey de los piratas.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis padres: José y María,
a mi hermana Samira,
y a mi pareja Justin.



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

PSIC. CL. ILEANA DE FÁTIMA VELASQUEZ ARBAIZA, MGS.
DECANA

f. _____

PSIC. CL. ROSA IRENE GÓMEZ, MGS.
COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

PSIC. CL. ILEANA DE FÁTIMA VELASQUEZ ARBAIZA, MGS.
OPONENTE



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

CALIFICACIÓN

Parra Ramírez, María José

NOTA: _____

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	2
Objetivos específicos	3
Capítulo 1: Teorización del Cosplay	4
El Otaku	4
Los primeros pasos de los videojuegos.....	5
Juegos de rol	5
El manga.....	6
El anime.....	7
Tipos de anime.....	8
El anime como una forma narrativa	8
El Cosplay	10
Las convenciones	11
Capítulo 2: Teorización de la identificación	13
La identificación	13
Identificación Primaria.....	13
Identificación secundaria	14
¿Qué es un púber en psicoanálisis?.....	15
Latencia	16
Adolescencia	18
Conflictos en la adolescencia.....	19
Construcción de la identidad en la adolescencia.....	19
El Otro en la construcción de la identidad.....	20
Necesidad del sentido de pertenencia en la adolescencia	22
Capítulo 3: Aspectos del cosplay permiten la construcción de identidad en el adolescente.....	24
Funciones del cosplay en el sujeto.....	24
Cosplay fuera de lo normativo que posibilitan la construcción de identidad	25
El Yo ideal en el cosplay	26

El cosplay como significante de pertenencia	27
1.1 Significantes adquiridos a partir del cosplay	28
1.1.1 Ensamblaje real: Performance a través del cuerpo	28
1.1.2 Ensamblaje imaginario: Construcción de la imagen corporal en el cosplay	30
1.1.3 Ensamblaje simbólico: Significación de los cambios en la adolescencia	31
1.2 El rechazo de la cultura cosplay.....	33
Posibles efectos del rechazo para un cosplayer	33
La respuesta de los cosplayer ante la crítica.....	34
Capítulo 4: Marco metodológico	36
Metodología.....	36
Tipo de investigación	36
Alcance.....	37
Instrumento	38
Participantes	39
Capítulo 5: Presentación y análisis de resultados.....	40
Presentación	40
Análisis de resultados	43
CONCLUSIONES.....	45
REFERENCIAS.....	47
ANEXOS	50
Anexo 1: Formato de Entrevista	50
Anexo 2: Formato de consentimiento informado	50
Anexo 3: Entrevistas a los cosplayer	51
Anexo 4: Enlace de las entrevistas realizadas a los estudiantes.....	61

RESUMEN

El objetivo del presente trabajo fue analizar el cosplay como recurso de identificación para la construcción de la identidad durante la adolescencia. Esto se realizó a través de fuentes documentadas para teorizar y lograr contextualizar el tema investigativo dentro del marco teórico desde una perspectiva psicoanalítica. El marco teórico explicó: en el primer capítulo, el cosplay; en el segundo, la identificación y en el tercero, la incidencia del cosplay en el adolescente. La metodología que se utilizó fue de enfoque cualitativo con alcance descriptivo y explicativo. Se empleó la técnica de la entrevista semi estructurada a 10 adolescentes que practican cosplay entre los 14 y 16 años. En cuanto a los resultados obtenidos, se observó que el cosplay puede contribuir a la construcción de la identidad del adolescente, a partir de identificaciones y aspectos que le permite el cosplay como: la autoexploración, el intercambio social y la pertenencia, así como la experimentación en el juego de roles.

Palabras Clave: Adolescente, Cosplay, Cosplayer, Identidad, Identificación, Otaku.

ABSTRACT

The objective of this paper is to analyze cosplay as a resource of identification for the construction of identity during adolescence. This was done through documented sources in order to theorize and contextualize the research topic within the theoretical framework from a psychoanalytical perspective. The theoretical framework explains: in the first chapter, cosplay; in the second, identification; and in the third, the incidence of cosplay in adolescents. The methodology used was a qualitative approach with a descriptive and explanatory scope. The semi-structured interview technique was used with 10 adolescents who practice cosplay between 14 and 16 years of age. Regarding the results obtained, it is observed that cosplay can contribute to the construction of the adolescent's identity, based on identifications and aspects that cosplay allows such as: self-exploration, social exchange and belonging, as well as experimentation in role-playing.

Keywords: Teenager, Cosplay, Cosplayer, Identity, Identity, Identification, Otaku.

INTRODUCCIÓN

La cultura del cosplay ha sido rechazada y denigrada hace varios años. Sin embargo, en la actualidad se está popularizando, siendo esta afición una forma de arte para todo público. El cosplay se realiza a partir de un manga, anime, serie, videojuego, película, o cualquier otro tipo de entretenimiento visual. Este pasatiempo requiere de la expresión creativa de sus practicantes, ya que suelen caracterizarse por la extravagancia de los personajes representados.

La presente investigación corresponde al dominio institucional número 5, el cual aborda el arte y la subjetividad, situándose dentro de arte y cultura, específicamente en una de sus categorías: *problemas del sujeto y su relación en distintos entornos*. Este dominio tiene como objeto varias dimensiones Bio-psicosociales y culturales, como causa de procesos de identidad y generación de subjetividad. (Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, 2023). Además, dentro del Plan de Creación de Oportunidades, la presente investigación se vincula con el eje social, específicamente con el objetivo 7: *Potenciar las capacidades de la ciudadanía y promover una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles*, puesto que el potenciar las capacidades de la ciudadanía teniendo como recurso la educación, incentiva al adolescente a interesarse por formas de arte creativas como es el cosplay, teniendo como efecto, beneficio en el desarrollo de su identidad, favoreciendo la salud mental. (Secretaría Nacional de Planificación, 2021-2025)

Se busca responder a la pregunta de investigación acerca de qué aspectos del cosplay permitirían la construcción de identidad en el adolescente por medio de entrevistas. Así como también a las preguntas específicas: ¿Qué es el cosplay?, ¿Qué es un recurso de identificación? y ¿Qué aspectos del cosplay permiten la construcción de identidad en el adolescente? Tomando conceptos sobre el cosplay, se indaga desde la perspectiva psicoanalítica las identificaciones y la construcción de identidad del adolescente. Este trabajo investigativo tiene relevancia ya que debido al repertorio de posibilidades que brinda el cosplay de situar al sujeto en el lugar de otro con sus características, el cosplay, puede ser uno de los recursos que los adolescentes tienen hoy en día para construir su identidad, por lo cual es importante reinventarse e ir ampliando los conocimientos a medida de la aparición de nuevas culturas.

En la metodología de investigación, se emplea el método cualitativo con alcance descriptivo y explicativo, con el fin de profundizar en los fenómenos que envuelven al adolescente en la práctica del cosplay. La herramienta que se emplea son las entrevistas semi

estructuradas, ya que gracias a su flexibilidad se puede obtener más información relevante para la investigación.

Dentro del primer capítulo se conceptualiza y se contextualiza el cosplay. El segundo capítulo está enfocado en la teorización de la identificación y la adolescencia junto a ciertas problemáticas que los rodean. El tercer capítulo se centra en responder a la pregunta de investigación, trata de teorizar e indagar en los posibles aspectos del cosplay que permiten la construcción de identidad en el adolescente. En el capítulo 4 se encuentra la metodología. En el capítulo 5, se muestra la presentación y análisis de resultados de las entrevistas realizadas a 10 cosplayer adolescentes de edades entre 14 a 16 años. Por último, están los anexos, en donde se puede observar los formatos y entrevistas realizadas.

Pregunta General

¿Cómo el cosplay sirve como un recurso de identificación en el adolescente?

Objetivo General

Analizar el cosplay como un recurso de identificación en el adolescente.

Objetivos específicos:

- Describir el cosplay por medio de fuentes documentadas
- Determinar el recurso de identificación en la adolescencia por medio de fuentes bibliográficas.
- Identificar qué aspectos del cosplay permitirían la construcción de identidad en el adolescente por medio de entrevistas

Capítulo 1: Teorización del Cosplay

El Otaku

El término "otaku" es un concepto que proviene de Japón y se utiliza para describir a las personas que tienen una gran pasión y dedicación por los medios de entretenimiento japoneses, especialmente el manga, el anime y los videojuegos. Según Menkes (2011) "Los otakus son en su gran mayoría jóvenes, aficionados al manga, al anime y/o a los juegos de video, que tienden a convivir entre ellos y para consumir estos productos culturales y sus derivados" (p. 52). Un otaku es alguien que muestra un interés obsesivo y profundo por estas formas de entretenimiento y suele invertir una gran cantidad de tiempo y dinero en su afición.

El término "otaku" ha evolucionado a lo largo de los años y ha adquirido diferentes connotaciones en distintos contextos. Originalmente, en Japón, se usaba para referirse a personas con una obsesión extrema por el anime y el manga, llegando a descuidar su vida social y otras responsabilidades. Sin embargo, en la actualidad, el término ha perdido parte de su connotación negativa y se utiliza más ampliamente para describir a los fanáticos apasionados de la cultura pop japonesa.

Los otakus suelen estar bien informados sobre los últimos lanzamientos de anime y manga, pueden coleccionar productos relacionados, asistir a convenciones y eventos temáticos, y participar activamente en comunidades en línea. Además del anime y el manga, los otakus también pueden tener un interés particular en la música japonesa, los videojuegos y la moda japonesa, como el cosplay. Es importante destacar que el término "otaku" no se limita a Japón y ha trascendido las fronteras, siendo utilizado en todo el mundo para describir a los fanáticos de la cultura japonesa. Aunque algunos todavía lo ven como un término despectivo, para muchos otakus es un orgullo identificarse con esta pasión y forma de vida. Ruiz y Parada (2010) recalcan que:

El fenómeno "denominado" Otaku, encuentra sus primeros antecedentes en la relación que establecen ciertos sujetos con las manifestaciones artísticas denominadas manga y anime, que inicialmente tiene lugar en Japón, logrando por demás la minoración de los efectos psicológicos de una posguerra que dejó hundida la economía japonesa, hallando

salida a través del manga inicialmente, y después con la animación que tras su eventual proliferación se convierte en “embajador cultural” de Japón ante el mundo. (p. 18)

Los primeros pasos de los videojuegos

Resulta difícil determinar cuál ha sido el primer videojuego de la historia, principalmente debido a las numerosas definiciones que se han establecido. Sin embargo, Nought and Crosses, también conocido como “OXO”, fue creado por Alexander S. Douglas en 1952, el juego se ejecutaba sobre la “EDSAC” Electronic Delay Storage Automatic Calculator (una de las primeras computadoras británicas), era una versión computarizada del tres en raya que permitía enfrentar a un jugador humano contra la máquina. En 1958, William Higginbotham creó un simulador de tenis de mesa para entretenimiento de los visitantes de la exposición Brookhaven National Laboratory utilizando un osciloscopio y un programa de cálculo de trayectorias. El primer videojuego en permitir la interacción entre dos jugadores humanos fue este. Cuatro años después, Steve Russell, estudiante de Tecnología, se dedicó por 6 meses a desarrollar Spacewar, un juego para computadora que utilizaba gráficos vectoriales. (Palacios, 2014, p. 44)

En este juego, dos jugadores estaban a cargo de dirigir y acelerar dos naves espaciales que se enfrentaban entre sí. En 1966, Ralph Baer comenzó a trabajar en Fox and Hounds con Albert Maricon y Ted Dabney para desarrollar un videojuego que inició su versión doméstica. El Magnavox Odyssey, el primer sistema de videojuegos doméstico conectado a la televisión en 1972, permitió tener alcance a varios juegos pregrabados. (Palacios, 2014, p. 44)

Juegos de rol

Los videojuegos de rol, también conocidos como RPG (Role-Playing Games, por sus siglas en inglés), son un género de videojuegos en el cual los jugadores asumen el papel de un personaje ficticio y controlan su progreso a lo largo de una historia o aventura. Estos juegos se caracterizan por permitir al jugador tomar decisiones que afectan la trama, el desarrollo del personaje y las interacciones con otros dentro del mundo virtual del juego.

En los videojuegos de rol, los jugadores suelen personalizar a su personaje, seleccionando su apariencia física, habilidades y atributos. A medida que progresan en la historia, los personajes pueden adquirir experiencia, ganar niveles, obtener nuevas habilidades

y equiparse con armas, armaduras y otros objetos que mejoren su rendimiento en el juego. Los videojuegos de rol a menudo presentan mundos abiertos, permitiendo a los jugadores explorar libremente el entorno, interactuar con personajes no jugadores o "NPC" (No player character) y completar misiones o tareas para avanzar en la historia principal o desbloquear contenido adicional. También pueden incluir elementos de combate, estrategia y resolución de puzzles.

Existen varios tipos de RPG como, por ejemplo:

- **MMO** (Massively Multiplayer Online): Puede haber cientos de jugadores al mismo tiempo.
- **MOBA** (Multiplayer Online Battle Arena): Son cientos de jugadores en línea, sin embargo, entran a partidas personalizadas y se enfrentan en una arena, como, por ejemplo, League of Legends, en este juego son 5 contra 5.
- **ARPG** (Action Role Playing Game): Está inmerso en un mundo detallado donde los combates son en línea. A diferencia de los juegos de rol tradicionales, donde los combates se resuelven a través de turnos, en los ARPG los combates son más dinámicos y se llevan a cabo en tiempo real. Los jugadores pueden controlar directamente las acciones y movimientos de su personaje durante los combates, utilizando una variedad de habilidades y ataques especiales.
- **MMORPG** (Massively Multiplayer Online Role Playing Game): Son juegos en un mundo abierto donde se va escalando las habilidades, poderes, equipamiento, etc. Por lo general es un juego de cooperación entre jugadores para subir de nivel individualmente, y se suele utilizar regularmente el "tradeo" o comercio (Castro, 2020).

El manga

El manga, una forma de cómic y narrativa gráfica, tiene sus orígenes en Japón. La palabra "manga" se deriva del japonés "man", que significa "caprichoso o improvisado", y "ga", que se traduce como "dibujos". En Japón, el término manga abarca tanto los cómics como las animaciones, mientras que fuera de Japón se utiliza principalmente para referirse a los cómics publicados originalmente en dicho país.

Las historias de manga suelen presentarse en blanco y negro, lo cual permite a los lectores sumergirse en el contenido sin distracciones. Aunque también existen algunas ediciones especiales a todo color. El manga se publica generalmente en forma de capítulos semanales o mensuales, que posteriormente se recopilan en revistas especializadas. Estos

capítulos se agrupan en volúmenes conocidos como "tankōbon", que son libros de tapa blanda disponibles en librerías y tiendas especializadas. El manga contiene diferentes géneros, incluyendo romance, terror, deportes, fantasía, y muchos más. Está estrechamente ligado a la cultura y sociedad japonesas, lo que le otorga un carácter distintivo y permite una exploración enriquecedora de diversos aspectos de la vida en Japón.

Aunque el manga se dirigía originalmente al público japonés, ha ganado popularidad en países occidentales debido a su estilo artístico único y a las cautivadoras historias que ofrece. A lo largo del tiempo, el manga ha evolucionado incorporando nuevos temas e ideas que permiten a los lectores explorar y sumergirse en los diversos aspectos de la cultura japonesa (Ryan, 2022).

El anime

El anime es un término utilizado para referirse a la animación japonesa. Es un estilo de animación caracterizado por sus distintivas técnicas de dibujo y animación, así como por su amplia gama de géneros y temáticas. El anime abarca una variedad de formas, que van desde series de televisión y películas hasta OVAs (Original Video Animation) y cortometrajes. Según Rodríguez (2020): "Para ser precisos, el anime es una animación al estilo japonés. Mejor conocido por su distintivo estilo temprano de diseño de personajes con "ojos grandes, boca pequeña" y la amplia gama de temas y géneros que cubre." Se sabe que una particularidad del anime es el estilo de dibujo realizado en personajes femeninos, estos suelen ser llamativos por sus facciones, colores y estilos de cabello, etc. Según Cobos (2010) comenta:

Lo más importante en un personaje de anime es su rostro (que incluye también el cabello), ya que se utiliza un gran y variado conjunto de expresiones faciales que denotan el carácter y modo de ser; sus emociones, sentimientos, pensamientos. (p. 10)

El anime es un fenómeno cultural japonés que ha trascendido fronteras y ha cautivado a audiencias de todo el mundo. Una de las características más fascinantes del anime es su diversidad en cuanto a tipos y géneros. Desde historias de acción y aventura hasta romances emotivos y dramas maduros, el anime ofrece una amplia gama de opciones para todos los gustos.

Tipos de anime

Uno de los tipos más populares de anime es el "shōnen", dirigido principalmente a un público masculino joven. Este tipo de anime se caracteriza por su enfoque en la acción y la aventura, con historias emocionantes llenas de combates épicos y personajes poderosos. Ejemplos notables de anime shōnen incluyen "Dragon Ball", "Naruto" y "One Piece". Por otro lado, el "shōjo" se dirige principalmente a un público femenino joven y se enfoca en las relaciones interpersonales y el romance. El anime shōjo se distingue por su estilo artístico romántico y narrativas emocionalmente cargadas. Ejemplos representativos de este género son "Sailor Moon", "Cardcaptor Sakura" y "Fruits Basket". El "seinen" es otro tipo de anime que se dirige a un público adulto masculino. Este género se caracteriza por su enfoque maduro y realista, explorando temas más oscuros y complejos como la violencia, la política y la psicología. Ejemplos notables de anime seinen son "Attack on Titan", "Death Note" y "Berserk". Además, existe el género "josei", que está dirigido a un público adulto femenino. El anime josei se centra en las experiencias y desafíos de las mujeres adultas, abordando temas como el amor, el trabajo y la maternidad. Ejemplos representativos de este género incluyen "Nana", "Paradise Kiss" y "Honey and Clover" (Sosa, 2019).

La diversidad de tipos y géneros en el anime es uno de los aspectos más destacados de esta forma de entretenimiento. Desde la acción y la aventura hasta el romance y los dramas maduros, el anime ofrece algo para cada tipo de audiencia. Su capacidad para explorar una amplia gama de temas y emociones, combinado con su estilo artístico distintivo, ha llevado al anime a convertirse en un fenómeno cultural global. Ya sea que uno se sienta atraído por las batallas épicas, los romances conmovedores o las historias profundas y maduras, el anime ofrece una experiencia única.

El anime como una forma narrativa

El anime, una forma de animación originaria de Japón, ha trascendido fronteras y se ha convertido en un fenómeno global que ha capturado la imaginación de millones de fanáticos en todo el mundo. A través de su amplia gama de géneros, el anime ha dejado una huella duradera en la cultura popular y ha demostrado ser mucho más que simples dibujos animados.

Una de las razones fundamentales por las que el anime ha ganado tanta popularidad es su capacidad para explorar una amplia variedad de temas y emociones. A través de historias bien elaboradas y personajes memorables, el anime puede abordar temas como el amor, la

amistad, la identidad y el crecimiento personal de una manera conmovedora y profunda. La narrativa del anime es capaz de sumergirnos en universos imaginarios y presentarnos situaciones y conflictos que nos hacen reflexionar sobre nuestra propia realidad.

Otra característica destacada del anime es su enfoque en la representación visual. Los estilos artísticos del anime son variados y van desde diseños realistas hasta estilos personalizados y extravagantes. Esta diversidad permite una amplia gama de expresiones artísticas y estimula la creatividad de los animadores y artistas. Además, la animación en el anime se caracteriza por su atención al detalle, movimientos fluidos y escenas de acción épicas, lo que brinda una experiencia visualmente impactante que transporta al espectador a un mundo lleno de vida y emoción.

El impacto cultural del anime también es digno de mención. A medida que se ha extendido a diferentes partes del mundo, el anime ha permitido a las audiencias occidentales sumergirse en la cultura y las tradiciones japonesas. Además, el anime ha facilitado el intercambio cultural, generando comunidades globales de fanáticos que comparten su amor por esta forma de arte y colaboran en proyectos creativos y eventos. Gracias al anime, se han creado puentes entre culturas y se ha fomentado el entendimiento y respeto mutuo. Lemes (2022) señala:

A pesar de la apariencia occidental del contexto y los personajes, los valores y filosofía presentes en las obras denotan un alto componente asiático-japonés, pues aun cuando se recurre a criterios universales como la amistad, el amor, el afán de superación, y la honestidad, entre otros, cuestiones como el honor, el suicidio, la muerte, la primacía de la colectividad sobre la individualidad, la protección del medio ambiente, la guerra, la relación no excluyente entre el bien y el mal, el travestismo, la homosexualidad, la violencia, la sexualidad explícita, el abandono filial, el fratricidio, la imperfección de los héroes, los villanos empáticos y los finales ambiguos o trágicos, han sido recurrentes en el anime, por décadas. (p. 20-21)

El anime es mucho más que una simple forma de entretenimiento. Es una forma de arte y narrativa que ha dejado una marca profunda en la cultura popular a nivel global. A través de su capacidad para abordar temas profundos, su estilo visual distintivo y su capacidad para generar comunidades globales, el anime se ha convertido en un medio poderoso para la expresión creativa y la narración de historias. A medida que el anime continúa evolucionando y alcanzando nuevas audiencias, su impacto seguirá siendo relevante en el mundo del

entretenimiento y más allá. El anime es un reflejo de la creatividad humana y una prueba del poder transformador del arte.

El Cosplay

La palabra "cosplay" se acuña a partir del término anglosajón "costume play", que es traducido como "interpretación con disfraces". EL origen de esta palabra se remonta a dos posibles vertientes. Una versión es atribuida a Nobuyuki Takahashi, integrante del estudio japonés Studio Hard, durante el año 1984. Esta versión reconoce la influencia de performances de fanáticos en Estados Unidos alrededor de 1939, que se vestían como personajes de ciencia ficción en eventos o convenciones dedicadas a los comics. Siguiendo el mismo criterio de la versión anteriormente mencionada, la construcción de esta palabra se basaría en el disfraz e interpretación de ciertos personajes.

La etimología de este término proviene de dos palabras independientes de origen japonés: "kosu" y "pure", los cuales se traducen al inglés como "costume" y "play" respectivamente. Este concepto indica la recreación y construcción de la apariencia de un personaje de ciencia ficción de manera íntegra, es decir, tratando de seguir los rasgos como color de ojos, cabello, vestimenta, de manera más parecida al personaje. A su vez, no basta con la apariencia física, sino con una identificación de la personalidad y actitud del personaje. La elección de dicho personaje dependerá de los gustos de la persona, además de la empatía o rol con el que el sujeto se haya identificado. García (2013) indica que:

Generalmente los cosplayers fabrican su propio traje, o al menos lo diseñan, planeando detalladamente las partes del mismo, los materiales y telas, el peinado, el maquillaje, los accesorios y complementos. Tratan de imitar a los personajes lo más perfectamente posible estudiando su fisonomía, así como sus rasgos y su comportamiento, estudian detalladamente la psicología del personaje a imitar, para poder llevar a cabo una escena, donde actúan, mencionando frases y teniendo actitudes como dichos personajes logrando, la mayoría de las veces, un gran parecido con ellos y pueden llegar a emplear bastante tiempo (a veces más de un año) e increíbles sumas de dinero en hacerse de su disfraz. (p. 9)

Las convenciones

Las convenciones de anime, también conocidas como convenciones de anime y manga o convenciones de cultura japonesa, son eventos en los que los fanáticos del anime se reúnen para celebrar y disfrutar de su pasión a través de esta forma de entretenimiento. Estos eventos suelen durar varios días y ofrecen una amplia gama de actividades relacionadas con el anime, el manga y la cultura japonesa en general. Las convenciones de anime son lugares donde los asistentes pueden encontrar una variedad de actividades y atracciones (Balderrama & Pérez, 2009, pág. 15).

Gutiérrez (2022) señala:

El universo cosplay se desarrolla en el espacio ritual de las convenciones nacionales e internacionales respaldadas por la gran industria del comic y el anime, en donde se mueven grandes cantidades de dinero alrededor de estos encuentros de personas acuden en búsqueda de satisfacer el deseo de adquirir novedades editoriales (comics, mangas, suvenires), y algunos pasearse disfrazados como un homenaje a su héroe preferido, para ser vistos, satisfaciendo así sus propios imaginarios y utopías. (p. 23)

Algunos de los elementos comunes en estas convenciones incluyen:

- Proyecciones de anime: se muestran series de anime y películas en salas de proyección. Pueden ser proyecciones exclusivas de estrenos, maratones de series populares o presentaciones especiales.
- Cosplay: es una parte importante de las convenciones de anime. Los asistentes se disfrazan como sus personajes favoritos de anime, manga, videojuegos u otras obras relacionadas. Muchos eventos de cosplay incluyen concursos en los que los participantes pueden mostrar sus trajes y habilidades.
- Paneles y charlas: se realizan paneles y charlas con invitados especiales, que pueden ser actores de voz, artistas de manga, directores de anime u otros profesionales de la industria. Estas sesiones brindan la oportunidad de conocer a los creadores y aprender más sobre la industria del anime.
- Áreas de exhibición y venta: existen áreas donde los asistentes pueden comprar mercancía relacionada con el anime, como figuras de acción, posters, ropa, DVD y manga. También pueden encontrar ilustraciones originales de artistas independientes y artículos raros de colección.

- Eventos musicales: algunas convenciones incluyen conciertos en vivo de bandas o cantantes japoneses que interpretan canciones de anime populares. Estos conciertos suelen ser muy demandados entre los fanáticos. Además, están los grupos de baile de música coreana conocida como “K-pop”.
- Juegos y actividades: se ofrecen juegos interactivos y actividades temáticas, como salas de juegos de video, salas de realidad virtual, competencias de videojuegos, torneos de cartas coleccionables y juegos de mesa relacionados con el anime.
- Talleres y demostraciones: se imparten talleres y demostraciones relacionados con la cultura japonesa, como caligrafía japonesa, origami, artes marciales, bailes tradicionales, cocina japonesa, entre otros. Estas son sólo algunas de las actividades comunes en las convenciones de anime. Cada evento puede tener su propio enfoque y programación específica, pero todos tienen como objetivo brindar una experiencia inolvidable para los fanáticos.

Núñez (2013) comenta que: “en las grandes ciudades de nuestro país se presentan frecuentemente ciertos eventos (incluso a veces más de dos veces por año) que no pueden pasar desapercibidos” (p. 3). Tomando esta cita como ejemplo, en la ciudad de Guayaquil se suele dar anualmente una de las más grandes convenciones de anime del Ecuador, denominada “Budokan”. Se realiza en el Palacio de Cristal desde hace 11 años, siendo un evento al que asisten miles de ecuatorianos.

Capítulo 2: Teorización de la identificación

La identificación

Según el diccionario psicoanalítico de Laplanche (2004) la identificación es el “proceso psicológico mediante el cual un sujeto asimila un aspecto, una propiedad, un atributo de otro y se transforma, total o parcialmente, sobre el modelo de éste. La personalidad se constituye y se diferencia mediante una serie de identificaciones” (p. 184).

Freud, al inicio lo consideraba como un mecanismo de defensa del inconsciente, sin embargo, Nasio relaciona la identificación con una de las instancias psíquicas que es el yo. A su vez, también trabaja con el objeto, afirmando que se emplea como una representación psíquica. Es decir, el objeto puede tratarse como un representante del inconsciente, ya que aún no ha sido nombrado, puesto que necesita del yo para adquirir sentido. En palabras de Nasio (1988), “para hablar con todo rigor, en el inconsciente no hay representaciones del otro, sino tan sólo representaciones inconscientes, impersonales por decirlo de alguna manera, a la espera de otro exterior que venga a adecuarse a ellas” (p. 141).

Freud sugiere la construcción de dos tipos de identificación:

- Identificación primaria.
- Identificaciones secundarias

Identificación Primaria

Freud, en *Tótem y tabú* (1912), trabaja alrededor de la creación y el origen de la ética, la religión y las normas sociales. El plantea la hipótesis histórica sobre el asesinato del padre de la horda primitiva. Sin embargo, este homicidio era justificado por las acciones del padre, ya que era violento y disfrutaba placeres materiales, sin compartirlo con los demás. De manera inicial este padre representaba un ideal para la tribu. En relación con esto Freud resaltó que este padre una vez asesinado y consumido por los miembros, resultaba en una forma de identificación entre la tribu y el padre devorado, pero dividida entre los pares. Este banquete del padre sería recordado y repetido a través del tiempo, no de la misma manera sino como marca inicial de las organizaciones sociales, sus limitaciones, la religiosidad y la ética. Se debe

resaltar que posteriormente se da el arrepentimiento que surge tras consumir al padre, porque de aquí irradiará la culpa, a pesar de que al mismo tiempo se posibilita la identificación con el padre.

Según Freud, la identificación primaria es un concepto que describe un proceso en el cual un niño pequeño establece una conexión emocional y afectiva intensa con su madre o figura de cuidado principal. Durante esta etapa inicial del desarrollo psicosexual, el niño experimenta una fusión con su madre, en la que su propio sentido de identidad aún no está completamente diferenciado. Freud postuló que, en los primeros meses de vida, el bebé se siente intrínsecamente unido a su madre y experimenta una sensación de unidad entre su propio yo y el de su madre. Esta identificación primaria implica una profunda dependencia y apego emocional, ya que el bebé encuentra seguridad y satisfacción en la relación con su madre. Este proceso de identificación primaria es fundamental en la teoría psicoanalítica de Freud, ya que sienta las bases para el desarrollo posterior de la personalidad y la formación de relaciones sociales. A medida que el niño crece y se desarrolla, experimenta una separación gradual de su madre y comienza a diferenciar su propia identidad y sentido de sí mismo (Freud, 1921). Las elecciones de objeto de identificación se establecen en los primeros estadios psicosexuales y se orientan hacia la madre o el padre. Si el desarrollo sigue su curso esperado, se producirá una identificación con estas figuras, fortaleciendo la identificación primaria.

Identificación secundaria

Según Sigmund Freud, la identificación secundaria es un concepto psicológico que describe un proceso en el cual un individuo adopta características o rasgos de personalidad de otra persona, generalmente un modelo o figura de autoridad, como una forma de manejar la ansiedad o el conflicto interno. Freud consideraba que la identificación era un mecanismo de defensa psicológica que se desarrolla en la infancia temprana. En un principio, los niños están en un estado de identificación primaria con su madre o figura de cuidado principal, donde se sienten fusionados con ella y experimentan la unidad entre su yo y el de su madre. Sin embargo, a medida que los niños crecen, comienzan a desarrollar una identidad separada y autónoma. Mazzuca (2004) comenta:

Una identificación que es secundaria porque surge por transformación de la relación de objeto previa, en especial es el amor que se transforma en identificación y por eso se

subraya que Freud la denomina regresiva. Esta forma de identificación es examinada por Lacan especialmente en relación con la fase fálica y la conformación del ideal del yo. Es también la identificación que estabiliza una posición sexual y por la cual el sujeto, especialmente el varón, se identifica con las insignias paternas. (p. 8)

La identificación secundaria ocurre cuando los niños, al enfrentar la ansiedad o el conflicto, internalizan las características, valores, creencias o comportamientos de un modelo externo, como un padre, un hermano mayor, un maestro o cualquier otra figura de autoridad. Esto les permite sentirse más seguros y protegidos al adoptar las características de esa persona. Freud desarrolló el concepto de identificaciones secundarias en varias de sus obras. En "Duelo y Melancolía" (1917), Freud sugiere que, en casos de pérdida de un objeto amoroso, el individuo puede desarrollar una identificación secundaria al introyectar el objeto perdido en su yo. Esta identificación se caracteriza por la incorporación de aspectos de la personalidad del objeto perdido en la propia identidad del sujeto.

En "Psicología de las masas y análisis del yo" (1921), Freud también menciona las identificaciones secundarias en el contexto de la formación de grupos. En este caso, las identificaciones secundarias ocurren cuando los individuos dentro del grupo asumen características y creencias del líder, fusionando su propia identidad con la del líder o con la identidad grupal. En "El Yo y el Ello" (1923), Freud amplía el concepto de identificaciones secundarias al afirmar que el carácter del yo es una sedimentación de las elecciones de objeto resignadas. Esto implica que, a lo largo de la vida, las personas desarrollan identificaciones secundarias basadas en sus experiencias pasadas de elecciones amorosas o afectivas. Estas identificaciones influyen en la formación de la personalidad y en la estructuración del yo.

¿Qué es un púber en psicoanálisis?

La pubertad es una etapa significativa en el desarrollo humano que ha sido extensamente investigada desde la perspectiva psicoanalítica. Según Freud, es un período de transición en el cual los individuos experimentan cambios físicos y psicológicos significativos, que se producen rápidamente. En sus obras, Freud sostiene que la pubertad está estrechamente ligada al despertar de la sexualidad y el surgimiento de nuevos impulsos y deseos. Damasia (2016) comenta:

Freud destaca que en este periodo hay un despertar de las fantasías infantiles, las cuales habían tenido como fin dar respuesta a los interrogantes típicos de la niñez (castración,

seducción, escena primaria); a dichas fantasías se le suma ahora una nueva (mito del nacimiento del héroe), la cual facilita el desasimiento de la autoridad, que es un proceso fundamental para el pasaje hacia la edad adulta. Indica que dichas fantasías son objeto de la libido hasta tanto ésta encuentre y acepte un objeto nuevo por fuera del Otro parental. Advierte también, sobre el hecho de que las fantasías son las precursoras del síntoma. (p. 1)

Durante la pubertad, se generan conflictos psicológicos relacionados con la sexualidad y la búsqueda de independencia, los cuales pueden ocasionar angustia, pero también ofrecen la oportunidad de resolver cuestiones emocionales y alcanzar una mayor madurez psicológica. Freud destaca la reorganización de las identificaciones previas y el surgimiento de nuevas identidades durante esta etapa, así como la importancia de la resolución exitosa del complejo de Edipo para la formación de una identidad sólida y la capacidad de establecer relaciones afectivas saludables.

Desde la perspectiva de Freud, la pubertad implica un equilibrio entre la satisfacción de los deseos sexuales y la adaptación a las exigencias sociales y culturales, lo cual es esencial para un desarrollo psicológico saludable y la capacidad de establecer relaciones íntimas y satisfactorias. Si bien es importante referirse a las obras originales de Freud para obtener citas precisas y completas, estas ideas generales resumen su perspectiva sobre "el púber para el psicoanálisis".

Latencia

La latencia es una etapa específica del desarrollo psicosexual propuesta por Sigmund Freud. La etapa de latencia es la cuarta etapa en la teoría psicosexual de Freud y ocurre aproximadamente entre los 6 años y la pubertad. Villalobos (1999) comenta:

Este período se ubica entre la fase fálica y la fase genital, se inicia más o menos entre los 5 y 6 años de edad. Es un considerado como una etapa en la que se detiene la evolución de la sexualidad, ya que hay una disminución de las actividades sexuales, se desexualizan las relaciones de objeto y de los sentimientos (predomina la ternura sobre los deseos sexuales), aparecen sentimientos como pudor y asco y aspiraciones morales y estéticas, se intensifica la represión, lo que provoca una amnesia al inicio del período, se transforma la libido hacia los objetos en identificación con los padres y se dirige la

energía sexual hacia otras actividades no sexuales como el estudio, el deporte, etc. (párraf. 51)

Durante esta etapa, Freud sugiere que el interés sexual y las energías libidinales disminuyen significativamente. En contraste con las etapas anteriores del desarrollo, como la oral, anal y fálica, donde el enfoque principal está en la gratificación sexual y las zonas erógenas, la etapa de latencia se caracteriza por una aparente disminución de la actividad sexual y una desviación de las preocupaciones sexuales. En la etapa de latencia, los niños tienden a canalizar su energía hacia otras actividades, como la exploración intelectual, el juego, la socialización y el aprendizaje.

Freud consideraba que esta etapa era un período de tranquilidad sexual relativa, durante el cual los impulsos sexuales están menos presentes en la conciencia y la energía se dirige hacia el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. Es importante destacar que la teoría de la latencia ha sido objeto de debate y crítica en el campo del psicoanálisis. Algunos psicoanalistas contemporáneos cuestionan la idea de que la sexualidad se detiene o se suprime por completo durante esta etapa, argumentando que los aspectos sexuales continúan desempeñando un papel importante, aunque de una manera más encubierta o sublimada.

El niño ya atravesado por la identificación con los padres ahora se centra en las figuras de autoridad que lo rodean, aprendiendo a través del malestar por el castigo sobre la moralidad. López y Russo (2006) señalan:

Como se ve, ya el niño no necesita del control permanente, ha establecido fronteras en el Yo, que hacen disminuir la instrucción del proceso primario (proceso que produce una imagen mnémica de un objeto, que se necesita para reducir la tensión) en la cual la fantasía es igual que la realidad y crecen las condiciones para que se desarrolle el proceso secundario, es decir, la estructuración de su Superyo, para tener mayor capacidad de pensar y resolver los problemas. (p. 69)

Adolescencia

La adolescencia proviene del término "adolecer" lo cual significa dolencia o enfermedad, esto indica el padecimiento del cuerpo ante los cambios físicos que se dan en esta etapa de la vida. Para Kimayer (2014), la adolescencia es:

... una etapa en la que, con más virulencia que otras el sujeto se enfrenta a sus faltas, con particular intensidad y dolor. Se trata de un tránsito, una transformación que tiene que realizar para la que no existe un libro de instrucciones. Y cuando decimos tránsito hacia la vida adulta, entonces podemos preguntarnos: ¿cuándo dejamos de crecer? ¿Qué es ser un adulto? Tal vez tengamos que pensar que el concepto de crecer también tiene una connotación ideológica. El concepto de adolecer se puede entender como carencia, falta, entonces, adolecer se refiere a lo que a uno le falta. (p. 4)

Enfocando esta etapa al psicoanálisis Freud planteó la existencia de una "crisis de la pubertad" en la que los impulsos sexuales y los conflictos psicológicos relacionados con ellos adquieren un mayor protagonismo. Durante esta etapa, los adolescentes experimentan cambios hormonales y físicos significativos, así como un despertar sexual más intenso. Olmos (1989) precisa: "(...) podemos considerar a la adolescencia como una etapa de transformación final y como un puente entre la sexualidad poliforma perversa infantil y la sexualidad adulta centrada en la genitalidad (...)" (p. 96), por lo tanto, se da una resignificación. Por otro lado, Elgarte (2011) comenta en la adolescencia es un:

Nuevo cuerpo difícil de aprehender, territorio a explorar, real biológico que se impone y que el sujeto intentará otorgarle cierta inscripción – representación a través de una trama fantasmática imaginario - simbólica que mitigue la angustia por "ser y estar en ese cuerpo que me habita". Tiempos de duelo ante la pérdida del cuerpo niño y de la relativa estabilidad de la escena infantil. Pero a su vez tiempos de creación, de desafíos frente a las nuevas posibilidades que conllevan las inéditas potencialidades; caminos que se abren. (p. 5)

Conflictos en la adolescencia

Freud sostenía que la adolescencia es una etapa en la que se reactivan los conflictos edípicos y se producen cambios en la identificación y en la relación con los padres. Según Kimayer (s.f.):

El adolescente se enfrenta con la caída de los ideales de los padres y la angustia de su propio desasimiento. Los padres de la infancia que estaban colocados en el lugar de héroes omnipotentes, sabedores de todo caen de ese lugar tan idealizado y son cuestionados, lo que produce desamparo y fragilidad. (p. 5)

El psicoanálisis considera que los adolescentes deben enfrentar la tarea de separarse de sus padres y encontrar su propia identidad. Estos procesos pueden generar angustia y desafíos emocionales, como la búsqueda de una identidad sexual y la lucha con los ideales del yo y los deseos inconscientes. A diferencia de la infancia, en la adolescencia se debe encontrar una propia autonomía. Kimayer (2014) comenta que:

Entrar en la adolescencia representa el abandono de la infancia, del cuerpo infantil de un narcisismo que hasta ese momento colmaba la idea de un “cuerpo total”; no marcado por la castración, unas pulsiones que pugnan por salir, por hacerse oír muchas veces ante el desconcierto del joven que tiene que poder empezar a aceptar la alteridad, y es cuando puede empezar a buscar aquellos objetos externos, más allá de la triangulación edípica que le ayudarán a situarse en la adultez encontrando su autonomía e individuación. (p. 6)

Construcción de la identidad en la adolescencia

La construcción de la identidad en la adolescencia es un tema relevante en psicoanálisis. Según la teoría psicoanalítica, la identidad se forma a través de un proceso gradual de desarrollo psicosexual y psicosocial que comienza desde la infancia y continúa en la adolescencia. Durante la adolescencia, los jóvenes experimentan cambios significativos en su cuerpo, así como a nivel emocional y social. Estos cambios pueden generar conflictos internos y desafíos en la formación de la identidad. Tió (2020) sugiere que:

Obviamente los mandatos culturales y familiares sobre lo que se considera un adulto van a influir significativamente en el adolescente. Más en función de lo inseguro que el adolescente sea y necesite la aprobación de la familia o de la sociedad, o utilice el

conflicto para construirse reactivamente por oposición. Hasta que no se vaya consolidando un sentimiento de identidad suficientemente bueno que permita una mayor tolerancia y/o resolución de las contradicciones, el adolescente utilizará diferentes estrategias defensivas para resolver transitoriamente las incoherencias entre su ser infantil y el adulto que está empezando a existir. (p. 11)

El psicoanálisis destaca la importancia de dos conceptos clave en este proceso: el complejo de Edipo y la identificación. El complejo de Edipo, propuesto por Sigmund Freud, es un fenómeno psicológico que ocurre durante la infancia temprana y tiene repercusiones en la adolescencia. Según Freud, los niños experimentan deseos inconscientes de tener una relación amorosa con el progenitor del sexo opuesto y una rivalidad con el progenitor del mismo sexo. Este proceso es fundamental para la resolución de conflictos y la adquisición de identidad de género y roles sexuales. A medida que los adolescentes atraviesan el complejo de Edipo, también comienzan a desarrollarse las identificaciones.

La identificación implica asumir características, valores y normas de comportamiento de modelos significativos en la vida del adolescente, como pueden ser los padres, los amigos, las figuras de autoridad o modelos de la cultura popular. Estas identificaciones ayudan a los adolescentes a desarrollar su sentido de sí mismos y su identidad social. Además del complejo de Edipo y la identificación, otros conceptos psicoanalíticos, como el yo, el superyó y el ello, también influyen en la construcción de la identidad en la adolescencia. El yo, como instancia central de la personalidad, se esfuerza por equilibrar los deseos y las demandas internas con las realidades externas. El superyó representa la internalización de normas y valores sociales, mientras que el ello representa los impulsos y deseos primarios. Kimayer (2014) afirma:

Tendrá que abandonar una vez más ese lugar privilegiado de Yo Ideal para pasar de ser objeto a ser sujeto, para descubrir su identidad, su lugar, quién es más allá de la pertenencia a una familia, más allá de sus progenitores y qué quiere ser y donde se quiere ubicar. (p. 5)

El Otro en la construcción de la identidad

El término "el Otro" se refiere a la figura del otro significativo en la vida de una persona, que desempeña un papel importante en la formación de la identidad, más precisamente a partir de lo social y lo cultural. Según el psicoanálisis, la identidad se construye a través de una serie de procesos psicológicos y sociales, y la relación con el Otro es uno de los aspectos más

importantes de este proceso. El Otro puede ser un miembro de la familia, un cuidador, un amigo cercano o cualquier persona que tenga una influencia significativa en la vida de un individuo. Suárez (2019) comenta:

Análogamente, la vida Otaku está ordenada a partir de códigos y guiones que constituyen modos de relación que buscan inscribirse en la lengua común. Vale recordar que el término mismo, Otaku, proviene de una de las tantas formas del tú en japonés, aquella que se utiliza para designar al otro más familiar. Aquello que constituyó al Otro trascendental, el nombre del padre, hoy en declive, deviene el otro familiar que se inventa a partir de esta disciplina. (p. 2)

En la teoría de Jacques Lacan, el Otro se divide en dos aspectos interrelacionados: el Otro con mayúscula y el otro con minúscula. El Otro con mayúscula se refiere a la figura simbólica del Otro, que representa la ley, la autoridad y las normas sociales. Es el sistema de significados y símbolos compartidos por una sociedad en particular. A través de la interacción con el Otro simbólico, un individuo internaliza las normas y valores sociales, lo que influye en la construcción de su identidad. Sin embargo, al ser personas distintas se da una necesidad de individualización, por lo cual, el yo no es dejado a un lado para alcanzar completamente al Otro, es allí donde se construye la identidad, a partir de fragmentos del Otro.

Hoezen (2002) comenta:

En el Otro sui generis, sea cual fuere su concepto, se hace necesario articular, por cuenta mía, mi historia, mi futuro y mi destino como mi demanda en la demanda del Otro. Alabado sea el adagio freudiano "donde estaba Ello, debo "advenir" yo". Erradique el Otro, reconozca que yo y el Otro somos absolutamente distintos, cada uno su historia, su identidad. (p. 9)

Por otro lado, el otro con minúscula se refiere a personas concretas en la vida de un individuo. Estas personas desempeñan un papel importante en la formación de la identidad a través de la relación y la interacción interpersonal. La forma en que el otro con minúscula responde a las necesidades y deseos del individuo influye en cómo este se percibe a sí mismo y se relaciona con el mundo.

Necesidad del sentido de pertenencia en la adolescencia

Durante la adolescencia, los seres humanos se enfrentan a una pérdida de significado en el ámbito familiar, lo que genera nuevas carencias, preguntas y responsabilidades. Los adolescentes buscan significados que respondan a su vacío interior y se sienten cuestionados y desfavorecidos en comparación con los demás, lo que les causa soledad. En este proceso, se encuentran con otros adolescentes que atraviesan situaciones similares, buscando sentido a nivel subjetivo. Estos encuentros les permiten construir su subjetividad adoptando nuevos significados y superando los símbolos de la infancia que ya no les satisfacen. Así, crean un sentido de pertenencia basado en su propia carencia y exploran estrategias de otros para lidiar con sus propias inseguridades.

Estos individuos adicionales son miembros de conjuntos que ofrecen al individuo estabilidad emocional frente a la falta de sentido en la vida. Estos conjuntos son comúnmente conocidos como "grupos urbanos" o "grupos underground", aunque pueden ser cualquier tipo de comunidad en la que las personas compartan prácticas o intereses distintivos que los caracterizan como un grupo singular. Con frecuencia, se los vincula con subculturas dentro de la sociedad. Para García (2018):

Las tribus urbanas tienen en común constituir subculturas, es decir, una especie de grupos autosegregados, que generan marcas de identidad y que rechazan los dogmas y cuestionan lo establecido. Algunas ponen más el acento en sostener ciertos ideales (el movimiento hippie), otras lo están más en gustos (música, uso de ciertas sustancias) como el punk o el heavy metal y otras se fundamentan sobre todo en la vestimenta y las cuestiones de imagen, como los cosplay japoneses. La mayor parte de ellas son un conglomerado de las tres, aunque hay que reconocer que la imagen tiene una imagen muy predominante en todas ellas, porque hay un componente fundamental en el dar a ver. Creo que no hay ninguna tribu que pretenda pasar desapercibida. La inflación de todo lo referente a la imagen en muchos adolescentes nos da un índice de la debilidad de lo simbólico en este momento civilizatorio para ayudar a asimilar el real de la entrada en la pubertad y la nueva sexualidad que emerge en el cuerpo. (p. 1)

Ser parte de grupos permite a los adolescentes encontrar sentido a su identidad, siempre y cuando se alineen con las tensiones emocionales propias de la adolescencia, o hasta que esos significados y símbolos ya no satisfagan sus necesidades. Estos grupos pueden diferenciarse por su apariencia, actividades, objetivos o costumbres, y no se limitan a los estereotipos como

"punks" o "emos". Cualquier grupo que les brinde propósito y permita a los adolescentes asociarse con sus propios significados puede satisfacer su necesidad de pertenencia. Feixa (1998) comenta que:

La mayoría de grupos juveniles comparten determinados estilos, aunque éstos no siempre sean espectaculares ni permanentes (puede hablarse también de estilos individuales, en la medida en que cada joven manifiesta determinados gustos estéticos y musicales y construye su propia imagen pública). Sin embargo, los que aquí nos ocupan son sobre todo aquellos que se manifiestan de manera espectacular en la escena pública y que presentan una trayectoria histórica precisa. En este sentido, corresponden a la emergencia de la juventud como nuevo sujeto social y se basan en la difusión de los grandes medios de comunicación, de la cultura de masas y del mercado adolescente. (p. 97)

Dentro de las subculturas sociales, hay diversas opciones a las que los adolescentes pueden unirse. Ejemplos como los "emos" o "punks" destacan por su rechazo hacia la sociedad, pero existen muchas otras subculturas que también ofrecen respuestas a la angustia del adolescente ante el "Otro". Un ejemplo para explorar es el cosplay, una práctica asociada a la comunidad "otaku" en Japón, donde los entusiastas se disfrazan para representar a sus personajes favoritos del anime y manga. Este fenómeno es importante de analizar para comprender su impacto en la formación subjetiva de los adolescentes.

Capítulo 3: Aspectos del cosplay permiten la construcción de identidad en el adolescente.

Funciones del cosplay en el sujeto

- Sublimación: El cosplay implica la canalización de impulsos y emociones en una forma aceptada socialmente. Al disfrazarse y representar personajes ficticios, se permite la expresión creativa y la descarga de energía emocional de una manera segura y constructiva.
- Identificación y escapismo o fantasía: A través del cosplay, una persona puede identificarse con un personaje y adoptar temporalmente su personalidad, características y habilidades. Esto puede brindar un escape de la realidad y de las dificultades emocionales, permitiendo al individuo experimentar un alivio temporal de las tensiones internas. Gutiérrez (2022) comenta que:

El individuo que hace cosplay ha incorporado o interiorizado todo un universo ficticio donde habitan personajes mágicos, poderosos, sobrenaturales, mitológicos, dotados de fuerzas sobrenaturales o de habilidades que están más allá de su condición corporal. Estos personajes se desenvuelven en historias fantásticas o en odiseas peligrosas y misteriosas que dan contenido a sus imaginarios individuales y sociales. (p. 23)

- Protección de la autoimagen: El cosplay puede actuar como un mecanismo de defensa al proporcionar una "máscara" o una identidad alternativa que protege la autoimagen del individuo. Al disfrazarse y ocultar su identidad real, una persona puede sentirse más segura y protegida de posibles amenazas o juicios negativos.
- Reducción de la ansiedad social: Para algunas personas, el cosplay puede funcionar como un mecanismo de defensa frente a la ansiedad social. Al asumir un personaje y participar en eventos cosplay, el individuo puede experimentar una disminución de la ansiedad al sentirse parte de una comunidad con intereses compartidos y al tener un papel predeterminado que interpretar.
- Expresión y creatividad: Muchas aficiones implican algún tipo de expresión y

creatividad, ya sea a través de la escritura, la pintura, la música, el cosplay u otras formas de manifestación artística. Estas actividades pueden permitir a la persona expresar su mundo interno, sus emociones y pensamientos de una manera única y personal.

- **Construcción de identidad:** Una afición puede contribuir a la construcción de la identidad de una persona. Al involucrarse en una afición, la persona puede explorar aspectos de sí misma, descubrir nuevas habilidades y desarrollar una sensación de pertenencia a una comunidad o grupo de personas con intereses similares.

Cosplay fuera de lo normativo que posibilitan la construcción de identidad

El cosplay proporciona un espacio en el que las normas de género tradicionales pueden ser desafiadas y cuestionadas. Los cosplayer pueden romper estereotipos y expresar su identidad de género de una manera que se sienta auténtica y liberadora para ellos. Pueden sentirse empoderados al tener la libertad de elegir personajes que resuenan con su propia identidad de género, independientemente de las expectativas sociales o culturales. Además, el cosplay puede permitir a las personas explorar y desarrollar una comprensión más profunda de sí mismas en relación con su género.

Al adoptar la apariencia y los roles de personajes de diferentes géneros, pueden experimentar cómo se siente y cómo se les percibe en un contexto de género distinto al suyo. Esto puede ser especialmente valioso para aquellos que están en un proceso de autoexploración y descubrimiento de su identidad de género. El cosplay también puede brindar un sentido de comunidad y apoyo para aquellos que buscan una mayor comprensión y aceptación de su identidad. Al participar en eventos y convenciones de cosplay, pueden conectarse con otros cosplayer y fanáticos que comparten intereses similares y pueden brindar un espacio seguro para la expresión de género y el intercambio de experiencias.

- **Gender Bender:** se refiere a una práctica dentro del cosplay en la que los cosplayer interpretan y representan personajes del género opuesto al suyo. Es decir, las personas que practican el gender bender cosplay se disfrazan y encarnan personajes que originalmente son de un género distinto al suyo. Esta forma de cosplay desafía las normas de género tradicionales y permite a los cosplayer explorar la expresión de género y la identidad de una manera creativa y liberadora. Puede involucrar la recreación de personajes icónicos o populares,

pero con una interpretación de género inversa. Por ejemplo, una persona asignada como mujer puede disfrazarse y representar a un personaje masculino, o viceversa. El gender bender cosplay ofrece una oportunidad para que los cosplayer desafíen las expectativas de género y exploren diferentes aspectos de su identidad. Puede ser una forma de expresión personal, empoderamiento y celebración de la diversidad de género. Se debe recalcar que no se trata de burlarse o ridiculizar los géneros, sino de abrir espacios de inclusión y permitir a las personas experimentar y disfrutar de la interpretación de personajes sin limitaciones basadas en el género asignado al nacer (Santoyo, 2022).

— **Crossplay:** es una práctica dentro del cosplay en la que los cosplayer se disfrazan y representan personajes del género opuesto al suyo. A diferencia del gender bender cosplay, que generalmente implica interpretar personajes del género opuesto, el crossplay se centra específicamente en la representación de personajes masculinos o femeninos, independientemente del género del cosplayer. Por ejemplo, una persona asignada como mujer puede realizar crossplay al disfrazarse y representar a un personaje masculino, mientras que una persona asignada como hombre puede realizar crossplay al disfrazarse y representar a un personaje femenino. El objetivo del crossplay es lograr una representación lo más fiel posible al personaje original, independientemente de las diferencias de género. El crossplay permite a los cosplayer explorar la expresión de género, la identidad y la creatividad de una manera única. Puede involucrar el uso de técnicas de maquillaje, pelucas y vestuario para lograr una apariencia auténtica y convincente del personaje que están interpretando (Santoyo, 2022).

El Yo ideal en el cosplay

Es preciso señalar el Yo ideal en el cosplay. Se puede ver en:

— **Identificación y admiración:** El cosplay a menudo implica identificarse con personajes ficticios, asumir su apariencia y personalidad. Al adoptar el papel de un personaje, el cosplayer puede buscar identificarse con las cualidades y características admiradas del personaje. Esto suele reflejar la búsqueda de un

Yo ideal, donde se aspira a ser como el personaje en términos de apariencia, habilidades o atributos emocionales.

— Autoestima y reconocimiento: Al encarnar a un personaje, recibir elogios y admiración de otros cosplayers o del público, el cosplayer puede experimentar una mejora en su autoimagen y una sensación de validación. Esto puede influir en la formación del Yo ideal, ya que la aceptación y la valoración externa pueden contribuir a la percepción de uno mismo como "ideal".

— Transformación y empoderamiento: El acto de disfrazarse y convertirse en un personaje puede permitir al cosplayer experimentar una transformación personal. A través del cosplay, pueden explorar y expresar aspectos de su personalidad o identidad que podrían estar reprimidos en su vida cotidiana.

El cosplay como significante de pertenencia

El cosplay es una práctica dentro del grupo de "otakus", seguidores de la cultura japonesa, especialmente del anime y manga. Es relevante para establecer identidad y pertenencia en adolescentes, alineándose con la teoría psicoanalítica de identificación y deseo. Al adoptar la apariencia de un personaje, el sujeto busca alcanzar la identificación deseada y experimenta una transformación corporal. Un análisis en Pachuca, México, muestra cómo los jóvenes cosplayers se sienten parte de un grupo con intereses compartidos, fusionando intimidad y extimidad.

Estos actores sociales, que fuera de la escena cosplay pertenecen a otro tipo de colectividades con identidades diferentes, se distinguen y se reconocen en estos espacios lúdicos, configurando así una identidad que funciona como su emblema grupal mientras duran sus representaciones lúdicas. Los cosplayers se reconocen como perteneciendo a su universo lúdico colectivo (extimidad), mientras hacen las representaciones de los personajes de ficción a partir de su mismidad y de su biografía (intimidad). (Gutiérrez, 2022, p. 22)

El cosplay implica una interacción entre la extimidad y la intimidad, donde el sujeto se transforma físicamente al disfrazarse y adoptar una imagen diferente. Esto simboliza la extimidad, algo externo que se toma como propio. La intimidad se refleja en la actuación, elección del personaje y las identificaciones basadas en deseos y fantasías. Esta complementariedad del cosplay permite al sujeto presentarse con una imagen que no es

intrínsecamente suya, brindándoles seguridad y aceptación social. En la adolescencia, la identidad se construye mediante la interacción con otros, lo que refuerza la importancia teórica del sentido de pertenencia a un grupo. La interacción social ayuda al sujeto a consolidar su identidad y construirse a sí mismo.

La identidad individual y su relación con los demás son fundamentales, pero también es esencial recordar que la construcción de la subjetividad del individuo juega un papel importante. Según Dubar, esta construcción puede ser paradójica, ya que cada sujeto es único en sus características, pero al mismo tiempo comparte valores y tradiciones con otros. Los miembros de un colectivo tienen similitudes y diferencias, especialmente debido a los intereses comunes que los unen. Sin embargo, Dubar destaca la importancia de la relación entre las personas y su entorno, ya que esto permite a los adolescentes tomar conciencia de sí mismos y definir su identidad (Aguirre, 2014, p. 60).

Es decir, las identificaciones del sujeto cambiarán junto con sus interacciones, actitudes y comportamiento, lo que conducirá a nuevas identificaciones con diferentes ideales y modelos de pensamiento. Estos cambios se deben a las diferencias en cada contexto social en el que se encuentre un adolescente. Aunque pertenezca a varios grupos con diferentes normas o costumbres, el cosplay plantea interrogantes sobre cómo influye en las identificaciones que el sujeto hace con los personajes que interpreta y cómo esto puede afectar su propia identidad. El cosplay se convierte en una forma de explorar y adoptar aspectos de los personajes para su propia construcción identitaria.

1.1 Significantes adquiridos a partir del cosplay

1.1.1 Ensamblaje real: Performance a través del cuerpo

En la teoría de Jacques Lacan, el cuerpo desempeña un papel central y complejo. Algunos conceptos clave sobre el cuerpo según Lacan:

- **Cuerpo imaginario:** Lacan introduce el concepto de "cuerpo imaginario", que se refiere a la imagen mental que cada individuo tiene de su propio cuerpo. Esta imagen no es una representación exacta del cuerpo físico, sino una construcción psicológica basada en percepciones, fantasías y deseos. El cuerpo imaginario

está relacionado con la identidad y la imagen que cada uno tiene de sí mismo.

- Estadio del espejo: Se refiere a un momento destacado en el desarrollo infantil cuando un niño se percibe a sí mismo como un ser unificado y completo a través de la identificación con su imagen reflejada en un espejo. El estadio del espejo es importante para la formación de la identidad y la construcción del yo.
- Cuerpo simbólico: Según Lacan, el cuerpo no es solo una entidad física, sino que está mediado por el lenguaje y los sistemas simbólicos. El lenguaje influye en cómo experimentamos, interpretamos y nos relacionamos con nuestro propio cuerpo y con los demás. El cuerpo simbólico está inmerso en un contexto social y cultural, y su significado y representación están influenciados por normas y construcciones sociales.

— Goce y el cuerpo hablante: Lacan considera que el cuerpo está relacionado con el "goce", el cual se refiere a la satisfacción de los deseos y las pulsiones. El goce no se limita a la satisfacción física, sino que incluye dimensiones psíquicas y simbólicas. Según Lacan, el cuerpo es el lugar donde se experimenta y se busca el goce, pero también es el lugar de las tensiones y contradicciones inherentes a la existencia humana.

En la teoría de Lacan, el cuerpo no se entiende simplemente como una entidad física, sino como un constructo psicológico, simbólico y socialmente mediado. El cuerpo es un sitio de representaciones, identificaciones, deseos y conflictos, y su relación con la identidad y la subjetividad es compleja. El enfoque lacaniano ofrece una perspectiva única sobre la experiencia y el significado del cuerpo en el contexto del psicoanálisis (Leibson, 2018).

"Performance a través del cuerpo" en el contexto del psicoanálisis se refiere a una forma de explorar y comprender los procesos psicológicos y emocionales a través de la expresión y manifestación corporal. En el psicoanálisis, se reconoce que el cuerpo y la mente están intrínsecamente conectados, y que las experiencias emocionales pueden reflejarse y ser expresadas a través de síntomas físicos, gestos, movimientos y posturas corporales, Muñoz (2011) señala que el performance "(...) permite a las y los artistas buscar una definición de su cuerpo, a su vez, otorga libertad para integrar materiales y dispositivos estéticos muy atractivos (fluidos corporales, objetos reciclados, plásticos, brillos, etc.), logrando abordar problemáticas políticas, económicas, sociales y personales" (p. 1). El concepto de "performance" se utiliza

aquí para describir cómo los individuos pueden "actuar" o manifestar inconscientemente sus conflictos internos, deseos reprimidos o traumas a través de su cuerpo. Muñoz (2011) señala:

Para el artista, el cuerpo con su sudor, sus lágrimas, su sangre, sus excrecencias y como expresión del género, raza y clase es el único lugar real en donde la diversidad puede existir. El performer de este siglo se desarrolla en el contexto de las reivindicaciones étnicas, sexuales, políticas, y en la incorporación de vivencias personales. (p. 5)

Estos actos corporales pueden ser interpretados y analizados para acceder a la comprensión más profunda de los procesos psicológicos subyacentes. El cuerpo es considerado como un canal de comunicación y expresión, y su análisis puede proporcionar valiosos insights sobre la vida emocional y los conflictos internos de una persona.

1.1.2 Ensamblaje imaginario: Construcción de la imagen corporal en el cosplay

Existen varias teorías que respaldan una construcción de la imagen corporal. Entre ellas, la teoría del estadio del espejo de Lacan ya mencionada previamente. También está el "Complejo de castración" de Freud, el cual se refiere a la angustia que experimenta el niño al confrontar la diferencia sexual y la idea de que no posee el órgano fálico. Esta angustia y la relación con el cuerpo sexuado pueden influir en la construcción de la imagen corporal y en la identificación con un género específico.

... lo imaginario acoge todo aquello que deriva de la formación del Yo (moi) en el estadio del espejo. Y teniendo en cuenta que tal Yo está organizado a partir de la identificación con la imagen especular, ello da cuenta del elemento de alienación que conlleva. Por otro lado, como la relación del Yo y lo especular es esencialmente una captura fascinante del sujeto, sobre todo de lo corporal, el narcisismo sería otra de las características definitorias del orden imaginario. Y como el narcisismo está siempre acompañado de una cierta agresividad, este rasgo formará igualmente parte de lo imaginario. Finalmente, dado que lo imaginario tiene conexión con lo simbólico,

implicará alguna dimensión lingüística y cierto nivel de estructuración. (Antonio Sánchez-Barranco Ruiz, 2006, p. 113)

Desde la perspectiva psicoanalítica también puede abordarse el cosplay dentro de la construcción de la imagen corporal considerando los procesos de identificación, expresión y sublimación que se involucran en esta práctica. Algunas conexiones:

- Identificación y fantasía: El cosplay implica asumir el papel de un personaje ficticio y adoptar su apariencia, gestos y comportamiento. Desde el punto de vista psicoanalítico, esto podría relacionarse con el concepto de identificación, donde la persona proyecta sus deseos, aspiraciones y características en el personaje que interpreta. Al identificarse con el personaje, el cosplayer puede experimentar una sensación de empoderamiento, transformación y escapismo de la realidad cotidiana.
- Expresión y sublimación: El cosplay ofrece una plataforma para la expresión creativa y la sublimación de los deseos y fantasías. A través de la elección del personaje, la confección del disfraz, el maquillaje y la interpretación en convenciones u eventos, el cosplayer canaliza su energía y creatividad hacia la construcción de una imagen idealizada. Esta práctica puede considerarse como una forma de sublimación, que implica la canalización de impulsos y deseos hacia actividades socialmente aceptadas y culturalmente significativas.
- Transformación y exploración de la identidad: El acto de disfrazarse y encarnar a un personaje puede permitir al cosplayer explorar diferentes aspectos de su propia identidad y personalidad. Puede ser una oportunidad para experimentar con diferentes roles, características y expresiones que pueden estar reprimidos o poco desarrollados en la vida cotidiana. Esto podría relacionarse con la idea de que el disfraz proporciona una vía para explorar y manifestar aspectos inconscientes o no expresados de la propia identidad.

1.1.3 Ensamblaje simbólico: Significación de los cambios en la adolescencia

En el psicoanálisis, el ensamblaje simbólico se refiere al proceso mediante el cual los individuos dan significado y atribuyen sentido a su experiencia a través del lenguaje y los sistemas simbólicos. En el contexto de los cambios en la adolescencia, el ensamblaje simbólico

adquiere particular importancia, ya que los adolescentes atraviesan una serie de transformaciones físicas, emocionales y psicosociales. Durante la adolescencia, los cambios corporales, como el crecimiento, el desarrollo sexual y la aparición de características secundarias, pueden generar una serie de desafíos y preguntas en relación con la identidad y la autoimagen. Los adolescentes buscan dar sentido y significado a estos cambios, y el ensamblaje simbólico juega un papel fundamental en este proceso.

Desde el registro de lo Simbólico el cuerpo es como un investimento, primer objeto que se catectiza. Lo que viste son deseos, necesidades, exigencias, apetencias, placeres, goces. Es un cuerpo vacío, si contenido, hecho sin órganos, cuerpo que se prestará como superficie de inscripción a recibir la marca significativa y en el que se irán privilegiando ciertas zonas erógenas y circuitos pulsionales. (Carla Unzueta Nostas, 2003, p. 9)

A través del lenguaje, la comunicación y las interacciones sociales, los adolescentes buscan construir narrativas y discursos sobre sí mismos y su experiencia de cambio. Utilizan símbolos, metáforas y significados culturales para comprender y expresar su identidad en relación con su cuerpo cambiante. La sociedad y la cultura desempeñan un papel importante en la significación de los cambios en la adolescencia. Las normas sociales, los estereotipos de género y las expectativas culturales influyen en cómo los adolescentes interpretan y valoran sus propios cambios corporales. La presión social y las representaciones mediáticas pueden influir en la construcción de la autoimagen y en la aceptación o rechazo de ciertos aspectos del cuerpo. El ensamblaje simbólico en la adolescencia no se limita solo a la construcción de la imagen corporal, sino que también abarca otros aspectos de la identidad, como la sexualidad, las relaciones interpersonales, los roles sociales y la autonomía. Los adolescentes buscan encontrar su lugar en el mundo y dar sentido a su experiencia de cambio a través de la simbolización y la significación.

1.2 El rechazo de la cultura cosplay

La discriminación hacia los otakus es una realidad en algunos contextos y culturas. Aunque el rechazo puede variar según la región y las actitudes de las personas, existen casos en los que los otakus han sido objeto de discriminación, estigmatización y exclusión social debido a sus intereses en la cultura pop japonesa. Esta discriminación puede manifestarse de diferentes maneras, como burlas, estereotipos negativos, marginación o incluso acoso verbal o físico. Estos estereotipos pueden incluir ideas sobre la falta de habilidades sociales, la falta de interés en actividades "normales" o "adultas", o incluso suposiciones sobre posibles comportamientos obsesivos o poco saludables. A menudo se les juzga por ser diferentes, por tener gustos "poco convencionales" o por no encajar en los estereotipos culturales dominantes.

Medina (2007) estima que:

En esta pérdida del sentido, tanto los excluidos como los incluidos del sistema actual se encuentran sometidos a supuestos ideales iguales para todos, ideales inhumanos, en tanto que, si se tienen los medios para alcanzarlos, ese logro, además de fugaz por los constantes cambios del industrialismo, se paga con el deseo y la libertad subjetivos. Y si no se los alcanza, como ocurre en el grupo excluido, a la situación de desamparo legal se suma la degradación de sus referentes simbólicos y hasta el nombre propio es sustituido por significantes injuriosos: negro, inmigrante, indio, vago, etc. (p. 264)

En la sociedad moderna, la imposición de ideales de los objetivos de vida tienen un efecto de alienación en las personas. Tanto los excluidos como los incluidos se ven obligados a perseguir objetivos que no son posibles para todos. De esta manera, se produce un continuo ciclo de insatisfacción en el que la consecución de los ideales provoca una sensación de vacío y frustración.

Posibles efectos del rechazo para un cosplayer

- Sentimientos de exclusión y autoestima: Si una persona experimenta rechazo o burla por parte de otros debido a su práctica de cosplay, puede generar sentimientos de exclusión y afectar negativamente su autoestima. El rechazo del Otro puede hacer que la persona se sienta inadecuada o avergonzada de su afición, lo que afecta su confianza

en sí misma.

- Ansiedad social: El temor al rechazo y la preocupación por cómo serán percibidos por los demás pueden generar ansiedad social en los cosplayers. El miedo a ser juzgados o ridiculizados puede hacer que eviten participar en eventos o exhibir su trabajo, limitando así su participación en la comunidad cosplay.
- Autoimagen distorsionada: Pueden comenzar a dudar de su apariencia física, su habilidad para representar personajes o incluso cuestionar su identidad y autenticidad como cosplayer.
- Represión de deseos y expresión limitada: Pueden sentir la necesidad de adaptarse a las expectativas de los demás o de ocultar su afición por temor al rechazo, lo que limita su libertad de expresión y disfrute personal.

La respuesta de los cosplayer ante la crítica

En este subtema se presentará algunos comentarios emitidos por cosplayers, quienes con su experiencia brindan un consejo acerca de la sociedad referente al cosplay:

Heila VS comparte:

Debo agradecer haber conocido una gran comunidad de cosplayers en las redes y de estar aprendiendo, de compartir este hermoso hobby y sentir cada emoción que hacen que te sientas con unidad. Si queréis hacer cosplay o tenéis alguna inseguridad, no estéis diciendo que no puedes hacerlo y no os rindáis. Si algo que amáis ir a por ello. No importa la altura ni el físico, si queréis hacer un personaje os animo hacerlo. La vida está para también disfrutarla. E ignorar los malos comentarios, no valen la pena, quedaros con los comentarios buenos. (VS, 2023, párraf. 20-21)

La cosplayer Kagemusha indica:

Que dejen a un lado todo eso de... ese es mejor o ese es peor, todos empezados sin saber, yo la primera, y disfrutar del hobby, conocer gente con los mismos gustos y compartir cosas es lo mejor y lo que te deja siempre un buen sabor de boca. Que pidan ayuda si no saben hacer algo, todos los que estamos en esto hemos pedido y la seguimos

pidiendo y nunca vamos a negar ayuda al que lo necesite (ayuda, no el “házmelo por que sí”). Y que no se echen atrás porque haya gente fea que se meta con ellos, que es un hobby y es con lo que venimos a pasárnoslo bien y disfrutar de una actividad sana, y los que contaminan, ¡a la calle! (Kagemusha, 2016, párraf. 26)

Las críticas dirigidas a los cosplayer pueden variar y pueden incluir comentarios despectivos sobre su apariencia, la consideración de que es una actividad infantil o inmadura, o la creencia de que los cosplayer están desconectados de la realidad. Sin embargo, es importante reconocer que el cosplay es una forma de expresión artística y creativa que puede requerir habilidades en costura, maquillaje, diseño de vestuario y actuación. Muchos cosplayer dedican tiempo y esfuerzo para crear sus trajes y personificaciones con gran detalle y precisión.

Squall, quien toma su nombre del videojuego Final Fantasy comenta:

La clave está en los detalles, si desean hacer cosplay lo hagan por gusto y poniendo todo el empeño de su parte. Y no se dejen apabullar por comentarios que puedan venir de personas externas para hacerlos sentir mal. Es un pasatiempo increíble con ilimitada creatividad para crear. (Squal, 2013, párraf. 52)

Es crucial recordar que la diversidad de intereses y formas de expresión es lo que enriquece a la sociedad. El cosplay brinda una oportunidad para que las personas muestren su creatividad, celebren sus pasiones y se conecten con otros fanáticos de la cultura popular. Como con cualquier afición, es importante respetar y valorar el trabajo y la dedicación de los cosplayer, en lugar de criticarlos o menospreciarlos. Es fundamental promover la aceptación y la inclusión, y reconocer que cada persona tiene el derecho de disfrutar de sus aficiones y expresarse de la manera que desee, siempre y cuando no dañe a otros ni viole los límites del consentimiento.

Capítulo 4: Marco metodológico

Metodología

La metodología de la investigación es un campo fundamental en el ámbito académico que se ocupa de establecer los procedimientos y técnicas necesarios para llevar a cabo investigaciones rigurosas y confiables. Para Cortés e Iglesias (2004) "la Metodología es la ciencia que nos enseña a dirigir determinado proceso de manera eficiente y eficaz para alcanzar los resultados deseados y tiene como objetivo darnos la estrategia a seguir en el proceso." (p. 8). Además, Paz (2014) señala:

Una vez que identificamos el objeto de estudio debemos caminar en algún sentido, ¿cómo saberlo? La metodología nos ayuda para ello en tanto que es la descripción, el análisis y la valoración crítica de los métodos. De ahí se desprende que sea una condición necesaria para la investigación. Nos ayuda a organizarnos a sistematizar los datos y a evitar que tengamos obstáculos que entorpezcan nuestro trabajo. (p. 43)

En el presente trabajo se buscó indagar en los aspectos del cosplay que permiten la construcción de identidad en el adolescente para determinar si esto podría servir como un recurso de identificación que al que pueden recurrir los adolescentes en la actualidad. Esta investigación se realizó desde un enfoque cualitativo, empleando entrevistas semiestructuradas a 10 adolescentes entre 14 a 16 años, quienes practican esta afición.

Tipo de investigación

El presente trabajo se adentró en un estudio cualitativo en el campo de la metodología de la investigación, donde se exploraron diversas técnicas y herramientas que permitieron obtener datos ricos y significativos para comprender la complejidad de los fenómenos sociales y culturales que rodean a los adolescentes practicantes del cosplay, así como sus problemáticas internas. Bernal (2010) propone que "los investigadores que utilizan el método cualitativo buscan entender una situación social como un todo, teniendo en cuenta sus propiedades y su dinámica." El trabajo cualitativo en metodología de la investigación presenta una serie de ventajas, ya que permite una comprensión holística de los fenómenos estudiados, poniendo énfasis en el contexto, la subjetividad y la interpretación de los datos. Cortés e Iglesias (2004) comentan que la metodología cualitativa:

Es una vía de investigar sin mediciones numéricas, tomando encuestas, entrevistas, descripciones, puntos de vista de los investigadores, reconstrucciones los hechos, no tomando en general la prueba de hipótesis como algo necesario. Se llaman holísticos porque a su modo de ver las cosas las aprecian en su totalidad, como un TODO, sin reducirlos a sus partes integrantes. Con herramientas cualitativas intentan afinar las preguntas de investigación. (p. 10)

Se empleó el enfoque cualitativo ya que se considera que esta metodología es la más adecuada para abordar el tema planteado. De acuerdo con lo señalado por Sampieri (2014):

El enfoque cualitativo también se guía por áreas o temas significativos de investigación. Sin embargo, en lugar de que la claridad sobre las preguntas de investigación e hipótesis preceda a la recolección y el análisis de los datos (como en la mayoría de los estudios cuantitativos), los estudios cualitativos pueden desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos. (...). La acción indagatoria se mueve de manera dinámica en ambos sentidos: entre los hechos y su interpretación, y resulta un proceso más bien “circular” en el que la secuencia no siempre es la misma, pues varía con cada estudio. (p. 7)

Así mismo tuvo un alcance descriptivo y explicativo que dio respuesta a la problemática de esta investigación puesto que es un tema que pretende entender la psique de los adolescentes. Es necesario explorar las vivencias, opiniones y pensamientos de los cosplayer para comprender cómo se desarrolla esta problemática en un contexto natural. Es importante que exista cierta flexibilidad en la investigación para tener una visión detallada y enriquecedora de dichas experiencias.

Alcance

El alcance en metodología de la investigación se refiere a los límites y limitaciones establecidos para el estudio. Define la extensión y la amplitud del trabajo de investigación. Ayuda a delimitar el tema de estudio y los parámetros para la recopilación de datos. El alcance de esta investigación fue descriptivo y explicativo. Sampieri (2014) señala que el alcance descriptivo:

Busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente

o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar cómo se relacionan éstas. (p. 92).

Con este alcance se buscó definir el cosplay para determinar la relevancia que tiene en el sujeto. Describir el cosplay le sirvió al estudiante como recurso para poder poner en palabras las causas que rodean la problemática estudiada. Por otro lado, Sampieri (2014) señala que los alcances explicativos:

Van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; es decir, están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta o por qué se relacionan dos o más variables. (p. 95)

A partir de la teorización del cosplay, el estudiante pudo relacionar la causa de los fenómenos que son el objeto de estudio de esta investigación. El alcance explicativo ofreció beneficios clave para profundizar en la comprensión de los fenómenos, favorecer el análisis, y contribuir al avance científico. Estos beneficios hicieron que el alcance explicativo sea valioso para esta investigación ya que buscaron una comprensión más completa y profunda de los fenómenos estudiados.

Instrumento

Para este trabajo se empleó como instrumento las entrevistas semiestructuradas, las cuales fueron realizadas a 10 adolescentes entre 14 a 16 años. La entrevista se basa en la interacción directa entre el investigador y el participante, donde se plantean preguntas específicas relacionadas con el tema de estudio. Puede ser estructurada o semiestructurada dependiendo del grado de flexibilidad y control que se desee tener sobre el proceso. En este caso fueron entrevistas semiestructuradas (Ver anexo 1) ya que eran guiadas en base a preguntas concretas que luego tuvieron la flexibilidad de ajustarse a lo que iba surgiendo durante el proceso. Urréa y otros autores (2021) definen la entrevista como:

Una especie de conversación formal entre el investigador y el investigado o entre el entrevistador y el entrevistado o informante; es una modalidad de la encuesta, que

consiste en formular preguntas en forma verbal con el objetivo de obtener respuestas o informaciones y con el fin de verificar o comprobar las hipótesis de trabajo. (p. 183)

Mientras que, Cortés e Iglesias (2004) proponen que la entrevista es "un instrumento fundamental en las investigaciones sociales, pues a través de ella se puede recoger información de muy diversos ámbitos relacionados con un problema que se investiga, la persona entrevistada, su familia, y el ambiente en que se halla inmersa." (p. 37). Esta técnica permitirá obtener información directa y detallada sobre las experiencias, opiniones, percepciones y conocimientos de los cosplayer que participarán en este estudio.

Gracias a la posibilidad de flexibilidad en las respuestas, se pudo elaborar posteriormente el análisis subjetivo sobre qué aspectos del cosplay permiten a los adolescentes la construcción de la identidad. Las preguntas han sido formuladas de acuerdo con el objetivo general de la investigación, considerando dos primeras preguntas que dan una apertura al tema y que visibilizan la percepción de los participantes sobre la práctica del cosplay, mientras que las preguntas siguientes pretendían profundizar sobre el proceso de identificación en la adolescencia. Cabe recalcar que previo a las entrevistas se consideró el consentimiento informado de los participantes, así como de los representantes tomando en cuenta que se trata de menores de edad.

Participantes

Para el presente estudio se consideró a 10 adolescentes de 14 a 16 años. Estos fueron seleccionados de acuerdo con el criterio de participación en las actividades de Cosplay.

Capítulo 5: Presentación y análisis de resultados

Presentación

Dimensiones	Enunciados
Ser otro	<ul style="list-style-type: none"> — D.D.: Me siento diferente a mí, no me siento yo. — D.D.: En el sentido de que no soy yo en el aspecto físico, sino que soy otra persona. — D.G.: Nada, solamente me siento diferente a otras personas como que soy yo mismo, pero con otro personaje. — R: Alegría, o sea es como que, me cambio a otro cuerpo y dejo de ser la misma persona, si no que como que cambio de persona, o sea dejo de ser yo para ser alguien más — S: una forma de salir de mi cuerpo, de mi persona y ponerme en la piel de otro. — S: siento que no soy yo, soy otra persona, otro personaje y eso... — M.Z.: Siento que podría ser otra persona, muchas actitudes y emociones diferentes a mi persona, aparte dependiendo de que a qué tipo de personaje este vistiendo. — A.M.: Pues, una forma en la que pueden ver como soy yo y también al mismo tiempo dejo de ser yo para convertirme en el personaje que voy a hacer cosplay — K.C.: Es algo muy bonito y muy divertido, es como dejar de ser uno mismo por un momento, no porque no te quieras o no te sientas bien siendo tú mismo
Escape de la realidad	<ul style="list-style-type: none"> — D.D.: Pues, más bien solo me disfrazo para alegrarme a mí y sentirme mejor. — R: es algo tranquilizante porque por un momento dejo todos mis problemas y todo lo que soy yo para representar a un personaje o alguien más. — R: He ido mejorando mientras voy haciendo estos cosplays y es muy divertido y tranquilizante al mismo tiempo. — R: porque hay veces como que uno se siente muy abrumado con todo lo que está pasando y salirse por un momento de tu zona no es nada malo — S: es como un desahogo por así de decirlo — S: Claro, porque como todas las personas tenemos problemas, es mejor como que distraerse un momento y sentir un personaje que a ti te guste. — M.B.: cuando uso cosplay siento..., es difícil de explicar, pero me siento libre — K.C.: es como algo que te saca de la rutina.

<p>Características identificadorias</p>	<ul style="list-style-type: none"> — D.G.: Mentalidad, orgullo... — R: es muy importante para mí porque llegué a profundizar con este personaje y es con la que más me sentí cercana y sentí más lo que sentía — R: Si, porque es una persona muy responsable y piensa muy bien lo que dice y las cosas que hace y defiende mucho a sus seres queridos, es muy allegada a eso, defiende mucho a la gente que ama y respeta, tal vez no llego mucho a gestionarla o representarla mucho a ella porque su historia es más dolorosa que la mía, vivió en un mundo lleno de tragedias, casi como el fin del mundo, pero en parte si en lo emocionalmente como que la entiendo y como que profundizo con ella lo que ella siente. — S: Bueno, este personaje por lo que he visto no, por como lo conozco, es un personaje muy reservado, es muy introvertido, es como por así decirlo, vive para sí mismo, es inteligente, o sea que yo también soy, y eso..., comparto muchas características con ese personaje. — S: así como yo soy una persona que tiene muchas ambiciones y sueños por delante, me gustaría cumplirlos y no me he rendido, así como este personaje — F: Lo elegí ya que vi una publicación en la que decía que era cáncer y yo soy cáncer — F: Porque es rosa y le gusta el rosa y a mí también y porque es cáncer. — M.B.: Elegí un cosplay de barbie, no porque se haya puesto de moda, sino porque me siento muy identificada con ella sobre lo difícil que es ser una mujer en este mundo tan perfeccionista. — M.B.: Me identifico con ella en el aspecto en el que también he intentado muchas veces ser perfecta, también quería encajar con la sociedad, pero entendí que hay cosas más importantes en la vida de una persona que andar siguiendo unos estándares puestos por otras personas. — E.A.G.: lo elegí porque me sentí identificado en ciertos aspectos. — M.Z.: No diría que me identifico, pero puede que tenga aspectos de ella como alegre, despistada y en eso me parecería a ella, aunque como dije no me identifico totalmente con el personaje. — A.M.: Pues sí, en algunas partes, me refiero más al tema de la hermana, yo también tengo un hermano menor y ver como Tanjiro y Nezuko se protegen entre ellos para poder seguir adelante, me inspira a ser mejor hermana, o sea si, ya que este anime no gusta tanto a mi como a mi hermano, y sabemos que siempre vamos a estar el uno para el otro en cualquier situación. — K.C.: En algunas cosas sí, yo creo que nos parecemos porque somos muy estoicos y porque tratamos de proteger a los demás y el también a veces lo suelen mostrar cómo alguien que es muy centrado en lo que hace y eso también me identifico.
---	--

<p>Resultados de la identificación: autoexploración</p>	<ul style="list-style-type: none"> — D.G.: Superarme a mí mismo. — R: Diría que yo para, como para construir lo que es lo artístico mío, como para sacar mi lado creativo. — S: Bueno, o sea, como a mí como persona me ha ayudado como a descubrir quién soy en cuanto a mi personalidad. — S: o sea me ha ayudado a descubrirme más como así decirlo mi personalidad. — F: ha influido más en mi forma de vestir, ha mejorado. — M.B.: algo que a la vez puedo sacar mi verdadera forma de ser — M.B.: siento que puedo expresarme mejor a través de los personajes, sacar una personalidad de mí. — M.B.: ha influido ayudándome a entender quien realmente soy, ya que gracias al cosplay he descubierto muchos lados de mí que no conocía como, por ejemplo: muchos gustos nuevos, pensamientos distintos, es como un desarrollo de personaje para mí. — M.B.: me di cuenta de que eso realmente me gustaba me apasionada, de que siendo o intentando seguir un personaje yo podía ser más liberal y sacar más personalidades de mí que yo no conocía y ser más libre. — M.B.: he logrado como ya dije, un desarrollo de personaje y descubrir que realmente me gusta porque antes yo estaba como perdida porque veía que todos tenían en específico y yo no sabía que quería, pero luego gracias al cosplay empecé a descubrir quién era realmente yo y podría decir que me ayudó mucho a saber que quería yo en mi vida, mis gustos y eso. — M.Z.: Pues, creo que sería en mi personalidad y nada más creo. — K.C.: De una manera muy positiva porque me ayudó mucho a encontrar mi forma de vestir, mi estilo y de cómo mostrarme con los demás. — K.C.: ganar muchas experiencias que me han servido a mí en lo personal para crecer como persona.
<p>Relaciones sociales positivas</p>	<ul style="list-style-type: none"> — R: ha influido mucho en mi vida y creo que en las personas a mi alrededor y eso... — S: he pasado buenos ratos con amigos — F: He logrado complacer a mi novia. — M.B.: por ejemplo, antes era una persona muy introvertida, no sabía cómo expresarme — M.B.: he logrado hacer más amistades, gente que tiene los mismos intereses que yo — E.A.G.: siento orgullo, felicidad, a veces vergüenza porque estar ante muchas personas disfrazado es vuelta un poco de vergüenza — M.Z.: puede ser un poco más extrovertida y poder demostrar más a las personas que puedo llegar a ser que pude ser. — A.M.: Tal vez, en el aspecto de mostrar más mi seguridad y de por decirlo, mostrar al mundo que no soy rara tal vez, no soy una friki por hacer cosplay o ver este anime ya que son mis gustos y no creo que le haga daño a nadie. — K.C.: El cosplay ha sido muy importante para mí en mi vida, porque me ha ayudado a conseguir muchos amigos

Análisis de resultados

Para el análisis de resultados se consideró el marco teórico desde un enfoque psicoanalítico. El presente análisis tuvo como objetivo detectar rasgos identificatorios y descubrir si estos son un posible recurso que posee el adolescente para construir su identidad a través de los significantes proporcionados mediante lo social y lo cultural. Se entrevistó a 10 estudiantes, quienes en sus discursos se puede destacar 5 dimensiones: 1) ser otro, 2) escape de la realidad, 3) características identificatorias, 4) autoexploración y 5) aspecto social.

Dentro de la primera dimensión “ser otro”, se resaltó la necesidad de búsqueda de identidad, demandada y liderada por el Yo, la cual es propia de la adolescencia. Se observó en el discurso de R. en donde comentó: “me cambio a otro cuerpo y dejo de ser la misma persona, si no que como que cambio de persona, o sea dejo de ser yo para ser alguien más”, además en el discurso de S. quien dijo: “una forma de salir de mi cuerpo, de mi persona y ponerme en la piel de otro.” y otros entrevistados que afirmaron la sensación de ser otro al practicar la afición. Señalaron los esfuerzos por resolver los enigmas que rodean su identidad. A partir de esto buscarán un recurso que le permita obtener información para calmar sus conflictos internos, en este caso el recurso es el cosplay, ya que, al disfrazarse, tramitan perspectivas de un otro. Jugar con personajes, roles o géneros, le da al sujeto un repertorio de posibilidades de respuesta ante sus incógnitas.

En la segunda dimensión “escape de la realidad”, jugó un papel importante la fantasía, para sentir alivio al ser otro, manifiesta que existe algo que angustia y haga preguntar entonces, ¿Quién soy? Tal como lo dijo R: “es algo tranquilizante porque por un momento dejo todos mis problemas y todo lo que soy yo para representar a un personaje o alguien más” o K.C.: “es como algo que te saca de la rutina”, entre otros entrevistados refiriéndose a la sensación de tranquilidad y libertad que el cosplay les brindó. En estos discursos se destacó la represión de la cotidianidad, ya que el cosplay suele ser extravagante, experimentar ser otro lo saca de lo “normal” y permite ampliar las perspectivas. El cosplay podría ser una forma de sublimar deseos y fantasías en la creación de disfraces y representación de personajes. Esto permitiría a la persona explorar aspectos más profundos de su psique de una manera controlada y creativa.

Seguido de esto está la dimensión de “características identificatorias”, son esas mismas que van a calmar la angustia y orientan al sujeto a su respuesta. Varios de los entrevistados comentaron rasgos de los personajes con quienes se identificaron, como por ejemplo F. quien relató que escogió su personaje “Porque es rosa y le gusta el rosa y a mí también y porque es

cáncer. " mientras que D.G. se identificó con la mentalidad y el orgullo. Por otro lado M.B. con el significado de ser una mujer y la perfección que les exige la sociedad, como se pudo ver estos rasgos varían, pueden ser apariencias, personalidades o género. Estos rasgos que tomaron del otro al hacer cosplay lo guían a definir su Yo ideal. En el psicoanálisis, se considera que proyectamos nuestras propias características y deseos en otros. En el contexto del cosplay, una persona puede elegir un personaje que refleje rasgos, deseos o emociones que le son significativos. Esto ofrece una manera simbólica de explorar y expresar elementos de su propia identidad que puedan ser difíciles de abordar directamente.

En la dimensión "autoexploración", si se analiza el discurso de D.G., R., S., F., M.B., M.Z., K.C., (7 de los 10 entrevistados) el adquirir las habilidades, apariencia o atributos que posee ese personaje, satisfizo los conflictos o deseos reprimidos. Resaltó el comentario de M.B. sobre la influencia del cosplay en la construcción de la identidad.: " ha influido ayudándome a entender quien realmente soy, ya que gracias al cosplay he descubierto muchos lados de mí que no conocía como, por ejemplo: muchos gustos nuevos, pensamientos distintos, es como un desarrollo de personaje para mí." Indagar y separar entre rasgos de los personajes, definir lo que le agrada y lo que no, es una forma de autoexploración con una gama extensa de posibilidades, ya que dentro del cosplay esto va desde personalidad hasta identidad. Otros entrevistados como K.C y F. quienes señalaron haber definido de mejor manera ciertos gustos en su forma de vestir.

Dentro de la dimensión "aspecto social", se pudo apreciar el deseo de validación por parte de los pares, a su vez esto mejoró la autoimagen de los adolescentes. Gracias a la valoración externa también pueden obtener información, especialmente el super Yo, la norma les guía también sobre lo que está bien de lo que está mal. Algunos consiguieron nuevas amistades como es el caso de K.C. y M.B.

CONCLUSIONES

Los adolescentes atraviesan una etapa de cambios, los cuales se presentan también desde la expresión de sus deseos e inquietudes, buscan validación dentro de la sociedad, formar parte de un grupo, ser alguien, además, de buscar su propia identidad y para esto se requiere de varios significantes que lo sostengan. El cosplay, al ser una cultura que se está popularizando en la sociedad actual, representa un importante papel en quienes lo practiquen, ya que el mismo proporciona gran variedad de posibilidades para el adolescente de adquirir estos significantes que se requieren. El psicoanálisis sugiere que las personas pueden identificarse con figuras y modelos a lo largo de sus vidas, lo que influye en su formación de identidad.

El cosplay implica asumir temporalmente el papel de un personaje específico, lo que podría reflejar el proceso de identificación. Al explorar diferentes personajes, una persona puede estar experimentando diferentes aspectos de sí misma y probando identidades alternativas. El adolescente que usa cosplay se convierte en un ser "libre", de autoexplorarse. El rol del personaje representado es en sí mismo la representación interna del Yo ideal, que sale a flote a pesar de las represiones y lo que rodea este personaje son una serie de significantes que puede tomar el adolescente para poder definirse, por ejemplo: habilidades, personalidad, identidad, atributos, hasta apariencias y gustos.

Respondiendo a la pregunta de investigación, dentro del análisis de contenido de las entrevistas, se obtiene que 9 de los 10 participantes se sintieron identificados con el personaje del cual escogieron hablar. Por otro lado 7 estudiantes, en su discurso afirman que el cosplay ha permitido tramitar conflictos o descubrir su identidad, por consiguiente, se puede afirmar que el cosplay es un recurso de identificación en el adolescente. Se detecta, además, a través de los relatos, que la realización del cosplay representó mejoras o sensación de tranquilidad en los practicantes de esta afición. Es a partir del cosplay que el adolescente logra formular sus deseos.

Los aspectos del cosplay que se pueden interpretar a través de las entrevistas, que posibilitan la construcción de identidad son: las representaciones dramáticas y físicas. En cuanto al aspecto dramático, el psicoanálisis considera que construimos narrativas personales para dar sentido a nuestras experiencias y formar nuestra identidad. El cosplay es entonces, una forma de crear una narrativa personal alrededor del personaje elegido. Esto resulta

especialmente significativo si el personaje tiene una historia que resuena con la vida o las experiencias de la persona que hace cosplay. Para con el aspecto físico, se sabe que el cosplay es un arte que hoy en día se está normalizando, desde llevar accesorios hasta vestirse completamente de un personaje, da a entender que existe una gran historia detrás con la cual el sujeto que lo porta se identifica, y esto se resalta las entrevistas realizadas a los estudiantes.

Se logra identificar qué aspectos del cosplay permitirían la construcción de identidad en el adolescente por medio de entrevistas y gracias a los objetivos específicos ya que ayudaron a profundizar la teoría básica que gira en torno al cosplay, así como la perspectiva psicoanalítica para proceder a indagar en el ámbito subjetivo de esta investigación. A partir de la teorización del cosplay se pudo contextualizar la investigación por medio de fuentes documentadas. Se logró determinar el recurso de identificación en la adolescencia por medio de fuentes bibliográficas. En cuanto a las limitaciones, podemos observar que hubo cierta resistencia por parte de los primeros entrevistados, sin embargo, se logró establecer un mejor vínculo con los demás participantes.

REFERENCIAS

- Aguirre, S. A. (noviembre de 2014). *repositorioinstitucionaluacm*. Obtenido de https://www.repositorioinstitucionaluacm.mx/jspui/bitstream/123456789/406/3/Sonia-Adriana-Rodriguez-Aguirre_CyC.pdf
- Balderrama, L., & Pérez, C. (26 de enero de 2009). *Biblioteca2*. Obtenido de <http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAR5086.pdf>
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación*. Bogotá: Pearson.
- Castro, R. (15 de Octubre de 2020). Obtenido de <https://www.wikiversus.com/gaming/diferencias-mmo-moba-rpg-arpg-mmorpg/>
- Cobos, T. L. (julio de 2010). *Redalyc*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199514906046.pdf>
- Cortés, M. C., & Iglesias León, M. (2004). *Generalidades sobre Metodología de la investigación*. Ciudad del Carmen: Colección Material Didáctico.
- Elgarte, R. (9 de septiembre de 2011). Obtenido de <https://repositoriodigital.uns.edu.ar/bitstream/handle/123456789/3654/Elgarte.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Feixa, C. (16 de marzo de 1998). *Lazoblanco*. Obtenido de <https://www.lazoblanco.org/wp-content/uploads/2013/08manual/adolescentes/0012.pdf>
- Freda, D.A. (enero de 2016). *Revista Virtualia*. Obtenido de <https://www.revistavirtualia.com/storage/articulos/pdf/xR7RkDXrjP4cQEfWz1xemcCjvXt1m1r3cxa6ZXvv.pdf>
- Freud, S. (1912). Totem y Tabú. En S. Freud. Beacon Press.
- Freud, S. (1917). *philosophia*. Obtenido de <https://www.philosophia.cl/biblioteca/freud/1917Duelo-y-melancolia.pdf>
- Freud, S. (1921). *Psicología de las masas y análisis del Yo*. Austria.
- Freud, S. (1923). El Yo y el Ello. Elejandria.
- García, B. (15 de abril de 2018). *Beatriz García*. Obtenido de <https://beatrizgarcia.org/adolescencia-y-tribus-urbanas/>
- Guevara, A. M. (enero de 1999). *Scielo*. Obtenido de https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-41851999000100011

- Gutiérrez, G. R. (2022). *Boletín científico*. Obtenido de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/8395/8645>
- Kagemusha, M. (13 de febrero de 2016). Entrevista a cosplayer Motoko Kagemusha. (J. M. Garate, Entrevistador) Obtenido de <https://www.fantasycloud.net/entrevista-a-cosplayer-motoko-kagemusha/>
- Kirmayer, C. (2014). *GPAB*. Obtenido de https://gpab.org/wp-content/uploads/2014/09/El_Adolescente_un_emergente_de_la_conflictiva_familiar.pdf
- Laplanche, J. (2004). *Diccionario de psicoanálisis*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Leibson, L. (2018). *academia*. Obtenido de <https://www.aacademica.org/000-122/460.pdf>
- Lemes, A. G. (enero de 2022). *Eumed*. Obtenido de <https://www.eumed.net/uploads/articulos/ff7a4f50ae9debe89b02d25982136c9a.pdf>
- Lopez, E., & Russo, A. (15 de junio de 2006). *Redalyc*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4975/497552137005.pdf>
- Mazzuca, R. (2004). *Aacademica*. Obtenido de <https://www.aacademica.org/000-029/309.pdf>
- Medina, M. S. (2007). *Pepsic*. Obtenido de <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/malestar/v7n2/02.pdf>
- Menkes, D. (25 de noviembre de 2011). *Scielo*. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/rllcs/v10n1/v10n1a02.pdf>
- Muñoz, A. N. (2011). *Biblioteca Fragmentada*. Obtenido de <https://www.bibliotecafragmentada.org/wp-content/uploads/2013/10/El-cuerpo-en-la-performance-fotos.pdf>
- Nasio, J. D. (1988). *Academia*. Obtenido de https://www.academia.edu/34686927/Enseñanza_de_7_conceptos_cruciales_del psicoanálisis_Juan_David_Nasio_
- Núñez, R. G., & García Huerta, D. (5 de septiembre de 2013). *Redalyc*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=499051554005>
- Palacios, E. (abril de 2014). *dspace*. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/7469/1/UPS-QT06021.pdf>
- Paz, G. B. (2014). *Metodología de la investigación*. D.F.: Patria.
- Paz, T. O. (1989). *seypna*. Obtenido de <https://www.seypna.com/documentos/articulos/psiquiatria-08/olmos-teoria-psicoanalitica-adolescencia.pdf>
- Polack, B. H. (2002). *Dialnet*. Obtenido de <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/lacan.pdf>
- Rodríguez, E. (27 de septiembre de 2020). *La verdad*. Obtenido de <https://laverdadnoticias.com/anime/Todo-lo-que-debes-saber-del-ANIME-El-mundo->

- de-la-animacion-japonesa-20200927-0166.html
- Ruiz, S. U., & Parada, D. (2010). *Docplayer*. Obtenido de <https://docplayer.es/30556961-Representaciones-sociales-en-relacion-al-fenomeno-manga-anime-en-jovenes-bogotanos-que-manifiestan-haber-construido-una-identidad-como-otaku.html>
- Ryan. (28 de Diciembre de 2022). *21 draw*. Recuperado el 19 de junio de 2023, de <https://www.21-draw.com/es/what-is-manga-a-guide-to-japanese-comic-books/>
- Sampieri, R. H. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Sánchez-Barranco, A., Sánchez-Barranco, P., Sánchez-Barranco, I. (marzo de 2006). *Scielo*. Obtenido de <https://scielo.isciii.es/pdf/neuropsiq/v26n1/v26n1a07.pdf>
- Santoyo, Y. (02 de julio de 2022). *Buen Cosplay*. Obtenido de <https://buencosplay.com/guias/crossplay-en-cosplay-que-es-y-todas-las-variantes>
- Secretaría Nacional de Planificación. (2021-2025). *Gobierno del Ecuador*. Obtenido de <https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/2021/09/Plan-de-Creacio%CC%81n-de-Oportunidades-2021-2025-Aprobado.pdf>
- Sosa, M. (11 de septiembre de 2019). *Kmagazine*. Obtenido de <https://kmagazine.mx/k-dramas/tv/los-generos-mas-populares-del-anime/>
- Squal, A. (26 de julio de 2013). Entrevista cosplayera: Al Squall. (Nasha, Entrevistador) Obtenido de <https://drackmania.wordpress.com/2013/07/26/entrevista-cosplayera-al-squall-cosplayer-interview-al-squall/>
- Suárez, E. (octubre de 2019). *Revista Virtualia*. Obtenido de <https://www.revistavirtualia.com/storage/articulos/pdf/6MpZUEByB9d8aLtKI6czSg3rPQEDLREDBjcX7JVI.pdf>
- Tió, J. (julio de 2020). *Temas de psicoanálisis*. Obtenido de <https://www.temasdepsicoanalisis.org/wp-content/uploads/2020/07/Jorge-Tio.-La-formacion-del-sentimiento-de-identidad-en-la-adolescencia..pdf>
- Universidad Católica de Santiago de Guayaquil. (2023). *Universidad Católica de Santiago de Guayaquil*. Obtenido de <https://www.ucsg.edu.ec/institutos/dominios-institucionales/>
- Unzueta, C. Lora, M. (marzo de 2003). El estatuto del cuerpo en psicoanálisis. *Scielo*. Obtenido de <http://www.scielo.org.bo/pdf/rap/v1n1/v1n1a09.pdf>
- Urréa, H. R., Real Cotto, J. J., Ordoñez Sánchez, J. L., Gavino Díaz, G., & Saldarriaga, G. (2021). *Metodología de la investigación*. Quito: Edicumbre.
- VS, H. (junio de 2023). Entrevista con Heila VS. (MasCosplay, Entrevistador) Obtenido de <https://mascosplay.com/entrevista-con-heila-vs/>

ANEXOS

Anexo 1: Formato de Entrevista

Preguntas

1. ¿Qué representa y que significa para ti el Cosplay?
2. ¿Podrías contarme sobre el cosplay de tu personaje favorito y por qué lo elegiste?
3. ¿Te identificas con ese personaje?, ¿En qué aspectos?
4. ¿Qué sientes cuando usas cosplay?
5. ¿De qué manera crees que el cosplay ha influido en la construcción de tu identidad?
6. ¿Qué has logrado en tu vida a través del cosplay?

Anexo 2: Formato de consentimiento informado

Consentimiento informado

Yo, _____ doy consentimiento para la participación de mi representado/a en la entrevista que será realizada por María José Parra Ramírez, estudiante de psicología clínica de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la misma que será realizada con el fin recopilar información para una investigación de Tesis de Grado. Además, estoy de acuerdo en que esta entrevista sea grabada para su posterior transcripción y uso académico.

Yo, _____ estudiante de _____, estoy de acuerdo con participar en la entrevista que será realizada por María José Parra Ramírez, estudiante de psicología clínica de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la misma que será realizada con el fin recopilar información para una investigación de Tesis de Grado. Además, estoy de acuerdo en que esta entrevista sea grabada para su posterior transcripción y uso académico.

Firma representante

Firma estudiante

Anexo 3: Entrevistas a los cosplayer

Entrevista 1

Entrevistado: D.D.D.

Edad: 14 años

Género: masculino

1. ¿Qué representa y significa para ti el Cosplay?

D: El cosplay para mi es disfrazarse de un personaje ficticio o de alguna serie o película.

2. ¿Podrías contarme sobre el cosplay de tu personaje favorito y por qué lo elegiste?

D: El cosplay, creo que sería, mi cosplay favorito sería el de Naruto, lo elegí porque fue uno de mis animes favoritos de los primeros que vi.

3. ¿Te identificas con ese personaje?, ¿En qué aspectos?

D: No.

4. ¿Qué sientes cuando usas cosplay?

D: Me siento diferente a mí, no me siento yo.

Entrevistadora: ¿En qué sentido diferente a ti?

D: En el sentido de que no soy yo en el aspecto físico, sino que soy otra persona.

5. ¿De qué manera crees que el cosplay ha influido en la construcción de tu identidad?

D: No me ha favorecido tanto.

6. ¿Qué has logrado en tu vida a través del cosplay?

D: Pues, más bien solo me disfrazo para alegrarme a mí y sentirme mejor.

Entrevista 2

Entrevistado: D.G.V.

Edad: 14 años

Género: masculino

1. ¿Qué representa y significa para ti el Cosplay?

D: El cosplay es para disfrazarse de un personaje de serie película o anime que tú quieras.

Entrevistadora: ¿Qué significa para ti?

D: Disfrazarme de alguien que me gusta.

2. ¿Podrías contarme sobre el cosplay de tu personaje favorito y por qué lo elegiste?

D: Dio de JOJO'S Bizarre Adventure, porque es mi personaje favorito y me gusta la serie.

Entrevistadora: ¿Por qué es tu personaje favorito?, ¿Qué tiene?

D: Me gusta y ya.

3. ¿Te identificas con ese personaje?, ¿En qué aspectos?

D: Mentalidad, orgullo...

4. ¿Qué sientes cuando usas cosplay?

D: Nada, solamente me siento diferente a otras personas como que soy yo mismo, pero con otro personaje.

5. ¿De qué manera crees que el cosplay ha influido en la construcción de tu identidad?

D: No.

6. ¿Qué has logrado en tu vida a través del cosplay?

D: ¿Como qué?

Entrevistadora: Descubrir alguno nuevo de ti, entrar en un grupo de amigos, cualquier cosa que hayas logrado.

D: Superarme a mí mismo.

Entrevista 3

Entrevistado: R.N.V.S.

Edad: 15 años

Género: femenino

1. ¿Qué representa y que significa para ti el Cosplay?

R: Okey, este..., el cosplay para mí, para la mayoría creo que es algo importante y es algo que nos gusta hacer, en mi opinión a mí me gusta hacer cosplay de personajes, no es solo como un disfraz, es algo que como representar a este personaje, gestionarlo, hablar, caminar como este personaje, entonces yo lo considero como algo divertido, importante y eso.

2. ¿Podrías contarme sobre el cosplay de tu personaje favorito y por qué lo elegiste?

R: Hice cosplay de este personaje que se llama Maggie Rhee, que es de "Walking Dead"

es un personaje muy importante para mí, bueno es uno de mis favoritos de esta serie y juego, de ahí hay muchas cosas de esta serie, es muy importante para mí porque llegué a profundizar con este personaje y es con la que más me sentí cercana y sentí más lo que sentía y su historia es como muy bonita y triste a la vez, pero muy bonita por la gente que la rodeaba a este personaje.

3. ¿Te identificas con ese personaje?, ¿En qué aspectos?

R: Si, porque es una persona muy responsable y piensa muy bien lo que dice y las cosas que hace y defiende mucho a sus seres queridos, es muy allegada a eso, defiende mucho a la gente que ama y respeta, tal vez no llego mucho a gestionarla o representarla mucho a ella porque su historia es más dolorosa que la mía, vivió en un mundo lleno de tragedias, casi como el fin del mundo, pero en parte si en lo emocionalmente como que la entiendo y como que profundizo con ella lo que ella siente.

4. ¿Qué sientes cuando usas cosplay?

R: Alegría, o sea es como que, me cambio a otro cuerpo y dejo de ser la misma persona, si no que como que cambio de persona, o sea dejo de ser yo para ser alguien más y es algo tranquilizante porque por un momento dejo todos mis problemas y todo lo que soy yo para representar a un personaje o alguien más.

5. ¿De qué manera crees que el cosplay ha influido en la construcción de tu identidad?

R: Diría que yo para, como para construir lo que es lo artístico mío, como para sacar mi lado creativo y también influye mucho lo que es el maquillaje, la vestimenta, entonces he ido como gestionando estos ciertos aspectos de lo que es lo artístico y lo creativo como es el maquillaje. He ido mejorando mientras voy haciendo estos cosplays y es muy divertido y tranquilizante al mismo tiempo.

6. ¿Qué has logrado en tu vida a través del cosplay?

R: He logrado decirles a otros allegados que hagan estos cosplays para que sientan diversión y alegría porque hay veces como que uno se siente muy abrumado con todo lo que está pasando y salirse por un momento de tu zona no es nada malo y está bien representar a un personaje y hacer cosplay de lo que a ti te gusta porque al final haces esto porque te gusta este personaje y por distintas razones, entonces este..., ha influido mucho en mi vida y creo que en las personas a mi alrededor y eso...

Entrevista 4

Entrevistado: S.E.P.R.

Edad: 15 años

Género: femenino

1. ¿Qué representa y que significa para ti el Cosplay?

S: Bueno, para mí el cosplay representa como un pasatiempo, una diversión a parte de mi vida personal no, como un despeje de mente así, algo en lo que yo puedo invertir mi tiempo, pasarla bien, es como un desahogo por así decirlo, una forma de salir de mi cuerpo, de mi persona y ponerme en la piel de otro.

2. ¿Podrías contarme sobre el cosplay de tu personaje favorito y por qué lo elegiste?

S: Bueno, he hecho varios cosplays pero en especial uno que me gustó mucho fue el del personaje de "L", lo escogí porque era un personaje fácil de hacer, no tuve que gastar tanto monetariamente, tenía las cosas al alcance y era un personaje que siento que se parece a mí en muchos aspectos.

3. ¿Te identificas con ese personaje?, ¿En qué aspectos?

S: Bueno, este personaje por lo que he visto no, por como lo conozco, es un personaje muy reservado, es muy introvertido, es como por así decirlo, vive para sí mismo, es inteligente, o sea que yo también soy, y eso..., comparto muchas características con ese personaje.

4. ¿Qué sientes cuando usas cosplay?

S: ¿Qué siento?, em..., diversión es como un pasatiempo como dije, paso mi tiempo, siento que no soy yo, soy otra persona, otro personaje y eso...

Entrevistadora: Me dices que sientes que no eres tú y que eres otro personaje, ¿te gusta sentirte diferente a ti?

S: Claro, porque como todas las personas tenemos problemas, es mejor como que distraerse un momento y sentir un personaje que a ti te guste.

5. ¿De qué manera crees que el cosplay ha influido en la construcción de tu identidad?

S: Bueno, o sea, como a mí como persona me ha ayudado como a descubrir quién soy en cuanto a mi personalidad, desde temprana que yo llevo haciendo esto, como por ejemplo una vez hice el cosplay de Naruto, este personaje es un personaje muy perseverante, como su meta es ser como el presidente de su aldea que quiere cumplir sus sueños al pie de la meta, así como yo soy una persona que tiene muchas ambiciones

y sueños por delante, me gustaría cumplirlos y no me he rendido así como este personaje, o sea me ha ayudado a descubrirme más como así decirlo mi personalidad.

6. ¿Qué has logrado en tu vida a través del cosplay?

S: Bueno, como dije diversión, he pasado buenos ratos con amigos, he logrado como dije descubrirme y eso...

Entrevista 5

Entrevistado: F.V.L.P.

Edad: 15 años

Género: femenino

1. ¿Qué representa y que significa para ti el Cosplay?

F: Bueno, para mi es un hobby, me divierte hacerlo, aunque ya no lo hago tan seguido.

2. ¿Podrías contarme sobre el cosplay de tu personaje favorito y por qué lo elegiste?

F: Lo elegí ya que vi una publicación en la que decía que era cáncer y yo soy cáncer y aparte que es rosa, y este... tipo ajá...

3. ¿Te identificas con ese personaje?, ¿En qué aspectos?

F: Porque es rosa y le gusta el rosa y a mí también y porque es cáncer.

4. ¿Qué sientes cuando usas cosplay?

F: Nada, solo lo hago de vez en cuando como pasatiempo.

Entrevistadora: es decir, cuando estas vestida del personaje ¿no sientes nada?

F: No, nada, si, nada.

5. ¿De qué manera crees que el cosplay ha influido en la construcción de tu identidad?

F: ha influido más en mi forma de vestir, ha mejorado.

Entrevistadora: ¿Eso es todo?

F: *afirma a través de un sonido*

6. ¿Qué has logrado en tu vida a través del cosplay?

F: He logrado complacer a mi novia.

Entrevistadora: ¿A ella le gusta los cosplay que realizas?

F: Si

Entrevista 6

Entrevistado: M.B.

Edad: 15 años

Género: femenino

1. ¿Podrías decirme, qué representa y que significa para ti el Cosplay?

M.B.: Claro, el cosplay para mi representa algo así como una forma de vida, algo que a la vez puedo sacar mi verdadera forma de ser y puedo expresarle a otros lo mucho que me siento apasionada por mis personajes favoritos.

2. ¿Podrías contarme sobre el cosplay de tu personaje favorito y por qué lo elegiste?

M.B.: Elegí un cosplay de barbie, no porque se haya puesto de moda, sino porque me siento muy identificada con ella sobre lo difícil que es ser una mujer en este mundo tan perfeccionista.

3. ¿Tú crees que te identificas con ese personaje?, ¿En qué aspectos?

M.B.: Me identifico con ella en el aspecto en el que también he intentado muchas veces ser perfecta, también quería encajar con la sociedad, pero entendí que hay cosas más importantes en la vida de una persona que andar siguiendo unos estándares puestos por otras personas.

4. ¿Me podrías contar qué sientes cuando usas cosplay?

M.B.: Claro, cuando uso cosplay siento..., es difícil de explicar, pero me siento libre, siento que puedo expresarme mejor a través de los personajes, sacar una personalidad de mí.

5. ¿De qué manera crees que el cosplay ha influido en la construcción de tu identidad?

M.B.: Yo pienso que, o siento que ha influido ayudándome a entender quien realmente soy, ya que gracias al cosplay he descubierto muchos lados de mí que no conocía como, por ejemplo: muchos gustos nuevos, pensamientos distintos, es como un desarrollo de personaje para mí.

Entrevistadora: Ah entiendo, ¿me podrías contar un poquito sobre qué tipo de pensamientos?

M.B.: Claro, por ejemplo, pensamientos que antes yo, digamos pensaba distinto, por ejemplo, antes era una persona muy introvertida, no sabía cómo expresarme y luego a través del cosplay yo me di cuenta de lo que realmente quería, me di cuenta de que eso realmente me gustaba me apasionada, de que siendo o intentando seguir un personaje

yo podía ser más liberal y sacar más personalidades de mí que yo no conocía y ser más libre.

6. Por último, ¿podrías contarme qué has logrado en tu vida a través del cosplay?

M.B.: He logrado aparte de familiarizarme en ese aspecto, he logrado hacer más amistades, gente que tiene los mismos intereses que yo, he logrado como ya dije, un desarrollo de personaje y descubrir que realmente me gusta porque antes yo estaba como perdida porque veía que todos tenían en específico y yo no sabía que quería, pero luego gracias al cosplay empecé a descubrir quién era realmente yo y podría decir que me ayudó mucho a saber que quería yo en mi vida, mis gustos y eso.

Entrevista 7

Entrevistado: E.A.G.

Edad: 16 años

Género: masculino

1. ¿Qué representa y que significa para ti el Cosplay?

E.A.G.: para mí el cosplay representa un arte por que debes prepararte con el vestuario, con ciertas frases del personaje, con sus movimientos, entonces es una actuación y representa un arte.

2. ¿Podrías contarme sobre el cosplay de tu personaje favorito y por qué lo elegiste?

E.A.G.: si, el cosplay de mi personaje se llama Meliodas de los 7 pecados capitales, lo elegí porque me sentí identificado en ciertos aspectos.

3. ¿Te identificas con ese personaje?, ¿En qué aspectos?

E.A.G.: en la valentía, en su liderazgo, en la lealtad que puede llegar a tener a su pueblo a su gente a sus amigos.

4. ¿Qué sientes cuando usas cosplay?

E.A.G.: siento orgullo, felicidad, a veces vergüenza porque estar ante muchas personas disfrazado es vuelta un poco de vergüenza, pero la mayoría de veces es orgullo y felicidad al poder representar un personaje que te gusta mucho.

5. ¿De qué manera crees que el cosplay ha influido en la construcción de tu identidad?

E.A.G.: ha influido mucho en ciertos aspectos como en la vergüenza, no te da mucha vergüenza, en tu autoestima, ayuda en ciertos aspectos como, a veces te sientes mal, te sientes triste y puedes hacer el cosplay que te pone feliz, te da felicidad, te ayuda mucho.

6. ¿Qué crees que has logrado en tu vida a través del cosplay?

E.A.G.: hasta ahorita nada, porque he asistido a ciertas ferias, pero no he hecho nada profesional no he entrado a competencias, competiciones así, espero en un futuro poder entrar.

Entrevistadora: ¿Y, algo más personal que hayas logrado?

E.A.G.: ponerme en forma para poder hacerlo

Entrevistadora: Listo muchas gracias

E.A.G.: no hay de qué

Entrevista 8

Entrevistado: M.Z.

Edad: 15 años

Género: femenino

1. ¿Qué representa y que significa para ti el Cosplay?

M.Z.: Pues, yo creo que representa la libertad, la confianza y gusto hasta la admiración al utilizar o llevar prendas o accesorios de un personaje en específico.

2. ¿Podrías contarme sobre el cosplay de tu personaje favorito y por qué lo elegiste?

M.Z.: Ya, este..., creo que sería de Sakura Card Captore ya que ese me gusta por su personalidad amable y amigable con las personas, siendo así que la serie se enfoca en las amistades que hace con distintos personajes, ya sean extraños, conocidos o rivales. Aparte que es optimista y eso le lleva a no rendirse ante situaciones que podrían ser complicadas.

3. ¿Tú crees que te identificas con ese personaje?, ¿En qué aspectos?

M.Z.: No diría que me identifico, pero puede que tenga aspectos de ella como alegre, despistada y en eso me parecería a ella, aunque como dije no me identifico totalmente con el personaje.

4. ¿Qué sientes cuando usas cosplay?

M.Z.: Siento que podría ser otra persona, muchas actitudes y emociones diferentes a mi persona, aparte dependiendo de que a qué tipo de personaje este vistiendo.

5. ¿De qué manera crees que el cosplay ha influido en la construcción de tu identidad?

M.Z.: puede ser un poco más extrovertida y poder demostrar más a las personas que puedo llegar a ser que pude ser.

6. ¿Podrías decirme qué crees que has logrado en tu vida a través del cosplay?

M.Z.: Más confianza, la libertad de poder expresar libremente a través del personaje al que me gusta y sentirme feliz por lo que hago.

Entrevistadora: Bueno, de tu experiencia con el cosplay, ¿en qué otras ramas crees que te ha ayudado?

M.Z.: ¿Disculpa?

Entrevistadora: En tu experiencia con el cosplay, ¿en qué otras ramas crees que te ha ayudado?

M.Z.: Pues, creo que sería en mi personalidad y nada más creo.

Entrevista 9

Entrevistado: A.M.

Edad: 15 años

Género: femenino

1. ¿Qué representa y que significa para ti el Cosplay?

A.M.: Para mí representa una forma de llevar nuestros personajes como a la vida real, de poder caracterizarlos como con su personalidad hacia el mundo real y una manera también de divertirse.

2. ¿Podrías contarme sobre el cosplay de tu personaje favorito y por qué lo elegiste?

A.M.: Bien, el cosplay que escogí es de Tanjiro Kamado de Kimetsu no Yaiba, es un personaje el cual pierde a su familia por un ataque de demonios y solo se queda con su hermana menor Nezuko. Lo escogí porque Tanjiro intenta proteger a su hermana de todo mal ya que ella también se vuelve demonio, pero no es mala y él intenta poder curarla, mientras que al mismo tiempo tiene que pelear con muchos demonios cada vez más poderosos y eso no es un impedimento para él, entonces, es un personaje bastante persistente y que si es necesario seguir entrenando para poder luchar y curar a su hermana, lo va a hacer porque él tiene un gran aprecio, un gran cariño a ella.

3. ¿Te identificas con ese personaje?, ¿En qué aspectos?

A.M.: Pues sí, en algunas partes, me refiero más al tema de la hermana, yo también tengo un hermano menor y ver como Tanjiro y Nezuko se protegen entre ellos para poder seguir adelante, me inspira a ser mejor hermana, o sea si, ya que este anime no gusta tanto a mi como a mi hermano, y sabemos que siempre vamos a estar el uno para

el otro en cualquier situación.

Entrevistadora: ah que bonito.

4. ¿Qué sientes cuando usas cosplay?

A.M.: Pues, una forma en la que pueden ver como soy yo y también al mismo tiempo dejo de ser yo para convertirme en el personaje que voy a hacer cosplay y es algo divertido, es algo que no dejaría de hacer porque me divierte, es parte de mi personalidad algo extrovertida.

5. ¿De qué manera crees que el cosplay ha influido en la construcción de tu identidad?

A.M.: Tal vez, en el aspecto de mostrar más mi seguridad y de por decirlo, mostrar al mundo que no soy rara tal vez, no soy una friki por hacer cosplay o ver este anime ya que son mis gustos y no creo que le haga daño a nadie.

6. ¿Qué crees que has logrado en tu vida a través del cosplay?

A.M.: Pues, a ser más segura en mostrarme en lo que me gusta, o sea obviamente todavía me cuesta un poco con las personas a las que no soy muy allegada pero es una forma de poder sentirme también, tener más confianza en mí misma, o sea antes ni siquiera podía preguntarle a mi mamá si le gustaría que yo haga cosplay ya que ella es tal vez un poco cerrada en cosas nuevas, pero vio que no era algo malo, vio que era un tipo de "disfraz" así lo llamo, y me dejó y lo aceptó, con mi papa no hubo problema ya que a él también le gusta el anime como a mí, entonces el me apoyo full.

Entrevista 10

Entrevistado: K.C.

Edad: 14 años

Género: femenino

1. ¿Qué representa y que significa para ti el Cosplay?

K.C.: Bueno, para mí el cosplay es como una manera de no solo divertirse cuando creas los trajes sino también de diseñarlos, usarlos y disfrazarte para demostrar a los demás las cosas que te gustan a ti, pero de una forma más entretenida.

2. ¿Podrías contarme sobre el cosplay de tu personaje favorito y por qué lo elegiste?

K.C.: Uno de mis primeros cosplays y también uno de mis cosplays favoritos es el de Lion F. Kennedy de la saga de Resident Evil, y lo elegí porque en su momento era lo que más fácil se me hizo y lo que tenía los materiales para hacer y también porque es

mi personaje favorito de la saga.

3. ¿Te identificas con ese personaje?, ¿En qué aspectos?

K.C.: En algunas cosas sí, yo creo que nos parecemos porque somos muy estoicos y porque tratamos de proteger a los demás y el también a veces lo suelen mostrar cómo alguien que es muy centrado en lo que hace y eso también me identifico.

4. ¿Qué sientes cuando usas cosplay?

K.C.: Es algo muy bonito y muy divertido, es como dejar de ser uno mismo por un momento, no porque no te quieras o no te sientas bien siendo tú mismo, sino porque, es como algo que te saca de la rutina.

5. ¿De qué manera crees que el cosplay ha influido en la construcción de tu identidad?

K.C.: De una manera muy positiva porque me ayudó mucho a encontrar mi forma de vestir, mi estilo y de cómo mostrarme con los demás. También a aprender a crear los trajes, y me ha servido mucho en mi vida diaria y en mi escuela en algunos proyectos en donde he tenido que coser y cosas por el estilo.

6. ¿Qué has logrado en tu vida a través del cosplay?

K.C.: El cosplay ha sido muy importante para mí en mi vida, porque me ha ayudado a conseguir muchos amigos y ganar muchas experiencias que me han servido a mí en lo personal para crecer como persona.

Anexo 4: Enlace de las entrevistas realizadas a los estudiantes

Entrevistas a 10 cosplayers adolescentes: https://cuucsgedumy.sharepoint.com/:f/g/personal/maria_parra06_cu_ucsg_edu_ec/Ejm_mE6715Onxn_oNQFMAMBRNc-y3CgkAcWwxyzlcaS4g?e=CCsLA6



DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Parra Ramírez, María José**, con C.C: # **0924756448** autora del trabajo de titulación: **El cosplay como recurso de identificación en el adolescente**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Psicología Clínica** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 7 de **septiembre** del **2023**

f. _____

Nombre: **Parra Ramírez, María José**

C.C: **0924756448**



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA			
FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN			
TEMA Y SUBTEMA:	El cosplay como recurso de identificación en el adolescente.		
AUTORA	Parra Ramírez, María José		
REVISORA	Zöller Andina, María José		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación		
CARRERA:	Carrera de Psicología Clínica		
TITULO OBTENIDO:	Licenciada en Psicología Clínica		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	7 de septiembre del 2023	No. DE PÁGINAS:	61
ÁREAS TEMÁTICAS:	Adolescente, Identificación, Cosplay		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Adolescente, Cosplay, Cosplayer, Identidad, Identificación, Otaku.		
RESUMEN:	<p>El objetivo del presente trabajo es analizar el cosplay como recurso de identificación para la construcción de la identidad durante la adolescencia. Esto se realizó a través de fuentes documentadas para teorizar y lograr contextualizar el tema investigativo dentro del marco teórico desde una perspectiva psicoanalítica. El marco teórico explica: en el primer capítulo, el cosplay; en el segundo, la identificación y en el tercero, la incidencia del cosplay en el adolescente. La metodología que se utilizó fue de enfoque cualitativo con alcance descriptivo y explicativo. Se empleó la técnica de la entrevista semi estructurada a 10 adolescentes que practican cosplay entre los 14 y 16 años. En cuanto a los resultados obtenidos, se observa que el cosplay puede contribuir a la construcción de la identidad del adolescente, a partir de identificaciones y aspectos que le permite el cosplay como: la autoexploración, el intercambio social y la pertenencia, así como la experimentación en el juego de roles.</p>		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-993420948	E-mail: mariajoseparraramirez@hotmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE):	Nombre: Torres Gallardo, Tatiana Aracely, Mtr.		
	Teléfono: +593-4-2209210 ext. 1413 - 1419		
	E-mail: tatiana.torres@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			