

EL CUERPO COMO CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD: EXPRESIONES
SOCIALES/CULTURALES DEL MUNDO COSPLAY.

Ardila Figueroa Sara

Rodríguez Avellaneda Mariana

Fundación Universitaria Sanitas

Trabajo de grado para obtener el título en psicología

Andrea Obando Cuellar

Asesor

(2026)

Índice

1. Resumen.....	3
2. Introducción.....	7
3. Fundamentación teórica.....	9
4. Justificación.....	11
5. Planteamiento del problema.....	12
6. Pregunta de investigación.....	15
7. Objetivos.....	15
3.1 Objetivo general	
3.2 Objetivos específicos	
8. Marco teórico.....	16
9. Metodología.....	40
5.1 Enfoque de investigación	
5.2 Población	
5.3 Desarrollo del proceso por fases	
5.3.1 Fase 1. Investigación	
5.3.2 Fase 2. Construcción de preguntas orientadoras	
5.3.3 Fase 3. Realización de los grupos focales	
5.3.4 Fase 4. Transcripción	
5.3.5 Fase 5. Análisis de resultados	
5.4 Grupo focal como estrategia metodológica	
5.4.1 Grupo focal 1. Construcción de la identidad	
5.4.2 Grupo focal 2. El cuerpo como escenario simbólico	
5.4.3 Grupo focal 3. Cosplay como afrontamiento y lazo social	
10. Resultados.....	45
11. Análisis.....	62
12. Discusión.....	78
13. Conclusiones.....	85
14. Referencias.....	89
15. Anexos.....	97

Resumen.

El presente trabajo de grado tuvo como objetivo analizar cómo el cosplay participa en los procesos de identificación y construcción de la identidad desde una perspectiva psicoanalítica. El estudio surge a partir de la necesidad de comprender el cosplay más allá de una práctica estética o recreativa, reconociéndolo como un espacio simbólico donde el cuerpo, la identidad y las relaciones sociales adquieren significados subjetivos. Desde el marco teórico del psicoanálisis, se abordaron conceptos como identidad, cuerpo simbólico, sublimación, mecanismos de defensa, simbolización y lazo social, lo que permite identificar el cosplay como una práctica cultural en la que los sujetos expresan deseos, conflictos y procesos internos mediante la representación corporal con la caracterización de personajes.

El trabajo de grado se desarrolló desde un enfoque cualitativo, utilizando como estrategia de recolección de información tres grupos focales aplicados a cuatro participantes pertenecientes activamente a la comunidad cosplay en la ciudad de Bogotá, con edades entre los 20 y 25 años, quienes cuentan con diferentes años de experiencia haciendo cosplay. Los grupos focales se organizaron en torno a tres ejes centrales previamente definidos por las categorías encontradas en el marco teórico, estos son: Construcción de la identidad, el cuerpo como escenario simbólico y el cosplay como afrontamiento y lazo social.

Los resultados evidenciaron que el cosplay favorece procesos de aceptación corporal, fortalecimiento de la autoestima y exploración identitaria. Los participantes manifestaron que la

representación de personajes les permite expresar aspectos de sí mismos que normalmente no logran exteriorizar en la vida cotidiana. También, se identificó que el cosplay funciona como una herramienta de regulación emocional y afrontamiento frente al estrés, la ansiedad y experiencias previas de rechazo social. A pesar de esto, también surgieron discursos relacionados con inseguridad corporal, dismorfia y presión frente a ideales físicos asociados a personajes específicos.

La comunidad y la práctica de hacer cosplay fue descrito como un espacio de pertenencia, validación y reconocimiento, especialmente para participantes que experimentaron bullying o exclusión en otros contextos, lo cual permitió resignificar dichas experiencias mediante vínculos sociales positivos y procesos de aceptación grupal.

Se concluye que el cosplay funciona como una práctica simbólica compleja que trasciende el entretenimiento, funcionando como un espacio de construcción identitaria, elaboración subjetiva y expresión emocional. El cuerpo adquiere un papel central como medio de representación y comunicación de aspectos psíquicos, culturales y sociales.

Palabras clave: cosplay, identidad, cuerpo, psicoanálisis, simbolización, sublimación, lazo social.

Abstract

The objective of this thesis was to analyze how cosplay participates in the processes of identification and identity construction from a psychoanalytic perspective. The study emerged from the need to understand cosplay beyond an aesthetic or recreational practice, recognizing it

as a symbolic space where the body, identity, and social relationships acquire subjective meanings. From the theoretical framework of psychoanalysis, concepts such as identity, the symbolic body, sublimation, defense mechanisms, symbolization, and social bonds were addressed, allowing cosplay to be identified as a cultural practice in which individuals express desires, conflicts, and internal processes through bodily representation by embodying characters.

The thesis was developed using a qualitative approach, employing three focus groups as the information-gathering strategy, conducted with four participants who are actively involved in the cosplay community in the city of Bogotá, aged between 20 and 25 years old, and who have different years of experience in cosplay. The focus groups were organized around three central axes previously defined by the categories identified in the theoretical framework: identity construction, the body as a symbolic stage, and cosplay as coping and social bonding.

The results showed that cosplay promotes processes of body acceptance, self-esteem strengthening, and identity exploration. Participants stated that portraying characters allows them to express aspects of themselves that they are normally unable to externalize in everyday life. Additionally, cosplay was identified as a tool for emotional regulation and coping with stress, anxiety, and previous experiences of social rejection. Despite this, discourses related to body insecurity, dysmorphia, and pressure regarding physical ideals associated with specific characters also emerged.

The community and the practice of cosplay were described as a space of belonging, validation, and recognition, especially for participants who experienced bullying or exclusion in

other contexts, which allowed them to reframe those experiences through positive social bonds and processes of group acceptance.

It is concluded that cosplay functions as a complex symbolic practice that transcends entertainment, operating as a space for identity construction, subjective elaboration, and emotional expression. The body acquires a central role as a means of representation and communication of psychic, cultural, and social aspects.

Keywords: cosplay, identity, body, psychoanalysis, symbolization, sublimation, social bond.

Introducción

La identidad es un proceso que no es lineal ni estático a lo largo de la vida. Durante la adolescencia este proceso se vuelve intenso, ya que el individuo atraviesa cambios físicos, emocionales y sociales y generan preguntas sobre quién es y cómo quiere ser reconocido. Tió (2020), explica que el sentimiento de identidad no se vuelve estable para siempre, sino que permanece en una constante transformación, en interacción continua con el entorno (contexto) y con los acontecimientos que ocurren a lo largo de la vida.

Dentro de esta construcción, el cuerpo ocupa un lugar central. No puede entenderse únicamente como un organismo biológico, sino como un espacio donde se inscriben significados, experiencias y formas de relación con los otros. Bárcena y Mélich (2000) proponen que el cuerpo humano es una construcción simbólica, cargada de sentido y vinculada con la biografía del sujeto. Reducirlo a su dimensión física implica desconocer que a través de él se expresan vivencias como el dolor, el placer y el sufrimiento, las cuales forman parte de la experiencia subjetiva.

En las culturas contemporáneas, especialmente dentro de subculturas juveniles, el cuerpo se convierte en un medio de expresión simbólica. Las prácticas culturales permiten a los jóvenes apropiarse de objetos, símbolos y estilos para dotarlos de significado propio. Rodríguez Aguirre (2019) muestra que en el cosplay los trajes, accesorios y caracterizaciones no son simples objetos estéticos, sino elementos cargados de simbolismo que posibilitan procesos de identificación, resignificación y pertenencia. A través de la apropiación de estos símbolos, los jóvenes

exteriorizan aspectos de sí mismos y experimentan transformaciones identitarias que no se limitan al juego, sino que impactan su manera de percibir y relacionarse.

Desde esta perspectiva, el cuerpo puede comprenderse como un espacio de mediación entre lo interno y lo social. No solo comunica identidad, sino que también permite tramitar experiencias emocionales y conflictos subjetivos. Si la identidad se construye en interacción con el entorno y el cuerpo es una construcción simbólica unida por cultura y lenguaje (Bárcena & Mélich, 2000), entonces prácticas como el cosplay pueden pensarse como escenarios donde el sujeto articula deseo, fantasía y pertenencia grupal.

Comprender el cuerpo como escenario simbólico dentro del cosplay permite ampliar la mirada sobre las formas contemporáneas de construcción identitaria. Más allá del disfraz o la representación estética, se trata de explorar cómo, a través del cuerpo, los jóvenes encuentran un espacio para narrarse, transformarse y resignificar su experiencia.

Fundamentación Teórica

Antes de iniciar el desarrollo del presente proyecto de grado se realizó una revisión documental relacionada con el cuerpo, identidad, salud, mental juvenil, psicoanálisis y cosplay como práctica cultural. Esa exploración nos permitió identificar antecedentes teóricos y conceptuales para comprender cómo el Cosplay puede participar en procesos de identificación y construcción de la identidad desde una perspectiva psicoanalítica.

En la revisión se evidenció que el cuerpo ocupa un lugar central en la construcción de la identidad. Anzieu (2007) por medio del concepto “yo piel”, propone que el cuerpo funciona como una envoltura psíquica, la cual permite diferenciar el mundo interno del externo, participando en la construcción de la identidad. Diaz Medina (2018) identifican que las modificaciones corporales pueden funcionar como formas de narrativa corporal, permitiendo expresar algunas emociones, experiencias e identidad mediante el cuerpo.

De igual forma, la literatura revisada permitió reconocer la importancia de la salud mental en los jóvenes en los procesos de construcción de la identidad. La Organización Mundial de la Salud (2025,) identifica que en la adolescencia es una etapa de varios cambios emocionales, físicos y sociales, que influyen en el desarrollo de la identidad y el bienestar. Durante la adolescencia, el cuerpo adquiere un papel central en los procesos de pertenencia y aceptación (Jablonski, 2017).

La corporalidad se construye mediante experiencias sociales y vínculos colectivos (Pérez, 2016) y el cuerpo puede funcionar como un dispositivo narrativo, que es capaz de comunicar

experiencias subjetivas y procesos de reconstrucción de la identidad (Villamil & Galindo, 2019). Por lo cual el cuerpo no puede comprenderse únicamente desde una dimensión biológica.

Desde el psicoanálisis se puede analizar cómo el inconsciente puede expresarse mediante símbolos y manifestaciones cotidianas (Freud, 1901). Y, por otro lado, Freud (1930), plantea que la cultura genera tensiones entre el deseo y la norma, las cuales pueden encontrar formas de elaboración mediante producciones simbólicas. De acuerdo con esto, las prácticas culturales y artísticas pueden construirse como espacios de sublimación y elaboración de emociones (Foladori, 2001).

Finalmente, la revisión permitió identificar algunas investigaciones relacionadas con el Cosplay y las culturas juveniles. Gandolfi (2026), señala que el cosplay favorece ese proceso, se identifica mediante los personajes y el performance, destaca su función como espacio de socialización, pertenencia, grupal y construcción de vínculos. Los estudios sobre subcultura juveniles muestran subculturas juveniles. Se caracterizan por la existencia de códigos, estéticas compartidas, rituales de preparación y formas de reconocimiento colectivo.

Justificación

La justificación de este proyecto de grado permite comprender el Cosplay como una práctica, en la cual participan en procesos de construcción de la identidad desde una perspectiva psicoanalítica. De acuerdo con esto, el proyecto no se interesa únicamente por la parte estética del Cosplay, sino por la forma en la cual el cuerpo, la pertenencia y la representación de personajes adquieren un significado dentro de las experiencias juveniles.

El psicoanálisis permitió analizar el cuerpo como un espacio simbólico, en el cual se expresan aspectos propios de cada individuo. El cuerpo y la imagen forman parte de la identidad social y personal, ya que cada sujeto se va desarrollando una percepción de sí mismo, mediante sus experiencias, las cuales están atravesadas por significados sociales y culturales. De acuerdo con esto, el cuerpo no funciona únicamente desde la dimensión física, sino como un escenario en el cual se representan las identificaciones y las formas de relacionarse con los demás (Pastor Carballo & Bonilla Campos, 2000). El Cosplay implica procesos de transformación mediante el vestuario, accesorios, maquillaje y los elementos que permiten a los individuos representarse y construir formas de identificación.

El psicoanálisis permite comprender el Cosplay como una práctica en la cual se articula la identificación y simbolización. La cultura regula las pulsiones y produce tensiones entre la norma social y el deseo, pero también ofrece recursos simbólicos para elaborar subjetivamente dichas tensiones (Freud, 1930). Las producciones culturales y artísticas pueden convertirse en espacios en los cuales se pueden tramitar emociones, deseos y conflictos internos por medio de forma simbólicas, socialmente compartidas.

La dimensión cultural del proyecto es analizar el Cosplay y como una forma de subcultura juvenil. Las subculturas juveniles constituyen espacios de adscripción, identidad colectiva y pertenencia, en los cuales los jóvenes empiezan a compartir códigos simbólicos, estilos de vestirse y referencias grupales. Lo cual permite comprender que el Cosplay no corresponde únicamente a un gusto individual, sino que también a una práctica social, en la cual los participantes construyen una comunidad mediante un lenguaje compartido, estética similar y referentes simbólicos comunes.

Planteamiento del problema.

La construcción de la identidad en la juventud es un proceso dinámico, complejo y con múltiples cambios corporales, sociales, emocionales y culturales. En esta etapa, surgen preguntas relacionadas con quienes son, cómo quieren ser reconocidos y cómo pueden construir un lugar propio frente a los demás. En este proyecto de grado, se evidencio que esta pregunta aparece directamente vinculada con el cuerpo, la pertenencia a un grupo, la imagen y la representación simbólica dentro del arte Cosplay. Actualmente, la salud mental en los jóvenes representa una problemática importante. La Organización Mundial de la Salud (2025), identifica que uno de cada siete jóvenes presenta algún trastorno mental. La adolescencia es una etapa de crecimiento y múltiples cambios físicos, emocionales y sociales que pueden aumentar la vulnerabilidad frente al malestar psicológico (Organización Mundial de la Salud, 2025).

La identidad, la aceptación corporal, la pertenencia a una cultura y el reconocimiento social adquieren un papel fundamental. La imagen y el cuerpo hacen parte del desarrollo y de la construcción de la identidad personal y social, ya que le permiten al individuo tomar conciencia de él mismo y de su relación con los demás (Pastor Carballo & Bonilla Campos, 2000). El cuerpo no puede comprenderse únicamente como una dimensión biológica, sino como un lugar simbólico que es atravesado por significados culturales, sociales y experiencias.

En el cosplay, el cuerpo se transforma por medio del vestuario, el maquillaje y la representación de los personajes, en las culturas actuales la imagen y la estética funcionan como recursos para expresar su identidad. Esta práctica no se puede comprender como una actividad recreativa, sino como una forma de expresión simbólica en la cual los individuos exploran formas de identificación y construyen pertenencia en la comunidad. Los elementos de caracterización (trajes, accesorios) dejan de ser elementos únicamente estéticos que permiten la representación e identificación.

Desde el psicoanálisis, el cuerpo puede funcionar como un espacio en el cual se manifiestan contenidos internos que no se logran expresar por medio de palabras. Los aspectos inconscientes pueden salir por medio de símbolos y expresiones (Freud, 1901). En este caso el Cosplay se puede comprender como una práctica simbólica en la cual el cuerpo y la personificación participan en procesos de identificación.

El cosplay se puede comprender como una subcultura la cual es caracterizada por ciertas formas de pertenencia e identificación colectiva. Las subculturas constituyen espacios en los cuales los jóvenes comparten ciertos códigos, prácticas y referentes culturales. En el arte Cosplay esto se evidencia por medio de los personajes compartidos, eventos, códigos y ritos de preparación (Rubio, G & San M, 2012).

Aunque existen muchas investigaciones sobre el cuerpo, culturas, identidad y prácticas asociadas al cosplay, aun son un poco limitados los estudios que analizan el cosplay desde una perspectiva psicoanalítica. Por lo cual surge la necesidad de comprender cómo esta práctica cultural participa en los procesos de identificación y construcción de la identidad.

Pregunta de investigación.

¿Cómo se articula el arte cosplay en los procesos de identificación y construcción de la identidad desde una perspectiva psicoanalítica?

Objetivo general.

Analizar cómo el cosplay participa en los procesos de identificación y construcción de la identidad desde una perspectiva psicoanalítica

Objetivos específicos.

1. Analizar la construcción de la identidad como medio de expresión artística cosplay.
2. Explorar el papel del cuerpo como medio de expresión simbólica en la representación de personajes dentro del mundo cosplay.

Marco teórico

Desde finales del siglo XIX, el psicoanálisis ha sido un paradigma muy influyente el cual permite comprender cómo es el funcionamiento profundo de la mente más allá de los contenidos conscientes (Klappenbach,2006). Esta teoría propuesta por Sigmund Freud, el cual en sus investigaciones propuso una nueva forma de pensar

Esta teoría fue propuesta por Sigmund Freud, el cual, en sus investigaciones, creó una nueva manera de comprender los conflictos psíquicos. Introdujo nuevos conceptos como el inconsciente, los deseos reprimidos y los recuerdos ocultos, los cuales influyen en la conducta del individuo (Mercado Ocampo de Leguizamón, 2023).

En la actualidad, esta teoría permite analizar los fenómenos que antes eran comprendidos únicamente desde una perspectiva estética o social, como las expresiones corporales. Desde el psicoanálisis, el cuerpo se puede comprender como un canal de acceso a lo inconsciente, manifestando emociones, conflictos y deseos por medio del lenguaje no verbal, como gestos, movimientos o posturas (Gonçalvez Boggio, 2019).

De acuerdo a esto las prácticas como los tatuajes pueden ser interpretadas, desde un análisis psicoanalítico como inscripciones simbólicas vinculadas con los conflictos internos, experiencias significativas o deseos reprimidos en los cuales la piel se vuelve un medio de expresión. El psicoanálisis se vuelve una herramienta para interpretar lo que no siempre se dice con palabras, pero sí se manifiesta en el cuerpo.

Desde la postura freudiana, la cultura es significativamente importante construcción de la vida psíquica, ya que regula y limita la expresión de las pulsiones de cada individuo. En “El malestar en la cultura” Freud propone que la vida en la sociedad se sostiene sobre la renuncia pulsional, la cual se entiende como la necesidad de inhibir y reprimir ciertos impulsos que son instintivos para la convivencia social (Freud, 1930).

Freud plantea que el proceso de la civilización exige al individuo sacrificar una parte de su satisfacción pulsional a cambio de orden y reglas sociales, lo cual puede generar un costo subjetivo el cual se puede manifestar en un conflicto interno (Freud, 1930).

Este proceso se articula con la formación del superyó, instancia psíquica que internaliza las normas, prohibiciones y mandatos culturales. Según Freud, el superyó actúa como heredero de la autoridad parental y social, regulando la conducta del sujeto desde el interior y ejerciendo una función crítica que puede volverse severa y punitiva. De este modo, el malestar cultural no se experimenta únicamente como una presión externa, sino como una exigencia interna que forma parte de la estructura psíquica del individuo, generando sentimientos de culpa y tensión permanente entre el deseo y la norma (Freud, 1930).

En el texto “*Psicopatología de la vida cotidiana*” de Freud se evidencia que los contenidos inconscientes encuentran formas de expresión en la vida cotidiana de los individuos, incluso en contextos que son regulados por las normas sociales y culturales. Los olvidos, errores y actos fallidos no son eventos fortuitos, sino son manifestaciones significativas del inconsciente las cuales revelan conflictos psíquicos no resueltos (Freud, 1901). Dichas expresiones evidencian

que la cultura no logra eliminar la dinámica inconsciente, sino que se expresa formas simbólicas que se crean a lo largo de la experiencia cotidiana de cada individuo.

La personalidad se configura a lo largo de la vida en una red dinámica entre las exigencias culturales y los procesos inconscientes. La cultura no solo estructura al individuo, sino que también puede producir cierto malestar, en la medida en que las normas pueden llegar a imponer renunciaciones pulsionales que no se resuelven definitivamente. De esta forma, la vida psíquica atraviesa una dualidad por una tensión constante entre el deseo y las normas impuestas, la cual se manifiesta en diversas expresiones simbólicas presentes en la vida cotidiana.

Según Freud la sublimación se puede comprender como una forma de actividad humana, hace parte de la creación artística, literaria, la cual, aunque no parece estar directamente relacionada con la dimensión sexual, pero obtiene su fuerza de una pulsión sexual que ha sido dirigida hacia un fin que no es sexual, orientándose hacia objetos que tiene valor socialmente (Moncaleano, 2016). A partir de esto, es posible comprender la sublimación como un proceso psíquico mediante el cual las pulsiones no desaparecen, sino que se transforman, especialmente en ámbitos como el arte o la cultura.

De acuerdo con esto, el individuo no elimina automáticamente sus impulsos, los reorganiza de forma más simbólica, transformando esa energía en una forma de expresión que sea compatible con las normas sociales (Moncaleano, 2016). La sublimación se puede pensar como una alternativa, ya que su fin no es negar el deseo, sino transformarlo.

De esta forma, la sublimación permite canalizar conflictos, deseos o tensiones internas a través de producciones simbólicas, generando expresiones que no solo son socialmente aceptadas, sino que también tienen un papel importante en la construcción de la identidad y en los procesos culturales (Romano, 2025).

A lo largo del tiempo, el concepto sublimación ha sido ampliado y ya no se entiende como un simple desvío de las pulsiones, como lo mencionaba Freud inicialmente. Se ha relacionado con la forma en cómo se genera el conocimiento, especialmente en la ciencia, como usamos nuestros impulsos para construir ideas o teorías (Bertorello & Bareiro, 2010). La sublimación no es únicamente desvío, sino también forma de unir lo consciente con la parte cultural (Bornhauser & Ochoa, 2012).

La cultura no puede entenderse sin la sublimación, ya que el arte, la literatura, la ciencia o la religión, pueden ser analizadas como las formas en las que los impulsos encuentran una vía de expresión aceptada (Palacios, 2007). La sublimación también ha sido reconocida como un elemento relevante en los contextos clínicos y educativos. En el contexto clínico, permite que el sujeto encuentre maneras de expresar su malestar por medio de elementos simbólicos, como la escritura o el arte (Bornhauser & Ochoa, 2012). En los contextos educativos (escuela, clases artísticas, actividades, etc.) pueden funcionar como escenarios en que los niños, encuentran formas simbólicas de expresar y elaborar sus experiencias internas (Palacios, 2007).

Sublimación.

Entre el año 1910 y 1912 Freud retoma el concepto de sublimación, relacionándolo con la creación, la pulsión y la producción (cultural). A Partir de ese momento, la sublimación se comprende como una alternativa a los deseos inconscientes y también la represión, ya que permite que la energía pulsional no quede “bloqueada”, sino que se dirija hacia los objetivos que la sociedad acepta y considera valioso (Canosa, López & Perak, 2019)

Freud no planteó que la pulsión se llegue a desaparecer, sino que cambia su orientación. Es decir, esa energía se transforma y se dirige hacia fines que son no sexuales, los cuales resultan aceptables dentro del contexto y la cultura. Por lo cual, puede aparecer en las actividades como la ciencia, arte o en el pensamiento intelectual. De acuerdo con Canosa (2019), propone que este proceso es de gran importancia para la vida cultural, ya que posibilita que la fuerza interna del sujeto se convierta en algo útil y significativo para la sociedad.

La sublimación a diferencia de la represión. No plantea que lo reprimido vuelva como un síntoma, sino que ofrece una manera distinta de manejar o interpretar la pulsión. Se puede pensar como una vía que evita que el conflicto se exprese de forma de patología. Al analizar el concepto de sublimación como lo planteaba Freud, se evidencia que no existe una definición cerrada, lo cual demuestra la complejidad. Más que analizarlo como un concepto fijo, aparece a lo largo de su obra relacionándolo con la identificación, la creación simbólica y formación del carácter. De acuerdo con esto, más que comprenderla como un mecanismo de defensa, la sublimación es un

proceso de gran importancia dentro de la conformación del sujeto y la evolución de la cultura (Amorín, 2012).

Freud propone que la sublimación no se presenta de la misma manera en todos los sujetos. Su desarrollo está influenciado por las condiciones propias del individuo como del contexto histórico y su cultura. Por lo cual, forzar este mecanismo de sublimación puede resultar contraproducente, ya que reprimir por completo la dimensión sexual no necesariamente favorece la creatividad ni el equilibrio (Canosa, López & Perak, 2019).

En la construcción de la identidad, la sublimación tiene un papel central, ya que permite que los conflictos (inconscientes) se puedan expresar de forma simbólica, evitando que queden plasmados en el síntoma.

Cuando este proceso se manifiesta a través del cuerpo, las producciones corporales se pueden comprender como las formas en las que se condensan la historia individual (subjetiva), el deseo y la cultura. De esta forma, el cuerpo no es únicamente la parte biológica, sino que también como un espacio donde lo inconsciente encuentra formas de expresión que se pueden integrar en la vida social (Amorín, 2012).

De acuerdo con la perspectiva de Foucault, el cual plantea que el cuerpo no puede comprenderse o analizarse únicamente desde la dimensión biológica, sino que está atravesado por lo social. El cuerpo adquiere significado de acuerdo del contexto y de las normas sociales que lo regulan, está influenciado por la cultura (Foucault, 1975).

Desde el psicoanálisis, el cuerpo no se reduce a comprenderse únicamente como un organismo biológico, sino que se configura de acuerdo a los procesos psíquicos. De acuerdo con esto, no se trata de una única realidad completamente dada desde el nacimiento, sino que se va constituyendo por medio del lenguaje, las imágenes y las relaciones con las personas relación a, lo que permite comprender la dimensión simbólica (Conde Soto, 2016).

Freud implementa la noción de cuerpo erógeno, señalando que el cuerpo está atravesado por una pulsión y que determinadas zonas adquieren de acuerdo al deseo y el placer. El cuerpo no puede limitarse únicamente en términos biológicos, sino también en relación con la experiencia (Freud, 1905).

Identidad y cuerpo.

La identidad no puede entenderse únicamente como un rasgo estático ni como una esencia que sea totalmente estable, sino como un proceso de desarrollo que se va construyendo de manera progresiva a lo largo de toda la vida. Este proceso se relaciona con las identificaciones que el sujeto establece con las demás personas y con los significados que están en la cultura.

Jacques Lacan (1965), propone que los individuos se constituyen en relación con el otro, lo cual implica que la identidad no depende solamente de cómo una persona se percibe, sino también de los vínculos que la atraviesan, discursos y posturas. Es decir, la identidad se desarrolla entre lo individual y lo social.

La identidad se construye por medio de la experiencia, los vínculos y las interpretaciones que cada persona realiza sobre su propio contexto e historia. De acuerdo con esto, no se trata únicamente de una suma de características fijas, sino de un proceso que mantiene cierta esencia, pero que permanece abierto al cambio y crea una postura de acuerdo a su contexto social y cultural.

El cuerpo no puede reducirse únicamente a la dimensión biológica, ya que también se construye por medio de las interacciones sociales, lenguaje y también la cultura. El cuerpo adquiere significados que van más allá de lo carnal, convirtiéndose en un espacio donde se inscriben valores, gustos y formas de expresión con múltiples significados según cada contexto. En las sociedades actuales, el cuerpo a lo largo del desarrollo se configura cargado de valor simbólico, capaz de comunicar se identidad y pertenencia (Martínez, B., 2004).

El cuerpo puede comprenderse como un medio de expresión (simbólica). Por medio de los gestos, posturas, marcas o modificaciones corporales, el cuerpo se expresa y comunica aspectos sobre la identidad que no siempre logran expresarse por medio de las palabras (Martínez, B., 2014). Por ello, se convierte en un lenguaje que transmite experiencias, pertenencias y formas de posicionamiento dentro de un grupo social. Incluso, puede formar parte de un proyecto personal en constante transformación, en el que los sujetos intervienen sobre su apariencia no sólo por razones estéticas, sino también como una forma de construir.

Cosplay

El cosplay funciona como un mecanismo para establecer una distinción social dentro de la comunidad de fans por el anime. La práctica de disfrazarse y actuar como un personaje implica una apropiación simbólica de sus atributos, lo que confiere estatus basado en la calidad y fidelidad de la representación. Entender la construcción de la identidad del cosplayer, ya que la identificación con el personaje y la performance actúan como vías para explorar y expresar aspectos de la propia subjetividad, conectando con cómo la imagen corporal y el deseo se negocian en el espacio social. Al adoptar la apariencia y comportamientos de un personaje, el individuo puede explorar aspectos de su personalidad, deseos o conflictos internos. El manga y/o el anime junto al fenómeno otaku, permiten a los individuos construir una subjetividad a través de la identificación con personajes, creando un discurso que busca ser escuchado (Gandolfi, 2026).

Esta práctica puede analizarse como una extensión del estadio del espejo, donde el cosplayer experimenta nuevas formas de integración corporal al verse transformado. Constituye un campo para la identificación profunda que permite explorar deseos y fantasías inconscientes, actuando como la puesta en escena del cuerpo, donde se canalizan energías y se busca goce a través de la transformación. Finalmente, implica un trabajo sobre la imagen del cuerpo que ofrece control y manipulación corporal de manera potencialmente liberadora.

El mundo alrededor del cosplay tiene muchos puntos de vista, por ejemplo, en Reyes (2021) se considera que el hacer cosplay corresponde a una forma de comportamiento

desmesurado, ya que, a partir de una conducta lúdica e inquisitiva, se generan ambientes propios para la diversión, la fantasía, expresión de emociones y sentimientos, e incluso de identidades.

Otro concepto es mencionado en Strangi (2020) menciona que: “El mundo del cosplay es un espacio donde no solo tenemos la libertad de crear y concretar nuestras propias ficciones y con ello homenajear a ciertos héroes o personajes de la infancia, sino que también nos da la posibilidad de compartir esto, en los eventos cara a cara y en las redes sociales, socializando y tejiendo distintos tipos de relación tan necesarias en esta nuestra época.” En pocas palabras, la autora se refiere a que este mundo del cosplay es tan grande como se quiera ver, puesto que no está limitado a un patrón específico de disfraz o de expresión, sino que funciona más al ser una herramienta de socialización, de tejer redes sociales cara a cara y en los diversos eventos que hay en todo el mundo.

Lazo social.

Los lazos sociales son un concepto de gran importancia para comprender la manera como los individuos logran manifestar sus experiencias o ideas dentro de la sociedad. No se limita únicamente a lo que se manifiesta de forma directa, puede tomar distintas formas como las prácticas socioculturales, lenguaje y los contextos en los que el sujeto se desenvuelve a lo largo de su vida (Figuroa, 2023). El arte y prácticas como el cosplay se pueden comprender como una forma de expresión, la cual permite exteriorizar las experiencias personales y darles un lugar dentro del contexto social. Lo cual hace que se desarrollen diferentes formas de manifestación

las cuales se diferencian de las dinámicas cotidianas, pero igualmente cumplen una función significativa para quienes hacen parte de ellas.

La creación de lazos sociales no se reduce únicamente a una función comunicativa, sino que también está relacionada con los procesos psíquicos internos de cada individuo. De acuerdo con esto, lo que plantea Germán Ruperthuz permite comprender que las manifestaciones culturales no solo tienen un valor social, sino que también permiten que se expresen contenidos inconscientes. Es decir, aquello que no se alcanza a procesar del todo a nivel interno puede expresarse de forma simbólica en contextos compartidos con otros.

Prácticas como el cosplay se pueden comprender como espacios en los cuales los individuos vinculan su experiencia personal con significados diferentes de acuerdo a su cultura. De esta forma, no se trata de una actividad recreativa o estética, sino de una forma de expresión la cual permite dar una visibilidad simbólica a emociones o aspectos dentro de un contexto social compartido.

Cultura

La cultura no se puede comprender únicamente como un conjunto de valores sociales o normas, es un espacio simbólico en el cual se expresan aspectos del mundo subjetivo de cada persona. Analizándolo desde el psicoanálisis, la cultura no se encarga únicamente organizar la vida social, sino que permite dar forma a ciertos contenidos que provienen del inconsciente, lo

cual contribuye a la construcción y a la transformación de la identidad dentro de un determinado contexto (Ruperhu, 2014)

Es importante considerar que la relación entre psicoanálisis y cultura es bidireccional. La cultura influye en la forma en que los sujetos se constituyen, por otro lado, las producciones humanas como el arte, las prácticas sociales o las manifestaciones simbólicas pueden entenderse como formas en las que se expresan y transforman las tensiones psíquicas (Foladori, 2001).

En relación con el concepto previo, el cosplay implica una forma de producción simbólica donde el sujeto utiliza los elementos culturales para construir, expresar aspectos de su experiencia que siente que lo identifican y vincularse con otros dentro de un espacio social compartido.

Simbolización

La simbolización es un proceso de gran importancia en el psicoanálisis, permite comprender cómo las personas expresan lo que no logran decir de forma directa. No se trata únicamente de un proceso consciente ni voluntario, sino de un trabajo del inconsciente, en el cual las experiencias, los afectos y las tensiones internas logran transformarse en imágenes, palabras y algunas manifestaciones corporales. Freud planteó que fenómenos como los sueños, síntomas y los actos fallidos no son accidentes, sino producciones que expresan contenidos del inconsciente que no se han podido elaborar de otra forma (Casas de Pereda, 1997).

Simbolizar no significa traducir una experiencia, sino de transformarla en una forma distinta que pueda ser representada. Maria Cristina dePereda (1997), plantea que este proceso se da por medio de imágenes y palabras, lo cual implica una modificación de la experiencia original. Esta transformación permite que los individuos puedan elaborar lo que viven y darles un sentido dentro de su realidad.

El cuerpo es de gran importancia en la simbolización, no se tiene en cuenta únicamente como lo biológico sino como un espacio en el cual se expresan aspectos del mundo interno. En ciertos casos, cuando algo no se logra elaborar por medio del lenguaje, puede aparecer por medio de manifestaciones corporales las cuales reflejan el contenido no resultó.

La simbolización permite articular la dimensión interna con la social, ya que posibilita que las experiencias subjetivas encuentren formas de expresión que pueden ser compartidas y comprendidas en el contexto cultural.

Mecanismo de defensa.

El mecanismo de defensa se puede comprender como una forma en la que el sujeto intenta tramitar emociones como la angustia, el malestar y las tensiones internas mediante los recursos simbólicos. Este proyecto se relaciona con los mecanismos de defensas, los cuales son entendidos como los procesos psicológicos que son ejercidos por el yo inconsciente frente a las pulsiones o fantasías que pueden generar sufrimiento (Laverde R., 2020).

El Yo cumple una función significativa en la vida psíquica, porque debe enfrentar las exigencias de ello, las normas del superior y las demandas de la sociedad. Cuando un deseo, una emoción o un conflicto es difícil de aceptar. El yo puede utilizar diferentes defensas para poder hacer lo más tolerable (Anna Freud, 1936).

Estos procesos no deben ser entendidos necesariamente como patológicos, algunos mecanismos defensivos pueden contribuir al desarrollo y la estructuración del sí mismo, cuando permiten simbolizar, sublimar o transformar aquello que resulta un conflicto. El apretamiento puede adquirir una función adaptativa cuando le permite al sujeto expresar o resignificar aspectos de su experiencia interna (Laverde R, 2020).

El Cosplay puede comprenderse como una posible vía simbólica de afrontamiento, la cual le permite al sujeto a transformar su cuerpo, representar al personaje hecho y quiera y expresar aspectos de sí mismo que no aparecen siempre en su vida cotidiana. El momento de la elección del personaje, el vestuario y la participación en una comunidad pueden funcionar como los recursos de elaboración subjetiva donde el cuerpo se convierte en un medio para transmitir emociones.

Comunidad Geek

Si bien la comunidad del cosplay es bastante grande, esta solo hace parte de una muchísimo más amplia que comprende una gran cantidad de subculturas adicionales: la

comunidad geek. Es importante que se hable de esta comunidad para comprender más a fondo las subculturas que la conforman. La comunidad geek está conformada por personas que comparten un gran interés por la tecnología, la informática, los videojuegos y la ciencia ficción (Pardo, 2013).

Dentro de la gran comunidad geek existen los “otakus”. El término “Otaku” al principio fue un concepto propuesto por Nakamori Akio desde 1983 al escuchar que los asistentes a la Comic Market en Japón decían esta palabra en lugar de “Omae” o “Kimi” los cuales son pronombres en segunda persona más usados (Rodríguez Cruz, 2018., citados en Rodríguez, 2023). Sin embargo, hoy en día este término es usado para referirse a una persona aficionada a la cultura japonesa, sobre todo a sus producciones audiovisuales tales como las producciones animadas conocidas como “anime” y las historietas en blanco y negro conocidas como “manga” (Rodríguez, 2023).

Con el contexto desde lo más amplio a lo más específico es posible ahora definir el cosplay, entendiéndose como un juego de palabras entre “Costume (Disfraz)” y “Play (Juego)” la cual es una práctica por la cual los “otakus” se caracterizan como sus personajes favoritos de anime, manga, videojuegos, películas e incluso comics. Es este impacto visual el que genera distintos espacios para que las personas compartan su arte a través del disfraz (Borda & Gandolfi, 2014).

Adolescencia

La adolescencia es una etapa la cual se caracteriza por una transformación en la cual el cuerpo ocupa un lugar central en la construcción de la identidad. No se trata únicamente de un cambio físico, sino de un proceso en el cual el adolescente empieza a dejar atrás las formas infantiles de reconocerse y de vincularse con los demás. En esta etapa los cambios corporales se perciben con extrañeza o confusión, ya que el cuerpo cambia antes de que el individuo comprenda todo lo que está ocurriendo. Por lo cual, la adolescencia no debe comprenderse como una etapa estable, sino como un proceso continuo de desarrollo atravesado por movimiento internos y búsquedas personales (Aberastury & Knobel, 1981).

De acuerdo con lo que plantea Aberastury Knobel (1981), el adolescente atraviesa tres duelos: El duelo por el cuerpo infantil perdido, el duelo por el rol y la identidad infantil, la identidad infantil y el duelo por los padres de la infancia. Esos duelos demuestran que crecer no implica solamente adquirir nuevas capacidades, sino elaborar las pérdidas simbólicas. El cuerpo de la infancia deja de ser el mismo, la dependencia de la niñez empieza a transformarse y la relaciones con los padres cambia, porque el adolescente busca más autonomía, aunque todavía necesite protección y reconocimiento.

El cuerpo se vuelve el principal escenario donde se expresan las experiencias vividas en la adolescencia, a través de la ropa, lenguaje corporal, cambios de imagen y las formas de presentación ante las demás personas, el adolescente empieza a comunicar algo sobre sí mismo. Estas manifestaciones no deben comprenderse únicamente como formas de llamar la atención, sino como exploración subjetiva.

La identidad en la adolescencia se construye en relación con los otros, Tió (2020), plantea que la identidad no puede comprenderse únicamente como una característica individual, sino como un proceso que se forma entre lo social y lo interno. El adolescente necesita responder preguntas relacionadas con quién es, cómo se percibe y cómo quiere ser visto. Por lo cual, la mirada de las demás personas adquiere más relevancia, ya que el reconocimiento permite que el individuo pueda sentirse más estable, situado en el mundo y con la capacidad de relacionarse desde un lugar propio (Tió, 2020).

La identidad no es fija, continúa transformándose a lo largo de la vida en relación con su entorno y con sus experiencias. En la adolescencia esta transformación se vuelve más intensa, ya que en la pubertad se produce la interrupción de la infancia. En esta etapa el adolescente no se reconoce como un niño, pero tampoco se siente parte de una identidad adulta.

La imagen personal ocupa un papel de gran importancia en la construcción de la identidad. La imagen no se reduce únicamente a la apariencia física, incluye elementos como el maquillaje, la forma de vestir, los accesorios y la manera de vincularse con el entorno. La imagen funciona como una forma de comunicación, ya que se pueden expresar gustos, lifestyle, valores (Cornejo & Estebecorena., 2016).

La autoestima se empieza a formar desde la infancia, está relacionada con la valoración que la persona realiza sobre sí misma sobre sus rasgos corporales, emocionales y emocionales.

La respuesta que da el entorno influye en esta valoración, ya que las actitudes o comentarios pueden reforzar o afectar la manera en cómo se perciben (Cornejo & Estebecorena, 2016). La identidad es una tarea de gran importancia en la adolescencia y la moda no debe comprenderse únicamente como un tema estético, ya que vestirse y aparecer de cierta forma determinada comunidad algo del individuo (Larraín & Arrieta, 2010).

Los adolescentes pueden llegar a ser vulnerables a las exigencias y a los ideales corporales, ya que se encuentran en una etapa en la cual empiezan a definir su identidad y encaminar su proyecto de vida. En esta etapa surge una necesidad de ser aceptado, reconocido o diferenciado del resto hace que la imagen corporal tenga un gran valor en esta etapa. Esta búsqueda no se debe comprender únicamente como vanidad o estética, es un proceso más profundo en el cual el adolescente intenta construir una forma propia de presentarse ante la sociedad (Larraín & Arrieta, 2010).

Los cambios de estilo, accesorios, maquillaje y la caracterización pueden ser analizados como formas de expresión corporal y simbólicas. En el caso del cosplay, analizar estos aspectos resulta muy importante, ya que el cuerpo no es únicamente un soporte del disfraz, sino un medio por cual se representan y comunican aspectos de su identidad. La elección de un personaje, elaborar su vestuario, la utilería, los gestos y la forma de presentarse ante los demás pueden funcionar como recursos para explorar identidades, expresar gustos, construir un sentido de pertenencia y elaborar una imagen de sí mismo dentro de la comunidad.

El cosplay se puede analizar como una manifestación cultural en la cual el cuerpo, la identidad y la imagen se articulan de forma simbólica. No se trata de copiar un personaje, sino usar el cuerpo como un espacio de creación y de representación. Cornejo y Estebecorena (2016), plantean que la imagen personal como una forma de comunicación y por otro lado Larraín y Arrieta (2010), muestran que la apariencia corporal expresa elementos íntimos y sobre la identidad. El cosplay permite analizar el cuerpo como una construcción subjetiva y cultural, en la cual el individuo puede mostrarse y construir sentido a partir de su propia imagen.

Decoración corporal

La decoración corporal se puede analizar como una forma de adornar o transformar el cuerpo para comunicar aspectos sobre sí mismo. Estas decoraciones se pueden manifestar por medio del maquillaje, vestuarios, gestos, utilería u otras formas de modificaciones corporales. No se trata únicamente de lo que se ve, sino del sentido que esa transformación tiene para el individuo. Adornar el cuerpo puede ser una forma de expresar emociones, pertenencias o formas de identificarse que no se comunican de forma verbal.

Las modificaciones corporales se pueden comprender como prácticas realizadas en el cuerpo con fines simbólicos o culturales. Estas prácticas son de gran importancia, ya que el cuerpo se convierte en un espacio entre el yo y la sociedad (Barragán Solís, 2011). El cuerpo deja de comprenderse únicamente desde la dimensión física, la piel cumple un papel muy importante en la construcción del yo, permite integrar algunas partes de la personalidad y establece una primera experiencia entre el mundo interno y el externo. La piel se convierte en

una frontera en la cual se organizan experiencias y formas de relacionarse (Franco Cian & Rivera Largacha, 2012).

La piel se puede analizar como una envoltura que separa y también comunica el mundo interno (yo) y el externo, construyendo una identidad. Transformar el cuerpo no necesariamente se realiza con una intervención superficial, sino que se relaciona con la forma en la cual el individuo se reconoce y presenta ante los demás (Miranda, 2020).

Los cuerpos alterados en algunos jóvenes se relacionan con nuevas estéticas, pertenencia y resignificación cultural. Lo cual permite comprender que la decoración ocurre dentro de códigos sociales compartidos. El cuerpo se convierte en un canal de comunicación cultural, en el que se expresa su identidad, pertenencia y diferencia (Natelas, D., 2005).

En el cosplay el cuerpo se transforma por medio de vestuario y la utilería- Estos elementos son recursos simbólicos los cuales permiten construir una identidad corporal con sentido. El cosplay es una práctica en la cual el cuerpo se convierte en un medio por el cual se expresa una identidad.

Narrativa corporal

La narrativa corporal es la forma por la cual el cuerpo expresa algo de la historia personal de los individuos. No siempre lo que se recuerda, se vive o siente logra ponerse en palabras de forma clara. Esas experiencias aparecen por medio de gestos, posturas, cambios de imagen. Por

lo cual, el cuerpo no solo se debe analizar desde afuera, sino puede leerse como un lenguaje simbólico.

Esta idea permite comprender que el cuerpo no es únicamente la parte biológica, se diferencia del organismo viviente, ya que está atravesado por lo psíquico. El cuerpo puede expresar lo que el sujeto no logra decir de forma directa, por medio de los síntomas, tensiones y formas (Castrillo, 2013).

La narrativa corporal se construye en relación con la parte social. Los cuerpos que han sido alterados en jóvenes no expresan únicamente una historia individual, hacen parte de los códigos colectivos de pertenencia. El cuerpo se convierte en el medio para ser reconocidos en el espacio social y comunicar una identidad (Nateras Domínguez, 2005).

En el cosplay, la narrativa corporal es bastante importante, ya que el cuerpo se transforma para representar un personaje. Los accesorios, el maquillaje y la utilería hacen parte de una misma comprensión corporal que comunica una historia. Por medio de la transformación, el individuo.

Normatividad corporal

La normatividad corporal es el conjunto de reglas y expectativas que orientan la forma en la cual los cuerpos deberían verse y presentarse para ser socialmente aceptados. Estas normas no siempre son explícitas, pero se aprenden en la escuela, medios de comunicación y espacios cotidianos. El cuerpo y la imagen forman parte del desarrollo y de la construcción de la

identidad individual y social, lo cual permite comprender que la relación que se tiene con el cuerpo no depende únicamente de la percepción individual, sino de los significados que la cultura le asigna.

Estas reglas pueden funcionar como mecanismo de control y normalización. En algunos casos, ciertos discursos sociales promueven reglas asociadas a la delgadez, el autocuidado y la belleza física. Valenzuela Gutierrez (2029), plantea que el normalizado del cuerpo femenino tiene elementos de salud y estética, lo cual hace que el cuerpo delgado se asocia con sano y sea presentado como un modelo estable. Lo cual puede hacer que muchas personas empiezan a regular su apariencia y su conducta para ajustarse a un ideal corporal.

Foucault, propone que este proceso se puede analizar a partir de los mecanismos de disciplina y normalización. El cuerpo se empieza a convertir en un lugar donde actúan las relaciones de poder que no solo prohíben y castigan, sino que producen formas esperadas de comportamiento. Por lo cual, la normatividad corporal no se genera solamente desde afuera, sino que se puede interiorizar en forma de autoexigencia o comparación. La imagen corporal se vuelve importante, ya que los factores socioculturales influyen en la percepción del cuerpo y la relación emocional que el individuo establece con su apariencia física (Cristóbal, 2013).

En algunas ocasiones el cuerpo real no coincide con lo ideal, se puede generar tensiones subjetivas con inconformidad o inseguridad. La imagen corporal es un aspecto bastante relevante en el desarrollo de la identidad y los factores sociales cumplen un papel de gran importancia en la formación de expectativas sobre el propio cuerpo. Lo cual permite comprender el malestar

corporal no es una percepción individual sino de la presión que ejercen los modelos culturales (Cortez, 2016)

El impulso interior que destruye y crea: comprender la pulsión desde el cuerpo y el arte

Freud planteó el concepto de “*pulsión de muerte*” (1920), para explicar una fuerza psíquica que no se orienta al placer inmediato, sino que se relaciona con la tensión interna, la repetición y la necesidad de transitar experiencias que no han sido totalmente elaboradas. Esta pulsión no debe comprenderse como un deseo consciente, sino como una forma de entender ciertos movimientos internos que llevan al sujeto a repetir y transportar aspectos de su vida.

En la cotidianidad esto se puede observar en algunas formas de transformación corporal; Cuando una persona modifica su apariencia y adopta cierta estética, no lo hace únicamente por moda. En ciertos casos, estas prácticas se convierten en formas simbólicas de expresar aspectos de su historia personal y de su identidad. La pulsión de muerte es un concepto complejo dentro del psicoanálisis, ya que significa pensar fenómenos que van más allá de la simple búsqueda de placer (Corsi, 2002)

La pulsión de muerte puede analizarse desde la productividad desde lo negativo, es decir, como una fuerza que se relaciona con la posibilidad de transformación. Por lo cual, cuando un individuo repite un personaje, un gesto o estilo corporal, esa repetición puede interpretarse como una forma de dar sentido a una experiencia interna que todavía no ha sido completamente elaborada.

El cuerpo deja de ser solo un espacio para mostrarse y se convierte en un lugar de expresiones simbólicas. Por medio del cuerpo, el individuo representa tensiones, deseos, y formas de transformación de acuerdo a sus gustos. En el cosplay, esta idea nos ayuda a comprender que la elección de un personaje, el vestuario, los gestos que se emplean y la caracterización no son únicamente elementos estéticos, son formas de explorar la identidad y de construir una imagen propia frente a los demás.

Lo siniestro y el cuerpo transformado

Freud (1919), propone el concepto de lo Siniestro para explicar la sensación que surge cuando algo que conocemos se vuelve algo extraño. No es un miedo, sino una mezcla de incomodidad y curiosidad. Freud planteaba que lo siniestro aparece, cuando lo que habíamos reprimido vuelve a mostrarse, aunque sea de forma simbólica. En la vida, esto se nota cuando algo familiar se transforma de una forma inesperada, generando nuevas emociones contradictorias.

Algunos espacios pueden provocar una sensación de rareza. Esta idea puede aplicarse también en el cuerpo, ya que funciona como un espacio simbólico. Cuando alguien decide transformar su cuerpo mediante el performance o arte corporal, deja de ser un cuerpo cotidiano y se convierte en un escenario que empieza a comunicar mensajes profundos. Estas transformaciones pueden generar extrañeza en los demás, pero también funciona como una forma de expresión emocional (Barría Chateau, 2020).

Lo “ominoso” se refiere a lo que Freud llamaba lo siniestro. Las personas construyen su identidad no únicamente con lo que aceptan de ellas mismas, sino con lo que les resulta difícil aceptar. Al enfrentarse a esa parte desconocida permite integrar y así comprender mejor la historia propia. Cuando alguien cambia su imagen o adopta una estética poco común, está enfrentando su sombra y dándole forma simbólica. Lo que puede parecer raro o exagerado se convierte en un proceso de aceptación y crecimiento personal (Luján, M., 2010).

Lo siniestro tiene un papel social y estético. Permite romper con las reglas que determinan qué es normal o aceptado. El cuerpo transformado se transforma en un acto de libertad. Cada intervención del cuerpo es una manera de desafiar las normas y afirmar la individualidad

Comprender lo siniestro permite analizar que la transformación corporal no es únicamente un tema estético, sino una forma de expresión simbólica. Por medio del cuerpo, los individuos expresan lo que no dicen en palabras. Lo que parece diferente se transforma en una manera de liberar las emociones y de buscar identidad.

La repetición y el arte como procesos de elaboración psíquica

La repetición no se trata de hacer algo muchas veces, sino una forma en la que la mente intenta resolver algo que todavía no ha comprendido del todo. Freud (1920), plantea que los individuos que, de manera inconsciente, tienden a revivir situaciones que fueron difíciles, no es porque disfrutaban del sufrimiento, sino porque están tratando de procesarlo y darle un nuevo

sentido. Es como soñar varias veces con lo mismo o actuar siempre de una forma parecida sin saber por qué.

En el arte muchas veces sin pensarlo, una persona repite un color o una forma de presentarse ante las demás personas. Esa repetición no ocurre de forma casual sino una manera simbólica de poner afuera algo que adentro que necesita ser entendido. El arte permite que las personas transformen lo que sienten de forma visible. Al crear o dibujar, actuar o escribir ayuda a organizar emociones (La Rotta, 2012).

Metodología

El presente trabajo de grado corresponde a una investigación de tipo cualitativo, el cual corresponde a comprender experiencias, significados y relatos de los participantes (Lisboa, 2018), se plantea con un enfoque histórico hermenéutico ya que se interpreta los sentidos que las personas dan a sus experiencias dentro de un contexto social y cultural (Stewart, 2025).

Se utilizó el estudio cualitativo interaccional para comprender cómo las personas construyen significados y realidades sociales a través de la comunicación y el comportamiento (García et al., 2017). Mediante la técnica de micro grupo focal, articulado desde una perspectiva teórica psicoanalítica.

El tratamiento y de la información se realizó a través de un análisis de contenido cualitativo de alcance latente, correspondiente a organizar e interpretar los discursos, tomando lo

que se dice literalmente junto a los significados inconscientes, esto permite la aproximación a las experiencias vividas por los participantes, en donde se privilegia la narración y expresión de cada uno, siendo elementos clave para un análisis completo. También se busca interpretar los procesos de simbolización y elaboración subjetiva con una perspectiva psicoanalítica. Se plantea desde estos enfoques ya que el trabajo de grado está orientado a la comprensión de las configuraciones subjetivas sobre el cuerpo y la identidad en sujetos de la comunidad cosplay, debido a que el interés principal corresponde a los significados subjetivos que otorgue la población en relación con la construcción de su identidad mediante el cosplay.

Población

La investigación cuenta con la participación de 4 personas que residen en la ciudad de Bogotá, con 20, 22, 23 y 25 años, con diversos años de experiencia en el cosplay, que hagan parte de la comunidad del cosplay de forma activa, en asistencia a eventos masivos como SOFA y ComicCon y que, al menos en los últimos 6 meses, se han caracterizado tres veces, ya sea para eventos o por ocio.

Desarrollo del proceso por fases.

El proceso de elaboración de la investigación se plantea en 6 fases, organizadas de manera secuencial, acorde a lo realizado con los objetos de estudio y el marco teórico planteado.

Fase 1. Investigación

En esta fase se realizó de manera exhaustiva en un primer momento con el propósito de acercarse al fenómeno de interés y obtener la mayor cantidad de información certera, válida y coherente posible. De igual manera este momento del proyecto permitió definir la población objetivo junto a la técnica de recolección de la información, esta será por medio de tres grupos focales. Se tomaron en cuenta los aportes teóricos planteados desde el psicoanálisis, lo cual permitió delimitar las categorías que servirán para dividir las preguntas de los grupos focales.

Micro grupo focal como estrategia de recolección de la información.

Los grupos focales constituyen una modalidad de entrevista grupal abierta y estructurada cuyo propósito es registrar cómo los participantes elaboran grupalmente su realidad y su experiencia (Aigner, 2002).

Es una técnica que se implementa en la investigación cualitativa la cual se caracteriza por utilizar la interacción grupal como la fuente principal de información. No se trata únicamente de reunir personas para hacerles preguntas, sino de generar una conversación orientada hacia un tema específico, en un ambiente flexible y no muy dirigido (García C., 2006). Su propósito es comprender cómo y por qué las personas piensan, sienten o interpretan su cultura.

El grupo focal permite registrar cómo los participantes construyen colectivamente significados a través de un diálogo, entendiendo que el discurso no surge de forma individual, sino en un contexto social. Esto es especialmente relevante en esta investigación, ya que el cosplay no es solo una práctica estética o individual, sino una experiencia que adquiere sentido y

significados dentro de una comunidad que comparte códigos y referentes simbólicos (Aigner, 2002).

La metodología contempla la realización de tres grupos focales organizados a partir de las categorías centrales del proyecto. Cada grupo estará orientado por una pregunta guía que permitirá profundizar en: primero, la construcción de la identidad a través del cosplay; segundo, el cuerpo como escenario simbólico; y tercero, el cosplay como forma de afrontamiento y vínculo social. Estos espacios de conversación se desarrollarán bajo una dinámica guiada, pero abierta, favoreciendo la expresión libre de las y los participantes, con el propósito de comprender cómo elaboran y significan su experiencia corporal y subjetiva dentro de esta práctica.

Fase 2. Construcción de las preguntas orientadoras para cada grupo focal.

Con la información recolectada en la fase previa se crearon las preguntas que guiarán cada grupo focal. Estas se crearon con el fin de favorecer el discurso libre y subjetivo de la población, permitiendo comprender los elementos inconscientes y simbólicos que se relacionen con la construcción de la identidad a través del cosplay. Las preguntas fueron validadas por la asesora del presente proyecto, experta en el enfoque psicoanalítico quien las aceptó bajo el criterio de que fueran coherentes para dar respuesta a los objetivos planteados y que fueran de un lenguaje de fácil comprensión, alejadas de términos técnicos o teóricos.

Como estrategia de recolección de la información se plantean tres micro grupos focales, cada uno con su respectiva pregunta orientadora, los grupos focales son: La construcción de la identidad, El cuerpo como escenario simbólico y El cosplay como afrontamiento y lazo social.

Micro grupo focal 1. Cosplay como sublimación, resistencia y lazo social

Pregunta orientadora: ¿Qué papel ha tenido el cosplay en su vida en términos emocionales, personales y sociales, considerando su función en momentos difíciles y la manera en que se vinculan con su entorno y con una comunidad?

Micro grupo focal 2. El cuerpo como escenario simbólico

Pregunta orientadora: ¿Qué significa su cuerpo en la experiencia del cosplay, en términos de sensaciones, emociones, cambios en la percepción de su imagen corporal, la influencia de la mirada de los otros y la manera en que su cuerpo expresa aspectos de ustedes mismos?

Micro grupo focal 3: La construcción de la identidad.

Pregunta orientadora: ¿Cómo ha influido el cosplay en la construcción y expresión de su identidad, desde sus motivaciones iniciales, la manera en que eligen personajes, se perciben a sí mismos y expresan sus aspectos propios?

Fase 4. Realización de los micro grupos focales. Transcripción de las 3 sesiones.

Adjunto anexo.

Fase 5. Diarios de campo.

Adjunto anexo.

Fase 6. Resultados obtenidos. Tabla de categoría de análisis.

Las subcategorías surgen a partir de cuantas veces pueden verse representados en los discursos de los participantes, obtenidos mediante codificación temática de los discursos, identificando fragmentos que pueden asociarse semánticamente para obtener cada subcategoría.

Las veces aproximadas que se pueden interpretar los discursos de los participantes y de esta manera crear las subcategorías, modificación corporal, canalización emocional, disociación, desplazamiento, evitación, validación social, falso self, alterego, props y hobby significativo.

En primer lugar, es necesario definir nuevamente las categorías

Categoría	Definición
Cuerpo	El cuerpo no es únicamente la parte biológica, sino que también como un espacio donde lo inconsciente encuentra formas de expresión que se pueden integrar en la vida social (Amorín, 2012).
Sublimación	La sublimación se comprende como una alternativa a los deseos inconscientes y también la represión, ya que permite que la

	energía pulsional no quede “bloqueada”, sino que se dirija hacia los objetivos que la sociedad acepta y considera valioso (Canosa, López & Perak, 2019)
Mecanismo de defensa	El mecanismo de defensa se puede comprender como una forma en la que el sujeto intenta tramitar emociones como la angustia, el malestar y las tensiones internas mediante los recursos simbólicos. El yo puede utilizar diferentes defensas para poder hacer lo más tolerable (Anna Freud, 1936).
Lazo social	Los lazos sociales son un concepto de gran importancia para comprender la manera como los individuos logran manifestar sus experiencias o ideas dentro de la sociedad. No se limita únicamente a lo que se manifiesta de forma directa, puede tomar distintas formas como las prácticas socioculturales, lenguaje y los contextos en los que el sujeto se

	<p>desenvuelve a lo largo de su vida (Figuerola, 2023).</p>
<p>Identidad</p>	<p>La identidad en la adolescencia se construye en relación con los otros, Tió (2020), plantea que la identidad no puede comprenderse únicamente como una característica individual, sino como un proceso que se forma entre lo social y lo interno.</p>
<p>Simbolización</p>	<p>La simbolización es un proceso de gran importancia en el psicoanálisis, permite comprender cómo las personas expresan lo que no logran decir de forma directa. Freud planteó que fenómenos como los sueños, síntomas y los actos fallidos no son accidentes, sino producciones que expresan contenidos del inconsciente que no se han podido elaborar de otra forma (Casas de Pereda, 1997).</p>

Cosplay	Entendiéndose como un juego de palabras entre “Costume (Disfraz)” y “Play (Juego)” la cual es una práctica por la cual los “otakus” se caracterizan como sus personajes favoritos de anime, manga, videojuegos, películas e incluso comics. Es este impacto visual el que genera distintos espacios para que las personas compartan su arte a través del disfraz (Borda & Gandolfi, 2014).
---------	--

Figura 1. Definición de las categorías. Elaboración propia.

Se definen también las subcategorías que surgen a partir de los discursos de los participantes en los grupos focales.

Subcategoría	Definición
Aceptación	Corresponde a la reapropiación de sentimientos y deseos que han sido repudiados y que necesitan, por así decirlo, ser repatriados (Wachtel, 2008).

Inseguridad corporal	La inseguridad se define como la presencia de juicios valorativos sobre el propio cuerpo que, usualmente, no coinciden con las características reales del individuo (Berengüí et al., 2016).
Dismorfia	Corresponde a una serie de distorsiones cognitivas con respecto a la apariencia personal, quienes la padecen muestran preocupación por defectos físicos imaginarios, leves o aun invisibles que se gesta desde una idea sobrevalorada con un alto contenido de creencias individuales, las cuales surgen por fuertes sentimientos en torno a los defectos auto percibidos (Behar et al., 2016).
Modificación corporal	contempla que “el Yo es, ante todo, un Yo corpóreo” mencionado por Freud en <i>El Yo y el Ello</i> (1981, p. 2708), lo cual procede en

	experiencias en la superficie corporal (Cian & Largacha, 2012).
Canalización emocional	Se refiere a dirigir la emoción o impulso hacia una actividad socialmente aceptable (Pineda, 2026).
Disociación	Corresponde a un mecanismo por el cual se rompe la asociación entre una función del cuerpo y el resto del psiquismo, correspondiente a una gran carga afectiva (Águeda, 2007).
Desplazamiento	Se refiere a un mecanismo de defensa por el cual una persona transfiere emociones negativas desde su fuente original a receptores menos amenazantes (Haizea, 2023).
Falso self	Propuesto por Winnicott (1965) con el fin de definir una distorsión de la personalidad, la

	<p>cual consiste en emprender desde la infancia una existencia de ilusión para proteger el verdadero self, posee una naturaleza defensiva y su función se basa en ocultar y proteger al verdadero self (Martínez, 2014).</p>
<p>Alterego</p>	<p>Este término significa otro yo y se refiere a una forma alternativa mediante la cual una persona se puede reconocerse o expresar aspectos de sí mismo. El yo se construye en relación con el alter ego, como una imagen semejante, lo cual permite comprender que el individuo no se reconoce de forma aislada, sino a partir de una imagen externa que toma propia (Lacan, 1995).</p>
<p>Props</p>	<p>Son los accesorios, elementos de la utilería como objetos que hacen parte de la caracterización del personaje que se quiere representar. Ayudan a complementar la representación visual y también simbólica del</p>

	<p>personaje. El cosplay implica una alta producción artística que incluye el vestuario, accesorios llamados props, maquillaje y la caracterización (Streangi, E., 2020).</p>
<p>Hobby significativo</p>	<p>El hobby es una actividad que se realiza de forma voluntaria, la cual es motivada por el interés, gusto y la satisfacción que genera realizarla. Es una práctica elegida libremente por el individuo que se realiza de forma voluntaria, la cual no pertenece al trabajo (Fancourt, 2021).</p>
<p>Validación social</p>	<p>Es el reconocimiento, aprobación y aceptación que un individuo recibe de las demás personas, lo cual puede influir en la forma en cómo se percibe a sí mismo y se siente parte de un grupo (sentido de pertenencia). No solo se trata de una acción externa, sino de un proceso relacional en el cual participa en la construcción de la</p>

	autoestima y la identidad (Boxo Cifuentes, 2013).
Vínculos	Corresponden a las relaciones internalizadas con los otros que estructuran el Yo, la calidad de los vínculos del sujeto modela las defensas del Yo y la confianza en el mundo (Toloz, 2020)
Evitación	Se identifica como un mecanismo de defensa que permite a las personas desviar la atención del dolor emocional, suele ocurrir cuando el conflicto emocional resulta demasiado amenazante o cuando la persona carece de las herramientas necesarias para procesar sus emociones de manera distinta (Chicago Psychoanalytic Institute, 2025).

Figura 2. Definición de subcategorías. Elaboración propia.

De esta manera se codifican las categorías de manera numérica y las subcategorías con letras, se adjuntan los discursos de los participantes que respaldan el surgimiento de las subcategorías.

Categoría de análisis	Código	Subcategoría	Código	Discurso
Cuerpo	1	Aceptación	A	<p>Participante 1: “El cosplay me ha ayudado a amarme más y a verme de forma positiva” - “ Siento que cuando uso este cosplay siento que me estoy viendo de la manera que siempre quise verme, elegante pero con el cabello largo” - “Me siento cómodo cuando físicamente me parezco al personaje”</p> <p>Participante 2: “ Al verme al espejo me acepto más , me siento cómodo, me siento feliz con cómo me veo y con lo que soy”</p> <p>Participante 4: “el cosplay me ayuda a verme como una persona más atractiva y deseable”</p>
		Inseguridad corporal	B	<p>Participante 1: “Me veía bien, pero luego me dio complejo”</p> <p>Participante 2: “Hay cosplays que decido no hacer... por la inseguridad de sentir que no los ‘lleno’ bien corporalmente” - “No me gusta mostrar mi cuerpo”</p>

				Participante 4: “El cuerpo es un tema de obsesión para mí, a veces tóxica. Por eso prefiero cosplays cubiertos; me cuesta mostrar brazos o piernas.”
		Dismorfia	C	<p>Participante 4: “a veces ciertos cosplays me generan dismorfia”</p> <p>Participante 2: “Me pasa igual. Siempre he sido inseguro por ser muy delgado.”</p> <p>Participante 3: “Yo ya no me podía sentir bien si no tenía los lentes de contacto, yo no era capaz de tomarme una miserable foto si no era con el estándar que yo había generado por hacer cosplay”</p>
		Modificación corporal	D	<p>Participante 3: “uso el cuerpo como una herramienta para camuflar o exagerar atributos” - “Voy al gimnasio decidida a lograr el cuerpo de un personaje”</p> <p>Participante 4: “uso el deseo de hacer ciertos personajes como motivación para rutinas más saludables”</p>
Sublimación	2	Canalización	A	Participante 4: “hago catarsis peinando pelucas o haciendo props”

				<p>Participante 3: “puedo estar triste, pero el personaje no lo está” - “Al desmaquillarme... hasta se me olvida por qué estaba estresada”</p> <p>Participante 2: “Es como una terapia” - “he llorado de emoción al entrar a Corferias”</p> <p>Participante 1: “me anima saber que vienen eventos cuando estoy estresado”</p>
Mecanismo de defensa	3	Disociación	A	<p>Participante 1: “es una distracción o escape de la vida real”</p> <p>Participante 2: “Estoy mamado de ser <i>participante 2</i> y quiero y quiero ser quien soy en cosplay”</p> <p>Participante 4: “A mi no me gusta mezclar, mi yo cotidiano es más común, si, soy una persona muchísimo más introvertida... pero en el cosplay soy una persona más extrovertida y ya me aloco un poco de más”</p>
		Desplazamiento	B	<p>Participante 2: “en el colegio sufrí mucho bullying... pero al entrar a la comunidad encontré un mundo donde podía ser yo mismo”</p> <p>Participante 3: “Yo me podré sentir super triste... pero en este momento yo no soy <i>participante 3</i> quien está pasando por lo que sea que estoy</p>

				<p>sintiendo, soy este personaje y este personaje no estaría así... este no es momento de sentirte mal"</p> <p>Participante 3: "Yo también reprimí mis gustos por el bullying "otaku" de antes."</p> <p>Participante 2: "Yo venía de un colegio en el que me hacían bullying por ser yo.. Cuando entró el SOFA siento miradas para son de admiración"</p>
		Evitación	C	<p>Participante 2: " Hay varios cosplays que decido no hacer precisamente porque me hace sentir inseguro... Me niego completamente a volverlos a hacer, porque al verme es como uy, yo no veo bien en ese cosplay"</p> <p>Participante 4: "procuro hacer cosplays bastante cubiertos porque en general no me gusta que me vean los brazos"</p> <p>Participante 1: " Me puedo desconectar de la realidad , me apartó completamente del trabajo y del estudio"</p>

Lazo social	4	Vínculos	A	<p>Participante 1: “he conocido a mucha gente de mi edad y he hecho grandes amigos” “antes no era muy sociable... aquí he conocido a mucha gente”</p> <p>Participante 2: “Es como una familia”</p> <p>Participante 4: “Acá conocí a mis mejores amigos”</p>
		Validación social	B	<p>Participante 4: “me encanta que los niños o sus papás se acerquen por fotos”</p> <p>Participante 3: “si te reconocen como referente de un personaje, ya eres parte” - “cuando lo saqué en SOFA... me sentí la quinta maravilla del mundo”</p>
Identidad	5	Falso self	A	<p>Participante 4: “gracias al cosplay aprendí a conocerme y a abrirme como persona”</p> <p>Participante 3: “No me veo solo como una chica, sino como el personaje”</p> <p>Participante 2: “termino actuando y moviéndome como el personaje”- “mi meta es ser otra persona completamente en cada evento”</p>

				<p>Participante 3: “como siento que no soy yo propiamente, sino como un poco de mí mezclado con el personaje... me permite como de interactuar un poco más con un poco más de libertad, sin esa como automedio represión social que uno tiene cuando uno está como sin cosplay”</p>
		Alterego	B	<p>Participante 1: "Es como esa parte de mí que aún con el disfraz o con el personaje como que sigue siendo sigo siendo yo, por así decirlo, solo que transformada o llevada a un nuevo nivel"</p> <p>Participante 2: "terminó como de alguna manera actuando, moviéndome como el personaje... algo que me termina subiendo mucho la autoestima y... siento que eso hace que mi ego con el cosplay también pues aumente"</p> <p>Participante 4: “Si estoy con un personaje que es extrovertido... automáticamente me siento así, me vuelvo así”</p>
Símbolo	6	Props	A	<p>Participante 1: "tratar de hacer mis propios props, que yo los veo y me siento muy feliz porque yo digo que los resultados son muy increíbles y hasta me puedo llegar a sentir</p>

				<p>orgulloso de mí mismo porque es algo que hice yo"</p> <p>Participante 4: "procuro hacer casi todo yo mismo: pelucas, props y maquillaje, hago catarsis"</p> <p>Participante 2: "un prop es básicamente un... los elementos que acompañan a al cosplay... es la utilería"</p>
Cosplay	7	Hobby significativo	A	<p>Participante 2: "es mi prioridad absoluta" "dirigí un documental sobre el SOFA como una 'carta de amor' al cosplay"</p> <p>Participante 3: "todo mi año se organiza alrededor de esto"</p> <p>Participante 1: "no es mi prioridad principal... pero ocupa un 40% de mi mente"</p>

Figura 3. *Tabla de categoría de análisis. Elaboración propia.*

Análisis.

Categoría 1, subcategoría A, la aceptación corresponde a la reapropiación de sentimientos y deseos que han sido repudiados y que necesitan, por así decirlo, ser repatriados (Wachtel, 2008). Esto en concordancia con lo expresado por los participantes con intervenciones como:

Participante 1: “El cosplay me ha ayudado a amarme más y a verme de forma positiva” - “ Siento que cuando uso este cosplay siento que me estoy viendo de la manera que siempre quise verme, elegante pero con el cabello largo” - “Me siento cómodo cuando físicamente me parezco al personaje” Participante 2: “ Al verme al espejo me acepto más, me siento cómodo, me siento feliz con cómo me veo y con lo que soy” Participante 4: “el cosplay me ayuda a verme como una persona más atractiva y deseable”. El planteamiento teórico de Watchel (2008) se ve reflejado en los discursos de los participantes al momento de referir que el cosplay ha sido un medio por el cual han logrado reconciliarse con su imagen y aspectos propios que antes habían sido repudiados. Esto es un proceso de transformación en relación con el Yo, asemejándose a una versión ideal de ellos mismos al permitir que el cosplay sea la herramienta por la cual materializan la imagen deseada que previamente no encontraba un espacio de expresión.

Categoría 1, subcategoría B la inseguridad se define como la presencia de juicios valorativos sobre el propio cuerpo que, usualmente, no coinciden con las características reales del individuo (Berengüí et al., 2016). Esto se ve evidenciado en los discursos de los participantes, refiriendo que: Participante 1: “Me veía bien, pero luego me dio complejo” Participante 2: “Hay cosplays que decido no hacer... por la inseguridad de sentir que no los ‘lleno’ bien corporalmente” - “No me gusta mostrar mi cuerpo” Participante 4: “El cuerpo es un tema de obsesión para mí, a veces tóxica. Por eso prefiero cosplays cubiertos; me cuesta mostrar brazos o piernas.” Siguiendo el postulado de Berengüí (2016) la inseguridad no tiene un origen únicamente en el cuerpo como entorno físico, sino también en la manera en la que se le da significado, se evalúa y se interpreta por el mismo sujeto, generalmente con ideales internos. Los

discursos de los participantes permiten dar cuenta que la inseguridad aparece como una experiencia que fluctúa al estar fuertemente relacionada con ideales propios y de terceros, evidenciando con lo que menciona el Participante 1 “Me veía bien, pero luego me dio complejo” una inestabilidad en cuanto a su percepción corporal, reflejando como una valoración, al inicio positiva, es rápidamente dejada de lado por un juicio que introduce la duda y el cuestionamiento sobre la imagen propia. Es posible interpretar la aparición de la inseguridad, según lo comentado por los participantes, como la devolución de una mirada crítica que se encarga de desautorizar la experiencia positiva del inicio, notando así que este concepto opera entre el Yo y las exigencias del ideal. Las experiencias relatadas por los participantes permiten observar que la inseguridad no solo afecta la percepción sino también interrumpe en la acción, por ejemplo, en el comentario del Participante 2 “Hay cosplays que decido no hacer... por la inseguridad de sentir que no los ‘lleno’ bien corporalmente”, acá se puede ver que el cuerpo se vuelve un límite que regula las oportunidades de expresarse libremente, tratándose de un proceso donde el sujeto reprime su participación en función de no cumplir con los estándares para “llenar” un personaje o cosplay.

Categoría 1, subcategoría C la dismorfia corresponde a una serie de distorsiones cognitivas con respecto a la apariencia personal, quienes la padecen muestran preocupación por defectos físicos imaginarios, leves o aun invisibles que se gesta desde una idea sobrevalorada con un alto contenido de creencias individuales, las cuales surgen por fuertes sentimientos en torno a los defectos auto percibidos (Behar et al., 2016). Esto se evidenció en los discursos donde los participantes mencionan: Participante 4: “a veces ciertos cosplays me generan dismorfia” Participante 2: “Me pasa igual. Siempre he sido inseguro por ser muy delgado.” Participante 3:

“Yo ya no me podía sentir bien si no tenía los lentes de contacto, yo no era capaz de tomarme una miserable foto si no era con el estándar que yo había generado por hacer cosplay”. Los discursos de los participantes permiten evidenciar que las distorsiones no corresponden exclusivamente al plano cognitivo, sino que también están ligadas por lo afectivo e incluso lo simbólico. Con el comentario del Participante 4: “a veces ciertos cosplays me generan dismorfia” deja en evidencia que el hacer cosplay y pertenecer a esta comunidad puede llegar a activar e, incluso, intensificar la relación problemática con el cuerpo. En esta lógica la práctica del cosplay opera como un diferenciador entre cómo la persona se percibe y cómo considera que debería verse, generando la aparición de una fijación más rígida sobre el “defecto”, el cual comienza a adquirir un carácter protagónico en cómo el individuo vive su cuerpo.

Categoría 1, subcategoría D la modificación corporal contempla que “el Yo es, ante todo, un Yo corpóreo” mencionado por Freud en *El Yo y el Ello* (1981, p. 2708), lo cual procede en experiencias en la superficie corporal (Cian & Largacha, 2012). Esto es posible entenderlo como que la experiencia sensorial a través de la piel es la primera base para el desarrollo del Yo (Cian & Largacha, 2012). En concordancia con lo explicado por Cian y Largacha (2012) deja entender que la modificación corporal se trata de una transformación social que sucede en el espacio de las apariencias, de manera tal que puede revelarse un cambio en la manera que el cuerpo y la sociedad establecen una relación. Evidenciado en el discurso de los participantes como: Participante 3: “uso el cuerpo como una herramienta para camuflar o exagerar atributos” - “Voy al gimnasio decidida a lograr el cuerpo de un personaje” Participante 4: “uso el deseo de hacer ciertos personajes como motivación para rutinas más saludables.” Desde esta perspectiva se

entiende que la modificación corporal no comprende únicamente un cambio estético, sino como un proceso que es una relación entre el entorno social, el cuerpo y el individuo. En los discursos de los participantes se evidencia que el cosplay impulsa los procesos de modificación corporal, viviendo el cuerpo como una herramienta flexible y moldeable. Como se puede ver en el comentario del Participante 3 “uso el cuerpo como una herramienta para camuflar o exagerar atributos” esto señala una relación con su cuerpo donde este deja de ser un dato físico para transformarse en un medio de expresión, siendo utilizado de manera estratégica para construir una imagen específica para lograr verse como ese personaje ideal. En estos espacios el cuerpo se vuelve un lugar donde las transformaciones no son al azar, sino están previamente medidas con el fin de verse y sentirse bien. La transformación corporal constituye un proceso complejo donde están articulados el cuerpo, el deseo, la identidad y lo social, en este contexto el cosplay funciona como el escenario perfecto donde convergen todos los conceptos mencionados anteriormente, dejando en evidencia en la que el individuo interviene sobre su cuerpo para explorar, construir, expresar y hasta negociar con su identidad.

Categoría 2, subcategoría A la canalización se refiere a dirigir la emoción o impulso hacia una actividad socialmente aceptable (Pineda, 2026). Relacionándose con lo mencionado por los participantes: Participante 4: “hago catarsis peinando pelucas o haciendo props” Participante 3: “puedo estar triste, pero el personaje no lo está” - “Al desmaquillarme... hasta se me olvida por qué estaba estresada” Participante 2: “Es como una terapia” - “he llorado de emoción al entrar a Corferias” Participante 1: “me anima saber que vienen eventos cuando estoy estresado” Junto a los discursos de los participantes se evidencia que ejercer una acción sobre

objetos como pelucas, trajes o la utilería puede interpretarse como un desplazamiento de las cargas emocionales, buscando la transformación de estados emocionales difíciles de afrontar en acciones concretas. Como se puede ver en el comentario del Participante 3 “puedo estar triste, pero el personaje no lo está” la persona separa su estado emocional de aquello que está representando, siendo ahora el personaje ficticio quien actúa como un contenedor simbólico que permite la creación de una imagen distinta a lo que se está viviendo internamente como individuo, haciendo que se regule emocionalmente por un momento. O en el discurso del Participante 1 “me anima saber que vienen eventos cuando estoy estresado” se evidencia que la práctica del cosplay no sólo es fructífera en el presente sino a futuro, generando expectativas que aportan significativamente a la regulación emocional, el evento próximo funciona también como un organizador psíquico que le brinda sentido y rumbo a lo que esté sucediendo en el presente, sabiendo que eventualmente, con el evento, el malestar disminuirá. Este proceso se puede vincular con la sublimación al ver que las vías de expresión del malestar son socialmente aceptadas y significativas para cada uno de los participantes. Es cosplay se transforma entonces como ese escenario en el que el individuo puede tramitar su mundo interno, favoreciendo su regulación emocional.

Categoría 3, subcategoría A la disociación corresponde a un mecanismo por el cual se rompe la asociación entre una función del cuerpo y el resto del psiquismo, correspondiente a una gran carga afectiva (Águeda, 2007). Corresponde a lo mencionado por los participantes: Participante 1: “es una distracción o escape de la vida real” Participante 2: “Estoy mamado de ser *participante 2* y quiero y quiero ser quien soy en cosplay” Participante 4: “A mí no me gusta

mezclar, mi yo cotidiano es más común, sí, soy una persona muchísimo más introvertida... pero en el cosplay soy una persona más extrovertida y ya me aloco un poco de más” Los discursos de los participantes denotan que el cosplay funciona como un espacio donde la separación entre “quien soy en cosplay” y “quien soy cotidianamente”, por ejemplo con el discurso del Participante 1 “es una distracción o escape de la vida real” se introduce que el cosplay puede funcionar como una herramienta de desconexión de la experiencia diaria asociada al malestar, postulándolo más allá de una simple distracción, siendo esto porque el individuo deja de lado momentáneamente su realidad para habitar otra. Esta disociación emerge como una herramienta por la cual se hace más fácil la regulación emocional cuando se divide la experiencia. Por ejemplo, en el discurso del Participante 2 “estoy mamado de ser *participante 2* y quiero ser quien soy en cosplay”, se evidencia una división en la vivencia propia, donde el Yo diario se vive como agotador, mientras que el Yo en cosplay surge como la versión deseada e ideal, estableciendo un tipo de jerarquía entre identidades y potenciando a la que surge gracias y en torno al cosplay. Dentro de este concepto el cosplay surge como el espacio en el cual es posible “ser otro” sin dejar de ser “yo mismo”.

Categoría 3, subcategoría B el desplazamiento se refiere a un mecanismo de defensa por el cual una persona transfiere emociones negativas desde su fuente original a receptores menos amenazantes (Haizea, 2023). Los participantes mencionan: Participante 2 “en el colegio sufrí mucho bullying... pero al entrar a la comunidad encontré un mundo donde podía ser yo mismo” Participante 3: “Yo me podré sentir super triste... pero en este momento yo no soy *participante 3* quien está pasando por lo que sea que estoy sintiendo, soy este personaje y este personaje no

estaría así... este no es momento de sentirte mal" Participante 3: "Yo también reprimí mis gustos por el bullying "otaku" de antes." Participante 2: "Yo venía de un colegio en el que me hacían bullying por ser yo... Cuando entro al SOFA siento miradas que son de admiración" Los discursos de los participantes refieren situaciones de bullying durante la época escolar, lo cual deja ver que se trató de un contexto marcado por el rechazo, la exclusión y el malestar, mientras que el cosplay se configura como un escenario significativo donde esas experiencias de malestar pueden ser dejadas de lado. La oportunidad de "ser uno mismo" en la comunidad cosplay deja ver que para los participantes aquello que en el colegio los hizo avergonzarse, hoy en los eventos es un motivo de validación y orgullo, lo cual permite resignificar la experiencia emocional. La afirmación del Participante 2 "Yo venía de un colegio en el que me hacían bullying por ser yo... Cuando entro al SOFA siento miradas que son de admiración" muestra cómo se transformó la mirada del otro, que en un primer momento estuvo cargada de juicio y rechazo, se ve que en el presente se percibe como reconocimiento social. En el discurso del Participante 3 "Yo también reprimí mis gustos por el bullying "otaku" de antes." Se evidencia como bajo los momentos dolorosos ciertas partes del Yo se vieron inhibidas y afectadas por el rechazo, entonces es posible ver que aquellos aspectos de la identidad que se habían mantenido escondidos por miedo al rechazo, en el entorno del cosplay se movilizan y son motivo de orgullo. Aunque el malestar asociado al bullying no desaparezca por completo, en la actualidad no es un limitante para los participantes disfruten el entorno que ofrece la comunidad del cosplay.

Categoría 3, subcategoría C la evitación se identifica como un mecanismo de defensa que permite a las personas desviar la atención del dolor emocional, suele ocurrir cuando el conflicto

emocional resulta demasiado amenazante o cuando la persona carece de las herramientas necesarias para procesar sus emociones de manera distinta (Chicago Psychoanalytic Institute, 2025). Lo que mencionan los participantes es: Participante 2 “Hay varios cosplays que decido no hacer precisamente porque me hace sentir inseguro... Me niego completamente a volverlos a hacer, porque al verme es como uy, yo no veo bien en ese cosplay” Participante 4: “procuro hacer cosplays bastante cubiertos porque en general no me gusta que me vean los brazos” Participante 1: “Me puedo desconectar de la realidad, me apartó completamente del trabajo y del estudio”. Si bien el cosplay permite disfrutar entornos donde sienten pertenecer, también se presenta la evitación de manera subjetiva en relación con el cuerpo, la imagen e incluso en situaciones asociadas al cosplay. En el discurso del Participante 2 “Hay varios cosplays que decido no hacer precisamente porque me hace sentir inseguro... Me niego completamente a volverlos a hacer, porque al verme es como uy, yo no veo bien en ese cosplay” muestra cómo sus acciones se ven limitadas al rehusarse a hacer un cosplay con el que no siente seguridad a nivel corporal, comprendiendo que, a pesar de lo positivo que tiene el cosplay, también es un espacio donde los participantes llegan a sentirse limitados y restringidos para interpretar algún personaje. Por otro lado, el comentario del Participante 4 “procuro hacer cosplays bastante cubiertos porque en general no me gusta que me vean los brazos” se ve que el individuo tiene una forma más sutil de evitación, ya que no se inhibe de hacer un personaje, sino que adapta sus preferencias. Por otro lado, en el discurso del Participante 1 “me puedo desconectar de la realidad, me aparto completamente del trabajo y del estudio”, denota que la evitación no está centrada en la parte corporal sino en la experiencia cotidiana, presentando el cosplay como un medio por el cual puede suspender por un tiempo las demandas y tensiones externas asociadas al día a día. Es

importante destacar que estas formas de evitación no son necesariamente disfuncionales, puesto que pueden estar cumpliendo un rol de regulación frente a las exigencias externas o incluso el comenzar a negociar con el cuerpo y qué límites hay en torno a los personajes a interpretar.

Categoría 4, subcategoría A los vínculos corresponden a las relaciones internalizadas con los otros que estructuran el Yo, la calidad de los vínculos del sujeto modela las defensas del Yo y la confianza en el mundo (Toloza, 2020). Los participantes mencionan: Participante 1: “he conocido a mucha gente de mi edad y he hecho grandes amigos” “antes no era muy sociable... Aquí he conocido a mucha gente” Participante 2: “Es como una familia” Participante 4: “Acá conocí a mis mejores amigos”. Lo mencionado por los participantes denotan que el cosplay es un espacio significativo para la construcción de vínculos y resignificación del ámbito social, puede verse evidenciado en lo que comenta el Participante 1 “he conocido a mucha gente de mi edad y he hecho grandes amigos” y “antes no era muy sociable... Aquí he conocido a mucha gente” Sugiere que el cosplay no es una práctica netamente individual, sino que es un espacio que abre puertas a la creación y mantención de vínculos con personas afines con ideales y pensamientos similares a los propios, contrastando con experiencias anteriores y ajenas al mundo cosplay donde el establecimiento de vínculos no era tan accesible como lo es en la comunidad cosplay. Cuando el Participante 2 menciona “Es como una familia” permite ver la construcción de un entorno significativo que se caracteriza por cercanía apoyo y sentido de pertenencia, siendo los ejes centrales que permiten al individuo sentirse reconocido. Estos comentarios son relevantes puesto que los participantes en el pasado experimentaron rechazo, encontrando luego un entorno donde pueden construir vínculos significativos y la posibilidad de ser aceptados.

Categoría 4, subcategoría B la validación social es el reconocimiento, aprobación y aceptación que un individuo recibe de las demás personas, lo cual puede influir en la forma en cómo se percibe a sí mismo y se siente parte de un grupo (sentido de pertenencia). No solo se trata de una acción externa, sino de un proceso relacional en el cual participa en la construcción de la autoestima y la identidad (Boxo Cifuentes, 2013). Mencionado por participantes:

Participante 4: “me encanta que los niños o sus papás se acerquen por fotos” Participante 3: “si te reconocen como referente de un personaje, ya eres parte” - “cuando lo saqué en SOFA... me sentí la quinta maravilla del mundo”. En los discursos de los participantes se ve que la mirada del otro resulta ser un eje fundamental en el desarrollo del cosplay en la experiencia propia. En el discurso del Participante 4 “me encanta que los niños o sus papás se acerquen por fotos” demuestra el valor que tiene ser visto y reconocido como un personaje, validar el esfuerzo que comprende hacer cosplay y refuerza la sensación de ser aceptado en este rol. Según los participantes el hecho de que terceros se acerquen a pedir fotos o halagar es cosplay que llevan comprende una sensación de felicidad y orgullo, entendiendo que su representación del personaje se ha logrado de manera efectiva. El Participante 3 menciona que “si te reconocen como referente de un personaje, ya eres parte” la validación social impacta en la autoimagen y en el sentido de pertenencia a algo, en este caso, a la comunidad cosplay, significando alcanzar un “estatus” dentro de la comunidad, lo que permite al individuo mostrarse más claramente dentro del cosplay.

Categoría 5, subcategoría A el falso self propuesto por Winnicott (1965) con el fin de definir una distorsión de la personalidad, la cual consiste en emprender desde la infancia una

existencia de ilusión para proteger el verdadero self, posee una naturaleza defensiva y su función se basa en ocultar y proteger al verdadero self (Martínez, 2014). Lo mencionado por los participantes: Participante 4: “gracias al cosplay aprendí a conocerme y a abrirme como persona” Participante 3: “No me veo solo como una chica, sino como el personaje” Participante 2: “termino actuando y moviéndome como el personaje”- “mi meta es ser otra persona completamente en cada evento” Participante 3: “como siento que no soy yo propiamente, sino como un poco de mí mezclado con el personaje... me permite como de interactuar un poco más con un poco más de libertad, sin esa como medio represión social que uno tiene cuando uno está como sin cosplay”. En este punto se obtuvieron perspectivas donde puede revelarse u ocultarse el Yo. El comentario del Participante 4 “gracias al cosplay aprendí a conocerme y a abrirme como persona” Deja ver que el hacer cosplay no necesariamente concibe una falsa identidad, sino que refuerza la propia, facilitando el reconocimiento de aspectos propios que antes se habían mantenido ocultos por las experiencias de malestar previamente comentadas. Pero en el discurso del Participante 2 “terminó actuando y moviéndome como el personaje” y “mi meta es ser otra persona completamente en cada evento” mostrando la identificación con un ente externo como es el personaje que está interpretando, buscando reemplazar momentáneamente su identidad, distanciándose de su Yo cotidiano. Este último también puede entenderse como un personaje defensivo, donde quien está interpretando puede proteger al Yo de las inseguridades, inhibiciones o demandas de su Yo cotidiano.

Categoría 5, subcategoría B el alter ego este término significa otro yo y se refiere a una forma alternativa mediante la cual una persona se puede reconocerse o expresar aspectos de sí

mismo. No debe comprenderse como una personalidad separada. El yo se construye en relación con el alter ego, como una imagen semejante, lo cual permite comprender que el individuo no se reconoce de forma aislada, sino a partir de una imagen externa que toma propia (Lacan, 1995).

Lo mencionado por los participantes: Participante 1: "Es como esa parte de mí que aún con el disfraz o con el personaje como que sigue siendo sigo siendo yo, por así decirlo, solo que transformada o llevada a un nuevo nivel" Participante 2: "terminó como de alguna manera actuando, moviéndome como el personaje... algo que me termina subiendo mucho la autoestima y... siento que eso hace que mi ego con el cosplay también pues aumente" Participante 4: "Si estoy con un personaje que es extrovertido... automáticamente me siento así, me vuelvo así" En este sentido el Alter Ego dentro del cosplay el personaje que se está representando puede funcionar como ese "otro Yo" que permite que el individuo se vea, comprenda y manifieste de maneras que no suelen ser accesibles en el día a día. En los discursos de los participantes permite dar cuenta que el personaje del que se está haciendo cosplay no se vive exclusivamente como una máscara sino como una extensión del Yo, ya que los participantes refieren sentirse más libres al experimentar una mezcla de su identidad con la del individuo ficticio interpretado. El discurso del Participante 4 "si estoy con un personaje que es extrovertido... automáticamente me siento así, me vuelvo así" permite evidenciar la importancia que tiene la identificación donde no solo se muestran las características físicas del personaje sino también se ve involucrada su personalidad, incluso siendo ficticia. El Alter Ego en el contexto del cosplay no necesariamente implica una división del Yo, sino un repertorio de posibilidades, el individuo no se desliga permanentemente ni deja de ser el mismo, sino que permite reconocerse por medio de una imagen ideal con la que llega a sentirse satisfecho.

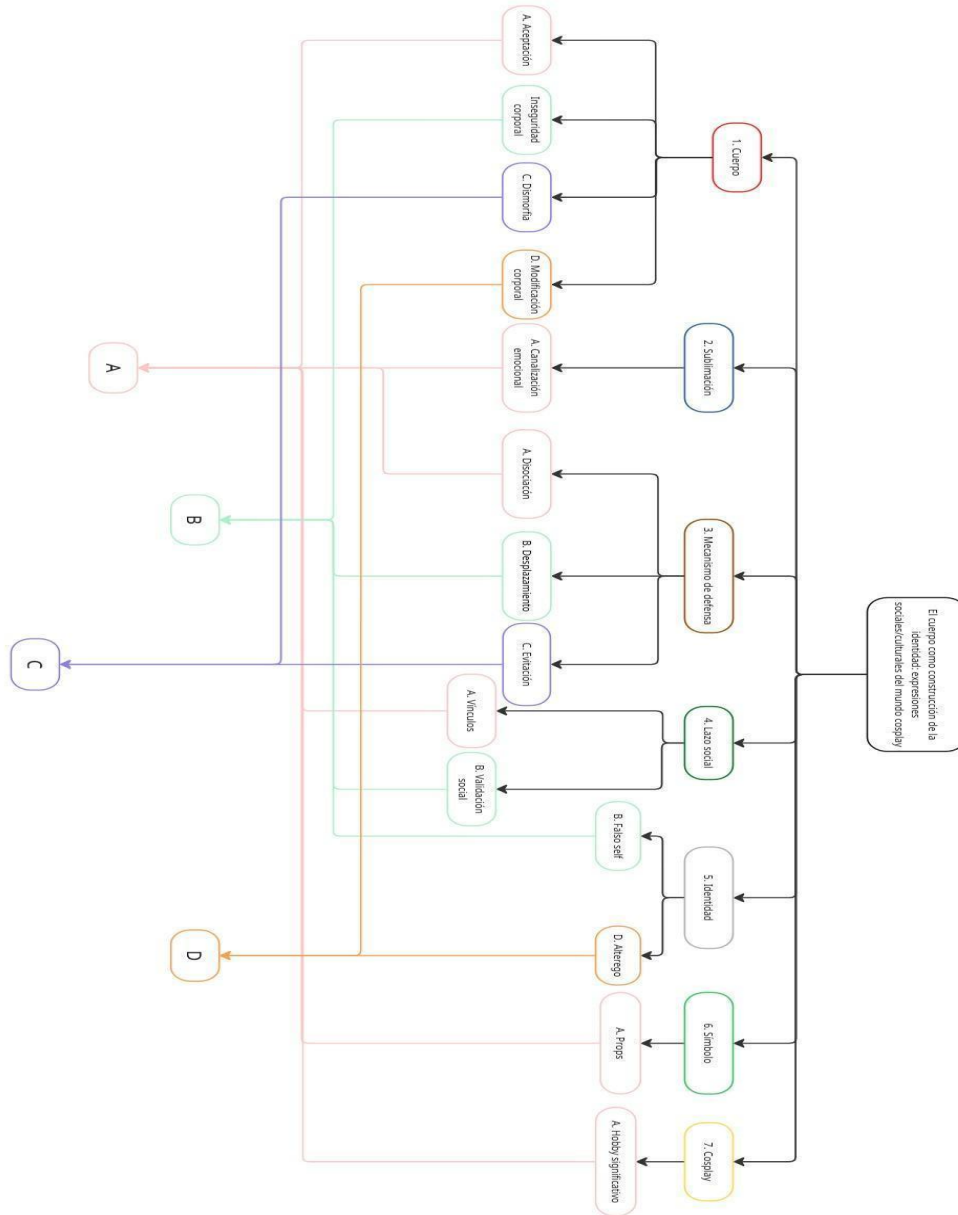
Categoría 6, subcategoría A los props son los accesorios, elementos de la utilería como objetos que hacen parte de la caracterización del personaje que se quiere representar. Ayudan a complementar la representación visual y también simbólica del personaje. El cosplay implica una alta producción artística que incluye el vestuario, accesorios llamados props, maquillaje y la caracterización (Streangi, E., 2020). Participante 1: "tratar de hacer mis propios props, que yo los veo y me siento muy feliz porque yo digo que los resultados son muy increíbles y hasta me puedo llegar a sentir orgulloso de mí mismo porque es algo que hice yo" Participante 4: "procuro hacer casi todo yo mismo: pelucas, props y maquillaje, hago catarsis" Participante 2: "un prop es básicamente un... los elementos que acompañan a al cosplay... es la utilería". Con lo que mencionan los participantes es posible evidenciar que la relación con la utilería se configura como un espacio de creación donde pueden permitirse explorar sus habilidades creativas y qué emociones giran en torno a esto. El Participante uno menciona "trato de hacer mis propios props... me siento muy feliz... hasta me puedo llegar a sentir orgulloso de mí mismo" denotando que es una experiencia satisfactoria que se relaciona con el proceso de creación hasta que finaliza su tarea, quedando con la satisfacción de que aquella creación fue meramente propia. Este proceso se ve favorecido por la construcción de una relación distinta con el Yo al ver físicamente una idea plasmada desde su mente, reafirmando el reconocimiento personal, orgullo, satisfacción y fortaleciendo la estima con respecto a las habilidades y creatividad que el individuo puede tener. El hecho de que muchos de los participantes prefieran crear sus elementos de utilería refleja la importancia del proceso de creación como parte fundamental de la experiencia de identidad, porque no es solo tener el objeto sino todo lo que involucra crearlo con las propias

manos implica una apropiación más profunda del cosplay. El elemento creado, en este sentido, no es ajeno al individuo, sino que está mediado y fundamentado por su esfuerzo al crearlo.

Categoría 7, subcategoría A el hobby es una actividad que se realiza de forma voluntaria, la cual es motivada por el interés, gusto y la satisfacción que genera realizarla. Es una práctica elegida libremente por el individuo que se realiza de forma voluntaria, la cual no pertenece al trabajo (Fancourt, 2021). Participante 2: “es mi prioridad absoluta” “dirigí un documental sobre el SOFA como una ‘carta de amor’ al cosplay” Participante 3: “todo mi año se organiza alrededor de esto” Participante 1: “no es mi prioridad principal... pero ocupa un 40% de mi mente”. Se puede evidenciar en lo mencionado por los participantes que el cosplay constituye un elemento significativo en la vida psíquica y cotidiana. El Participante 2 afirma que “es mi prioridad absoluta” e incluso “dirigí un documental sobre el SOFA como una ‘carta de amor’ al cosplay” demuestra que para el participante hacer cosplay va mucho más allá de una actividad recreativa ocasional, ocupando su vida por completo y volviéndose el eje central. Por otro lado, el Participante 3 “todo mi año se organiza alrededor de esto” denota que el cosplay no solo genera una satisfacción momentánea, sino que también organiza y guía al individuo a actuar en torno a futuros eventos marcados por metas e ilusiones propias, volviéndose un componente clave en la construcción del estilo de vida, reforzando su papel en la construcción de la identidad. El cosplay como hobby establece la autonomía de quienes lo realizan, esto ya que el participante decide involucrarse en la medida de sus posibilidades en una actividad que les resulta significativa, diferenciándose de las actividades y exigencias de la vida cotidiana, lo cual otorga

un valor como espacio de expresión donde el individuo puede construir y explorar su identidad, intereses y gustos particulares desde el placer y la motivación propia.

Abstracción y categorización: Agrupación de los significados ocultos en temas centrales.



Gráfica #1. Elaboración propia.

La imagen corresponde a la manera en que se graficaron las categorías siendo 1. Cuerpo, 2. Sublimación, 3. Mecanismo de defensa, 4. Lazo social, 5. identidad, 6. Símbolo y 7. Cosplay. De la categoría 1 surgieron 4 subcategorías que son aceptación, inseguridad corporal, dismorfia y modificación corporal. De la categoría 2 surgió la subcategoría de canalización. De la categoría 3 surgieron las subcategorías de disociación, desplazamiento y evitación. De la categoría 4 surgieron las subcategorías de vínculos y validación social. De la categoría 5 surgieron las subcategorías de falso self y alterego. De la categoría 6 surgió la subcategoría props. Y en la categoría 7 surgió la subcategoría de cosplay.

Discusión.

El presente trabajo de grado tuvo como objetivo comprender la construcción de la identidad en cosplayers desde un enfoque psicoanalítico, lo cual permite evidenciar que este escenario no se limita únicamente a una práctica recreativa sino se trata de un espacio complejo de elaboraciones subjetivas en la cual aspectos como el cuerpo, la identidad, los vínculos y los mecanismos de defensa se articulan.

Los hallazgos demostraron que la identidad en el ámbito del cosplay se configura como un proceso dinámico y de constante cambio, no es fijo ya que los sujetos se movilizan entre la aceptación, la inseguridad y experiencias dolorosas que marcaron el pasado y que a pesar del tiempo pueden tener aún repercusiones en el presente. Se evidenció que el cuerpo ocupa un lugar esencial en la construcción del Yo como una formación simbólica sobre la cual se plantean los

deseos, ideales y conflictos del individuo. Encontrando que el cosplay funciona también como un escenario que permite modificar, resaltar y hasta ocultar aspectos corporales de los individuos en función de lo que busquen transmitir con su cosplay sin dejar de lado su comodidad.

El cosplay se establece como un espacio de construcción de identidad donde se unen con el fin de participar activamente su transformación como un lugar significativo, en donde el individuo puede acudir sabiendo que será validado y aceptado aun con sus inseguridades y asuntos no resueltos, permitiéndole ser libre de buscar su comodidad y construir su mejor versión.

De igual manera los resultados obtenidos por medio de los grupos focales fueron claves en la identificación del cosplay como un factor importante en los procesos de resignificación de la imagen corporal, esto en el momento que la mayoría de participantes refirieron que por medio de la caracterización de un personaje lograron darle un nuevo valor y significado a aspectos negativos que tenían sobre su cuerpo. Esto permite evidenciar que el cosplay más allá de ser una práctica donde únicamente se representa visualmente un personaje, es capaz de construir una relación distinta con el propio cuerpo de quien encarna los personajes, llegando a sentirse orgulloso del cuerpo que habita. No obstante, también fue posible ver una ambivalencia con la corporalidad, porque si bien los participantes refirieron aspectos positivos, también mencionaron dificultades en torno a su cuerpo y los personajes que se limitaban a hacer por temas de incomodidad o inseguridad por como lucían, esto también dándole importancia a la mirada del otro. El cosplay, como tal, no se encarga de eliminar los conflictos relacionados con la autoimagen, pero ofrece un espacio donde el individuo puede interactuar con su cuerpo,

conociendo sus alcances y sus límites, poniéndose retos significativos y metas a futuro para alguna convención el deseo de encarnar un personaje específico.

Adicionalmente el hablar del cosplay como un mecanismo de defensa frente a situaciones emocionales complejas también denota que es un espacio donde los límites realmente son impuestos por quienes realizan este ejercicio. Los cuatro participantes de los grupos focales refirieron que hacer cosplay es una práctica que funciona como un medio de escape, de tranquilidad y que les permite tramitar sus emociones, destacando entre estas la ansiedad, tristeza y estrés. La posibilidad de asumir temporalmente una identidad distinta a la cotidiana permite alejarse por un momento de aquello que resulta doloroso, incómodo o estresante del día a día, experimentando sensaciones de tener todo bajo control, seguridad y bienestar. La elaboración de trajes, pelucas, utilería y hasta el maquillaje específico para algún personaje, permite que se canalicen las emociones más complejas con una actividad que resulta significativa para ellos al dejarles un resultado físico y visible, sintiendo, la mayoría del tiempo, orgullo por aquello que lograron crear intentando evitar u olvidar.

Algo destacable en los discursos de los participantes corresponde a los vínculos sociales, refiriéndose con el nivel de importancia de una familia, siendo aún más significativo por el hecho de poder elegir quienes son aquellos que se quedaran dentro de ese círculo con el cual pueden liberarse de aquello que no pueden ser en su día a día, creando un espacio de libertad y conexión a través de relaciones, experiencias y gustos en común. La mayoría de participantes refirió situaciones de bullying durante su etapa escolar, lo cual marcó significativamente su gusto por la cultura geek, en el momento que encuentran un lugar donde hay personas con sus mismos

gustos, ideales y pasiones, lo vuelve un espacio donde el sentimiento de pertenencia lo hace más significativo que lo que alguna vez dolió. El cosplay en este sentido se manifiesta como un escenario colectivo que permite una reparación por medio de los símbolos de experiencias previas dolorosas que marcaron a los individuos. Es aquí donde la validación de su propia comunidad y la mirada del otro resulta importante. Aspectos como la validación de otros cosplayers, fotos, elogios y hasta ser reconocidos como un referente de un personaje específico deja al individuo con una sensación de satisfacción y orgullo, permitiendo entender que su esfuerzo en este espacio sí es reconocido y admirado. La identidad no se construye única y exclusivamente por medio de la propia percepción, también influye significativamente la opinión de un externo para ser reconocido socialmente.

La elaboración de la utilería, vestuarios, pelucas o maquillaje, permite que el individuo conecte más profunda y significativamente con todo el proceso de creación, desde las ganas de hacerlo, plantear la idea, ir en busca de los materiales, quizá buscar ayuda e inicia a crear aquello que primero cruzó su mente hasta verlo completamente materializado, ofrece al individuo una experiencia única donde reconoce que es capaz de ir más allá de vestirse como el personaje e interpretarlo, sino también de darle un toque personal y único que lo distinga de los demás cosplayers que hacen a ese mismo personaje. Porque si bien dos personas hacen el mismo cosplay, siempre habrá un factor diferenciador en cada uno, sin llegar a desmeritar ninguno, siendo conscientes de todo el proceso que hubo detrás hasta su demostración final en algún evento o convención.

Al analizar la codificación de la información, se identificó que las subcategorías emergentes no aparecen de forma separada, se relacionan entre sí a partir de las experiencias narradas por los participantes. Estas relaciones ayudaron a comprender que la función del cosplay no se limita a una práctica recreativa o estética, sino un espacio donde se articula la identidad, el cuerpo, la expresión, los elementos simbólicos y los vínculos sociales. Por lo cual, la gráfica facilita identificar cómo cada una de las categorías aporta a la comprensión del cosplay como una práctica fundamental para la construcción de la identidad (Gráfica #1).

En cuanto a la relación de la categoría A, integra la aceptación corporal, canalización emocional, la disociación, los vínculos, props y hobby significativo. Esta asociación permite comprender que el cosplay es un espacio en el cual los individuos pueden aceptar partes de sí mismos, expresar sus emociones y darles una forma creativa. En los discursos los participantes manifiestan que el cosplay les permite sentirse cómodos corporalmente, también les permite verse de una forma más positiva y construir una relación diferente con su imagen. Por lo cual, la aceptación corporal se relaciona con la canalización emocional, ya que emociones como la tristeza o el estrés pueden encontrar una salida por medio de la creación de los trajes, los props y el maquillaje.

De acuerdo con esto, la disociación se puede comprender como una separación pasajera entre el yo cotidiano y el yo que surgen dentro del cosplay. Los individuos expresan que cuando se caracterizan, se apartan por un momento de sus preocupaciones cotidianas. Esto no implica que dejen de ser ellos mismos, sino que el cosplay posibilita hablar por un tiempo una forma diferente de presentarse frente a la sociedad. La persona funciona como un recurso simbólico, el

cual les permite pausar parcialmente las cargas y experimentar una versión más tranquila, segura y libre de sí mismos

La asociación de la categoría B relaciona la inseguridad corporal, la validación social, el desplazamiento y el falso self. Esta asociación permite comprender cómo el cosplay transforma experiencias previas de inseguridad o rechazo, encuentran una forma de distinta de ser vividas. Algunos de los participantes mencionaron que en algún momento de sus vidas atravesaron problemas como el bullying, temor por no cumplir con ciertas expectativas o alguna incomodidad con su cuerpo. Dentro de la comunidad cosplay, aquello que en otros contextos pudo ser un motivo de burla o inseguridades en este espacio puede adquirir otro significado, al ser reconocido y admirado por los demás.

De acuerdo con esto, el desplazamiento se puede comprender como una manera en la que el malestar vivido en distintos escenarios se moviliza hacia un espacio que es menos amenazante, en el cual se puede expresar, ser y existir de otra manera. Una experiencia de rechazo en el contexto escolar asociada a gustos por el anime o la cultura geek puede ser resignificada cuando el individuo asiste a un evento y recibe el reconocimiento por su cosplay. La validación social cumple una función fundamental, ya que la observación de los demás deja de percibirse únicamente como un juicio y empieza a experimentarse como una forma de aceptación y reconocimiento.

La identidad no se construye únicamente desde la percepción de cada persona de forma individual, sino desde la forma en que los demás la reconocen. Cuando los demás cosplayers o

personas externas piden fotos o reconocen el personaje representado, el individuo puede sentir que su esfuerzo tiene valor. Por lo cual, la validación social no se debe comprender como un aspecto superficial, sino como una experiencia relacional que hace parte en la construcción de la identidad.

El falso self también hace parte de esta relación, ya que en el cosplay esta idea permite comprender que el personaje puede funcionar como una manera de presentación que protege al sujeto y también al mismo tiempo, le permite interactuar con mayor libertad. Cuando los participantes expresan que al estar personificados se comportan de una forma diferente, menos reprimida y más segura, el personaje representa una forma simbólica de expresar aspectos propios que en su vida cotidiana pueden permanecer más contenidos.

La relación de la categoría D articula la modificación corporal con el alter ego. Esta vinculación permite comprender cómo el cuerpo no funciona únicamente como un soporte del cosplay, sino como medio de transformación identitaria. En cosplay, el cuerpo se transforma simbólicamente por medio del vestuario y las formas de actuar. Los participantes mencionaron que utilizaban el cuerpo para disimular o exagerar atributos o como se motivan a cambiar algunos hábitos para asimilarse más a la imagen de un personaje.

El alter ego se identifica cuando el individuo siente que cuando se caracteriza, empieza a actuar de una forma más segura o cercana a una versión ideal de sí mismo. Eso no significa que dejen de ser ellos mismos, sino que el personaje le permite aumentar ciertos rasgos propios de su personalidad.

Las relaciones de las categorías A, B y C facilitan comprender que el cosplay une las dimensiones corporales, sociales y simbólicas. La relación de la categoría A evidencia cómo esta práctica favorece a la aceptación, la canalización y el sentido de pertenencia. La asociación de la categoría B evidencia la posibilidad de resignificar inseguridad o miedos por medio de la validación social. La relación de la categoría C permite identificar las tensiones corporales que pueden aparecer y la relación de la categoría D demuestra cómo la modificación corporal y el alter ego hacen parte de la exploración de la identidad.

El cosplay hace parte de la construcción de la identidad ya que ofrece un espacio en el que los participantes pueden transformar su imagen, representar algunos aspectos de sí mismos y relacionarse con otros. Por otro lado, también se identificó que la identidad se expresa a través de la elección de los personajes, la elaboración de los props y la forma de presentarse en la comunidad.

Conclusión

Este trabajo de grado permitió comprender cómo el Cosplay participa en los procesos de construcción de la identidad al convertirse en un espacio, en el cual los participantes expresan aspectos personales, simbólicos y emocionales, por medio del cuerpo y la representación de los personajes. Los relatos tenidos en los grupos focales evidenciaron que el Cosplay no se limita a una actividad estética o recreativa, sino que adquiere un significado subjetivo relacionado con la manera en la que las personas se perciben a sí mismas y se relacionan con los demás.

De esa forma, identificamos que el cuerpo ocupa un lugar central dentro de la experiencia del Cosplay, porque funciona como un medio de expresión simbólico, por el cual los participantes modifican, transforman y representan aspectos de sí mismos. Por medio de las categorías de aceptación, inseguridad corporal, modificación corporal y dismorfia. Se identificó que la relación con el cuerpo se puede ver, favorecida o tensionada, dependiendo de la percepción y de la influencia de la mirada social.

De acuerdo con los resultados, se analizó que el Cosplay funciona como un mecanismo de defensa y regulación emocional. Los participantes describen esta práctica como un espacio de canalización emocional, distracción de los malestares cotidianos y una construcción de bienestar subjetivo. En ciertos casos, el Cosplay permite resignificar experiencias relacionadas con el bullying, rechazo social y las inseguridades corporales, favoreciendo los procesos de aceptación y pertenencia dentro de la comunidad.

Esa investigación evidenció que esta comunidad cumple una función importante en cuanto a la creación de vínculos sociales y sentimientos de validación. Los participantes expresaron encontrar en este entorno, espacios de aceptación, reconocimiento y construcción de relaciones significativas.

Analizar este proyecto desde la perspectiva psicoanalítica, el Cosplay pudo comprenderse como una práctica simbólica, en la cual el cuerpo, la cultura y la identidad se articulan de forma constante. La representación de los personajes, el uso de props, maquillaje y vestuario

permitieron observar las formas de simbolización y expresión que van más allá de la apariencia física, convirtiendo el cuerpo en un escenario de construcción de la identidad.

Con respecto a limitaciones mencionamos el tamaño de la muestra, ya que la investigación se realizó con cuatro participantes. Aunque sus discursos ayudaron a obtener información sumamente valiosa, una muestra más grande podría aportar puntos de vista diferentes y diversidad de experiencias, ya que como vimos solo con estos participantes cada cosplayer vive el espacio de manera distinta, aunque converjan en puntos similares o experiencias previas.

También otra limitación corresponde a que, a pesar de que se encontraron varios aportes teóricos sobre la identidad, la cultura, el cuerpo, simbolización, sublimación, lazo social y cultura, la información académica sobre el cosplay fue casi nula o de difícil acceso en diversas revistas indexadas, dejando ver que no es un tema del que se estudie ni se hable con regularidad, por esto destacamos que el presente trabajo de grado sea uno de los primeros momentos en Colombia donde converge el cosplay y psicología.

Como propuesta para futuro proyectos sería ideal ampliar la investigación en cuando a población participante e incluir cosplayers de más ciudades, edades y trayectorias dentro de la comunidad, buscando ampliar la comprensión de las distintas formas de construcción de la identidad presentes en esta práctica.

Por otro lado, también se podría profundizar en la relación entre el Cosplay, la imagen corporal y la autoestima, ya que en la investigación surgieron experiencias relacionadas con la inseguridad corporal y la validación social que podrían desarrollarse con mayor profundidad.

En este trabajo de grado se destaca que la unión de psicología y cosplay no ha sido muy estudiando a fondo previamente, menos en Colombia, por lo cual este es un espacio donde se buscó entablar la conversación con quienes tienen mucho por decir, pero nunca antes se les dio la oportunidad de hacerlo.

Referencias

- Aignerren, M. (2002). La técnica de recolección de información mediante grupos focales. *La Sociología en sus escenarios*, (6) <https://revistas.udea.edu.co/index.php/ceo/article/view/1611>
- Águeda, R. P. (2007). El concepto “disociación” en el fin-de-siècle P. Janet y S. Freud. <https://docta.ucm.es/entities/publication/313ce9ae-e5f6-4527-8e9a-ee6beeee90d2>
- Amorín, G. (2012). La sublimación. Versión digital recuperada el, 9(02), 2019. https://nucep.com/wp-content/uploads/2012/09/prod_Graciela-Amorin- LA-SUBLIMACION.pdf
- Anzieu, D. (2007). El yo-piel. Biblioteca Nueva.
- Barragán Solís, M. C. (2011). La transformación de la corporeidad: las modificaciones corporales y la experiencia de habitar el cuerpo. *Revista de Psicología y Ciencias del Comportamiento*, 3(1), 83–99. <https://www.scielo.org.mx/pdf/cuicui/v18n50/v18n50a13.pdf>
- Barría Chateau, H. A. (2020). Locus suspectus: sobre lo siniestro en la arquitectura de Alfredo Jaar. *Revista 180*, (45), 38-47. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-669X2020000100105&script=sci_arttext
- Behar, R., Arancibia, M., Heitzer, C., & Meza, N. (2016). Trastorno dismórfico corporal: aspectos clínicos, dimensiones nosológicas y controversias con la anorexia nerviosa. *Revista Médica de Chile*, 144(5), 626-633. <https://dx.doi.org/10.4067/S0034-98872016000500011>
- Berengüí, R., Castejón, M. Á., & Torregrosa, M. S. (2016). Insatisfacción corporal, conductas de riesgo para trastornos de la conducta alimentaria en universitarios. <https://www.redalyc.org/journal/4257/425746132001/>

- Bertorello, A., & Bareiro, J. (2010). Sublimación y desmundanización: el problema del origen del discurso científico en Freud y Heidegger. *Revista de Filosofía*, 26(2), 45.
<https://www.redalyc.org/pdf/836/83613709006.pdf>
- Borda, L., & Gandolfi, F. Á. (2014). El silencio de los otakus: estereotipos mediáticos y contra-estrategias de representación. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7417152>
- Bornhauser, N., & Ochoa, D. (2012). El quiasma de la sublimación: aproximaciones interdisciplinarias. *Estudios Filológicos*, (49). <https://www.redalyc.org/pdf/1734/173424314002.pdf>
- Bornhauser, N., & Ochoa, D. (2012). Los derroteros de la sublimación en la obra freudiana. *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*. https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S0211-57352012000400006&script=sci_arttext&tlng=pt
- Boxó Cifuentes, J. R., Aragón Ortega, J., Ruiz Sicilia, L., Benito Riesco, O., & Rubio González, M. Á. (2013). Teoría del reconocimiento: aportaciones a la psicoterapia. *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*, 33(117), 67-79.
- Cabrera Sánchez, J. (2013). La pulsión de muerte: apuntes para una inversión semántica del paradigma inmunitario desde el psicoanálisis.
<https://www.scielo.br/j/pusp/a/5G8BfGk8KdS7jbKqQqT3tMq/?lang=es>
- Cabrera Sánchez, J. (2020). Lo ominoso: estética y subjetivación histórica en la literatura gótica y el psicoanálisis. *Atenea (Concepción)*, (521), 25-40. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-04622020000100025&script=sci_arttext&tlng=pt
- Casas de Pereda, M. C. (1997, enero 1). *Investigación en metapsicología; simbolización en psicoanálisis*. <https://publicaciones.apuruguay.org/index.php/rup/article/view/1012>

Calvente, M. G., & Rodríguez, I. M. (2013). El grupo focal como técnica de investigación cualitativa en salud: diseño y puesta en práctica. *Atención Primaria*, 25(3), 181.

<https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC7675815/>

Canosa, J. L., & Mundiñano, M. G. (2019). Referencias freudianas la sublimación 1910–1920: pulsión, sublimación y creación. En *Congreso Internacional de la Investigación y Práctica en Psicología XXI Jornadas de Investigación XV Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur*.

<https://www.aacademica.org/000-111/357.pdf>

Canosa, J., López, E., Mundiñano, G., & Perak, M. (2019). La sublimación en las obras de Freud y Lacan. Hipótesis preliminares acerca de la relación entre sublimación y creación. *Anuario de Investigaciones*, 26, 225-232.

Carballo, R. P., & Campos, A. B. (2000). Identidades y cuerpo: el efecto de las normas genéricas.

Papeles del Psicólogo, (75), 34-39. <https://www.redalyc.org/pdf/778/77807506.pdf>

Casas, C. E. D., Passerini, A. D. L. M. & Pérez, J. (2016). Modalidades contemporáneas de la sexualidad humana. In *V Jornadas de Investigación y IV Encuentro de Becarios de Investigación*

Chicago Psychoanalytic Institute. (2025, April 22). Flight into illness: Understanding psychological avoidance and healing through psychoanalysis. <https://chicagoanalysis.org/blog/psychoanalytic-principles/flight-into-illness/>

Cornejo, S. (2016). Cuerpo, imagen e identidad. Una relación (im)perfecta. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (58), 1-10.

https://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232016000300017&lng=es&tlng=es

- Corsi, P. (2002). Aproximación preliminar al concepto de pulsión de muerte en Freud. *Revista Chilena de Neuro-Psiquiatría*, 40(4), 361-370. <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-92272002000400008>
- Crespo-Arriola, M. F. (2013). El problema de la cultura en Freud: de la arqueología del inconsciente a la utopía de la razón. *Pensamiento y Cultura*, 16(1), 67-85.
<https://www.redalyc.org/pdf/701/70128607004.pdf>
- Díaz Medina, C. (2018). Marcas en la piel: Tatuajes como vía de elaboración del trauma en sobrevivientes de violencia. *Revista*.
- De, L. A. A. (1955). Anna Freud: El yo y los mecanismos de defensa.
[file:///C:/Users/User/Downloads/165489042_ANNA_FREUD_Mecanismos_de_Defen%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/165489042_ANNA_FREUD_Mecanismos_de_Defen%20(2).pdf)
- Enver Vega Figueroa. (2023). Expresiones y cambios sociales a través de la experiencia vital. Sesión de clase.
- Fair, H. (2013). Contribuciones del psicoanálisis lacaniano a la teoría social. *Revista de Ciencias Sociales*, (139), 27-51. <https://www.redalyc.org/pdf/153/15329873003.pdf>
- Fernández de la Vega González, S. (2018). La memoria del cuerpo: una justificación teórica de las intervenciones corporales en psicoterapia psicoanalítica. *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*, 38(134), 451-471. https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S0211-57352018000200006&script=sci_arttext
- Fernández Droguett, R. (2019). Micropolíticas del cuerpo: Tatuaje y resistencia. *Psicología Política*, 42, 103-118.
- Freud, S. (1919). Lo siniestro. <https://www.insumisos.com/M4T3R14L/BD/Freud-Sigmund/Lo%20siniestro.PD>

Freud, S. (1930) El malestar en la cultura.

Freud, S. (2020). *Sobre la psicopatología de la vida cotidiana*. L&PM Editores.

Gallegos, M. (2012). La noción de inconsciente en Freud: antecedentes históricos y elaboraciones teóricas. *Revista Latinoamericana de Psicopatología Fundamental*, 15(4), 891–902.

<https://www.redalyc.org/pdf/2330/233025245010.pdf>

García, M. G. V., Del Pilar Alejandra Mora Cantellano, M., & Reyes, A. a. M. (2017, Octubre 15). *Un acercamiento a la investigación cualitativa en la disciplina del diseño*.

<https://www.redalyc.org/journal/4981/498159332023/html/>

García, M. (2006). Hacia una teoría pragmática y psicoanalítica de por qué las palabras curan. *Revista Interamericana de Psicología*, 40(1), 5-12. <https://www.redalyc.org/pdf/264/26420712005.pdf>

Gandolfi, Federico Álvarez. (2026). Cosplay y otakismo. Apuntes sobre el impacto transcultural de Japón en América Latina. *Anagramas -Rumbos y sentidos de la comunicación-*, 24(48), a05.

Epub diciembre 11, 2025. <https://doi.org/10.22395/angr.v24n48a05>

Gil, Á. R., & Pascal, M. A. S. M. (2012). Subculturas juveniles: identidad, idolatrías y nuevas tendencias. *Revista de estudios de juventud*, (96), 197-213.

Gonçalvez Boggio, L. (2019, February 10). La ciencia de descifrar el lenguaje corporal.

<https://psico.edu.uy/presencias-en-medios/la-ciencia-de-descifrar-el-lenguaje-corporal>

Grunin, J. (2021). Escribir en la adolescencia: centros y márgenes del ensayo identitario. *Traslaciones. Revista Latinoamericana de Lectura y Escritura*, 8(16), 114–128.

Haizea. (2023, November 16). Mecanismo de defensa: desplazamiento. <https://psicologos-bilbao.org/mecanismo-de-defensa-desplazamiento/>

- Hernández Jiménez, N. (2010). Reflexiones sobre marcas en la piel. *Psicología Iberoamericana*, 18(1), 38–46. <https://www.redalyc.org/pdf/1339/133915936005.pdf>
- Honorato, M. R. (2014). Psicoanálisis y cultura. *Summa Psicológica*.
<https://pepsic.bvsalud.org/pdf/summa/v11n1/a01.pdf>
- Jódar, V. Á. P., & López, S. R. F. M. El yo-piel: modelo teórico y aplicación práctica. *Clinica e Investigación Relacional (CeIR)*
https://www.psicoterapiarelacional.es/Portals/0/eJournalCeIR/V14N1_2020/14_Perez-Jodar_Fdez-Miranda_2020_Yo-Piel_CeIR_V14N1.pdf
- Klappenbach, H. (2006). Construcción de tradiciones historiográficas en psicología y psicoanálisis. *Psicologia em Estudo*.
<https://www.scielo.br/j/pe/a/8nkVStp5RMcSqLDRwgBxjWC/?format=html&lang=es>
- Knobel, M., & Aberastury, A. (1981). Adolescência normal. Porto Alegre: Artes.
- Lacan, J. (1995). El sentido de un retorno a Freud en el psicoanálisis.
- Laverde Rubio, E. (2020). Introducción: mecanismos de defensa. *Psicoanálisis*.
- Lisboa, J. L. C. (2018). *INVESTIGACIÓN CUALITATIVA: FUNDAMENTOS EPISTEMOLÓGICOS, TEÓRICOS y METODOLÓGICOS*. <https://www.redalyc.org/journal/5257/525762351005/html/>
- Lopera Echavarría, J. D. (2019). La pulsión en Freud: ¿un concepto superado? *CES Psicología*, 12(3), 133-149.
- López, S. F. M., & Jódar, V. Á. P. (2020). Introducción al “yo-piel” de Anzieu. *Revista de Psicoterapia y Psicosomática*, 40(103), 109-122.
- Luján Martínez, H. (2010). Lo ominoso en la ética como construcción literaria de sí mismo.

Martinez, E. M. L., Perak, M., & Canosa, J. (2020). Variaciones acerca de la creación: sublimación, invención, saber-hacer.

Martínez, M. Á. (2014). El concepto de falso self. Importancia en la clínica psicoanalítica actual. Dialnet.

Mercado Ocampo De Leguizamon, G. (2023). Freud, el psicoanálisis y la interpretación de los sueños.

Morales, D. P. (2012). Manga-anime: Una expresión artística que subjetiva al Otaku. *Tesis psicológica*

Moncaleano, P. B. (2016). El concepto de sublimación en psicoanálisis, una revisión de literatura. Universidad del Rosario.

Monjaraz Fuentes, P., Rojas Hernández, M. D. C., Santasilia, S., & Monjaraz Fuentes, F. (2017). El cuerpo como elemento constitutivo.

Nateras Domínguez, A. (2005). Los usos públicos del cuerpo alterado en jóvenes urbanos mexicanos.

Organización Mundial de la Salud (2025). *Salud mental del adolescente*

Pabón-Chaves, A. S., & Hurtado-Herrera, D. R. (2016). Mi piel es un lienzo.

Palacios, L. (2007). Sublimación, arte y educación en la obra de Freud.

Palazuelos Rojo, I. D. J. (2022). Más allá de la ficción.

Pardo, D. (2013, junio 24). ¿Cuál es la diferencia entre un geek y un nerd? BBC News Mundo.

Pérez, L. (2017). Los cuerpos de la guerra. Análisis de los procesos de construcción corporal y subjetiva en los militantes

Pineda, C. (2026, February 8). Mecanismos de defensa en psicoanálisis.

Reyes Rodríguez, G. I. (2023). La comunidad geek de Ciudad Juárez.

Reyes, G. G. (2021). La desmesura de hacer cosplay.

Romano, A. La sublimación como concepto transversal.

- Ronchi Salamea, A. (2005). Proceso de separación-individuación según Mahler.
- Sossa Rojas, A. (2011). Análisis desde Michel Foucault referentes al cuerpo.
- Soto, F. C. (2016). Cuerpo y Feminidad: "Goce Otro" de Jacques Lacan y "Devenir-Mujer" en Deleuze y Guattari. *Trans/Form/Ação*, 39(4), 85-106.
- Strangi, É. (2020). Cosplay, vestuario y subjetividades.
- Stewart, L. (2025, February 11). *Análisis hermenéutico en la investigación cualitativa*. ATLAS.ti.
<https://atlasti.com/es/research-hub/investigacion-hermeneutica>
- Tió, J. (2020). La formación del sentimiento de identidad en la adolescencia. *Temas de psicoanálisis*, 20, 1-29.
- Tolosa, R. E. (2020). La capacidad para estar solo.
- Torres, R. L. (2013). A propósito del cuerpo.
- Valenzuela Gutiérrez, M. E., & Meléndez, J. M. (2019). Normalización del cuerpo femenino.
- Valerio, C. Z. (2021). Cosplay como forma de distinción.
- Velázquez, M. E. (2021). Cuerpo, género e identidades.
- Villamil Benavides, A. M., & Galindo Ubaque, A. D. (2020). La metáfora de la corporalidad en la guerra como dispositivo resiliente.
- Wachtel, P. L. (2008). Interpretación, aceptación de sí mismo y nueva experiencia relacional.

Anexos.**Fase 4. Realización de los grupos focales. Transcripción de las 3 sesiones.****Grupo focal 1. Cosplay como sublimación, resistencia y lazo social**

Moderadoras: Sara Ardila y Mariana Rodriguez (Estudiantes de Psicología)

Participantes: Participante 1, Participante 2, Participante 3 y Participante 4.

Sara: Bienvenidos. Esta información es únicamente para nuestro trabajo y sus respuestas serán anónimas. Les recordamos que la sesión será grabada y les pediremos el consentimiento informado formalmente mañana. Cedo la palabra a mi compañera.

Mariana: Buenas noches. Somos estudiantes de octavo semestre. Un grupo focal es una herramienta para obtener información de una población con características específicas; en su caso, que hacen cosplay de manera activa. Nos gustaría que se presenten con su nombre, edad y cuánto tiempo llevan haciendo cosplay.

Participante 1: Yo inicio. Llevo aproximadamente dos años. Empecé poco a poco y ahora me tomo este pasatiempo más en serio.

Participante 2: Tengo 20 años y llevo unos seis años en el cosplay.

Participante 3: Tengo 25 años. En el mundo del cosplay me conocen como (...) y prefiero ese nombre aquí. Llevo unos 4 o 5 años, empecé más que todo después de la pandemia.

Participante 4: Tengo 21 años, casi 22, y llevo en el cosplay más de 10 años.

Mariana: Gracias a todos. La primera pregunta es: ¿Qué papel ha tenido el cosplay en su vida en términos emocionales, personales y sociales? Especialmente en momentos difíciles.

Participante 1: Para mí es una distracción o escape de la vida real. Me ayuda a desconectarme del trabajo y el estudio. Socialmente me ha ayudado mucho porque antes no era muy sociable y aquí he conocido a mucha gente de mi edad y he hecho grandes amigos.

Participante 2: Para mí el cosplay me salvó la vida. En el colegio sufrí mucho bullying por mis gustos, pero al entrar a la comunidad encontré un mundo donde ser yo mismo. Soy estudiante de cine y hasta dirigí un documental sobre el SOFA como una "carta de amor" al cosplay. Antes era muy tímido, pero ahora me expreso mucho más.

Participante 3: Fue un punto de ancla tras la pandemia. Yo también reprimí mis gustos por el bullying "otaku" de antes. Es un despeje de la vida laboral que me permite socializar en círculos distintos al trabajo. Tuve un momento difícil por la presión de las redes sociales y el alcance, pero ya volví a disfrutarlo por lo que es.

Participante 4: Empecé a los 11 años. Gracias al cosplay aprendí a conocerme y a abrirme como persona. Era una forma de escapar de una realidad que me incomodaba. Soy introvertido y ser un personaje me da seguridad para conectar con otros.

Mariana: Muy interesante. Participante 1: mencionó que no sabía si se consideraba parte de la comunidad. ¿Qué significa para ustedes pertenecer a la comunidad cosplay?

Participante 1: Creo que es reconocer a las personas y ser reconocido, además de ser aceptado.

Participante 2: Es como una familia. Es sentir la aceptación del grupo más allá de tus amigos cercanos.

Participante 3: Yo tengo el concepto un poco "traumatizado". Para mí es un tema de reconocimiento. Si te reconocen como referente de un personaje, ya eres parte de ese repertorio.

Participante 4: Me cuesta el sentido de pertenencia. Antes pensaba que ser "cosplayer" era solo para quienes hacían cosas gigantes. Ahora creo que la comunidad es la que uno forma con su grupo de amigos cercano.

Mariana: ¿Qué lugar ocupa el cosplay en su vida hoy? ¿Es prioridad o hobby?

Participante 1: No es mi prioridad principal el estudio y trabajo, pero ocupa un 40% de mi mente. Lo relaciono con mi carrera de medios audiovisuales.

Participante 2: Es mi prioridad absoluta. A veces lo pongo por encima del estudio porque prefiero mantenerlo así por mi salud mental. Organizo mi año según los eventos: Comic Con, SOFA, ExpoGeek.

Mariana: Participante 2, mencionaste la palabra "props", ¿qué es eso?

Participante 2: Es la utilería: espadas, escudos, pistolas. Elementos que acompañan al cosplay.

Participante 3: No es mi prioridad número uno (es el trabajo), pero todo mi año se organiza alrededor de esto. Fechas como SOFA o Expo Geek son agenda cerrada. (Nota: Expo Geek es un evento independiente en el sur de Bogotá muy bueno para interactuar con otros cosplayers).

Participante 4: Es ambas. Mis hobbies siempre han sido prioridad en mi distribución de tiempo. Las fechas de eventos son intocables para mí.

Mariana: Para finalizar, ¿sienten que el cosplay les ayuda a canalizar emociones de forma breve?

Participante 1: Sí, me anima saber que vienen eventos cuando estoy estresado en el trabajo.

Participante 2: Totalmente. Es como una terapia. He llorado de emoción al entrar a Corferias y ver el logo del SOFA.

Participante 3: Es como un "masking". Puedo estar triste, pero el personaje no lo está. Al desmaquillarme, a veces hasta se me olvida por qué estaba estresada.

Participante 4: Hago catarsis peinado pelucas o haciendo props. Al pisar el evento, el estrés se quita.

Sara: Gracias por este espacio. Mañana seguiremos con otra temática para que sus respuestas sean lo más espontáneas posibles. Damos por cerrado este primer grupo focal.

Sesión 2. Grupo focal 2. El cuerpo como escenario simbólico

Mariana: Buenos días. Retomando las pautas de ayer, hoy hablaremos sobre el cuerpo con relación al cosplay. ¿Qué significa su cuerpo en la experiencia del cosplay en términos de

sensaciones, emociones, cambios en la percepción de su imagen, la influencia de la mirada de los otros y cómo su cuerpo expresa aspectos de ustedes mismos? Empecemos por las sensaciones: ¿qué sienten y dónde lo sienten al usar un cosplay? Participante 1: puedes iniciar.

Participante 1: Buenas noches. Siento que el cosplay me hace sentir más a gusto conmigo mismo. Es algo en lo que he trabajado mucho porque siempre me he considerado feo, pero el cosplay me ha ayudado a amarme más y a verme de forma positiva, dándome una sensación de aceptación.

Mariana: Listo. Creo que sigue Participante 2.

Participante 2: Hola, buenas noches. Me pasa algo similar; gracias al cosplay me siento distinto y he aceptado más mi cuerpo, aunque siempre he sido inseguro. Sin embargo, hay cosplays que decido no hacer o no repetir por la inseguridad de sentir que no los "lleno" bien corporalmente o porque me niego a volverlos a hacer al verme mal con ellos.

Sara: ¿Cómo describirías esa sensación?

Participante 2: Es rara. Es una mezcla entre lo bueno de mejorar mi percepción propia y lo malo de terminar lastimándome emocionalmente al verme mal con un cosplay corporalmente hablando.

Participante 3: Buenas noches, Mariana y Sara. Para mí, el impacto del cosplay en mi cuerpo ha sido grande, especialmente experimentando con el *gender bend*, que es cambiar el sexo del personaje. Hago versiones femeninas de personajes masculinos para que se acoplen a mi cuerpo,

pero también hago *crossplay*. El *crossplay* me ayuda a desdibujar la línea del género; no me veo solo como una chica, sino como el personaje, y me gusta que me traten como hombre si esa es la versión que representó. Uso el cuerpo como una herramienta para camuflar o exagerar atributos, como usar elementos para simular hombros anchos o pecho plano, y así lograr la semejanza con el personaje.

Mariana: Muchas gracias. Por último, Participante 4.

Participante 4: Es complejo. Antes me exigía demasiado y me limitaba por mi contextura o altura, aunque ahora me he relajado un poco. A veces ciertos cosplays me generan dismorfia, pero me encanta ese "desdibujar los límites" que brinda el cosplay. Al igual que Participante 1, el cosplay me ayuda a verme como una persona más atractiva y deseable.

Mariana: Ahora, sobre lo emocional: ¿qué les hace sentir a nivel emocional tener un cosplay puesto? Participante 1.

Participante 1: Me siento bastante feliz. Al ponerme el traje y mirarme al espejo me parece increíble. También me hace feliz trabajar en mis propios *props*; me siento orgulloso de mí mismo porque los resultados son increíbles y los hice yo.

Sara: Gracias. Participante 2.

Participante 2: Inconscientemente terminé actuando y moviéndome como el personaje. Por ejemplo, con Satoru Gojo, que es narcisista, siento que mi ego y mi autoestima aumentan mucho al sentir que me veo muy bien.

Mariana: Interesante. Participante 3.

Participante 3: Siento que mi lado extrovertido sale a flote. Como siento que no soy yo propiamente, sino una mezcla con el personaje, pierdo la represión social y me siento libre de hablarle a todo el mundo y hacer preguntas sin pena. Eso me da más confianza en cómo interactúo.

Sara: Gracias. Participante 4.

Participante 4: Concuerto. Me da seguridad absoluta y extroversión. A veces busco personajes con personalidades contrarias a la mía, que soy reservado y callado, para sentir esa apertura y seguridad de hacer cosas que normalmente no haría.

Mariana: Hablemos de la percepción de la imagen corporal. ¿Cuándo sienten que su imagen es agradable y cuándo no?

Participante 1: Me siento cómodo cuando físicamente me parezco al personaje. Una vez hice un personaje muy musculoso siendo yo muy delgado; al principio me veía bien, pero luego me dio complejo y decidí no volverlo a hacer hasta mejorar mi condición física.

Sara: Gracias. Participante 2.

Participante 2: Me pasa igual. Siempre he sido inseguro por ser muy delgado. Los cosplays que muestran mucha piel o que son muy pegados, como Luffy de *One Piece* o el de *Invincible*, me generan mucha inseguridad porque no me gusta mostrar mi cuerpo.

Mariana: Entiendo. Participante 3.

Participante 3: Los estándares de los personajes femeninos de anime que tienen pecho prominente y cintura diminuta, son irreales y es difícil lidiar con eso. Yo elijo personajes que favorezcan mi cuerpo y comodidad; nunca haría un cosplay con el que me sienta fuera de lugar.

Participante 3: Por ejemplo, con la versión femenina de Ace, usé un kimono para tapar mis brazos, que no me gusta mostrarlos. Ahora voy al gimnasio decidida a lograr el cuerpo de un personaje específico antes de hacerlo.

Mariana: ¿Cuál es ese personaje?

Participante 3: Maki de *Jujutsu Kaisen* en la nueva temporada, la que está muy musculosa. Quiero convertir mi "brazo de tía" en un brazo fuerte.

Sara: Gracias. Participante 4.

Participante 4: El cuerpo es un tema de obsesión para mí, a veces tóxica. Por eso prefiero cosplays cubiertos; me cuesta mostrar brazos o piernas. Jamás haría un cosplay de *Evangelion* por las licras, pero uso el deseo de hacer ciertos personajes como motivación para tener rutinas más saludables.

Mariana: Hablemos de la mirada de los otros. ¿Cómo influye Instagram frente a una convención como el SOFA? Participante 1.

Participante 1: En convenciones suelo estar "ciego" porque me quito las gafas o uso lentes, así que no noto cómo me miran y trato de que no me importe. En redes sociales he recibido comentarios muy positivos, pero priorizo mi propia percepción y comodidad.

Mariana: ¿Alguien te ha dicho algo directamente en un evento?

Participante 1: Sí, me dicen que me veo chévere o me piden fotos, y eso me hace muy feliz.

Mariana: Participante 2.

Participante 2: La mirada exterior influye muchísimo; si dicen que mi cosplay quedó genial, es hermoso. Empecé a ir a eventos porque la gente se alegraba al verme en el SOFA. Sin embargo, un solo comentario negativo puede derrumbar mi percepción. En redes es más fácil porque bloqueas, pero en persona afecta más.

Mariana: Participante 3.

Participante 3: Es similar. En convenciones es muy bonito cuando los niños te piden fotos con ilusión pensando que eres el personaje; eso te arregla el día y hace que el cansancio valga la pena. En redes sociales el apoyo de mi grupo de amigos es constante y lo agradezco mucho.

Sara: Participante 4.

Participante 4: Me da igual lo que digan sí a mí me gusta el resultado, aunque los comentarios positivos son gratificantes por el esfuerzo. Me encanta que los niños o sus papás se acerquen por fotos. En redes sociales lo hago porque me encanta llamar la atención y eso me motiva a seguir.

Mariana: ¿Qué toque esencial le dan a su cosplay para que sea suyo y se exprese algo de ustedes mismos? Participante 1.

Participante 1: Yo mando a hacer mis cosplays con distintos profesionales para que sea de alta calidad. Pero pensándolo bien, mi toque es mi mirada. Soy muy perfeccionista con el delineado y el maquillaje de ojos porque es la parte de mí que sigue presente, aunque esté transformada.

Moderadora: Gracias. Participante 2.

Participante 2: En mi caso no hay nada puntual porque procuro que cada cosplay sea totalmente distinto al anterior. Mi meta es ser otra persona completamente en cada evento y que no se note nada de lo anterior.

Sara: Participante 3.

Participante 3: Para mí lo importante es que cada cosplay tenga algo experimental, un reto técnico. Por ejemplo, uso látex para las cicatrices de Dabi, aunque no pueda mover la cara, o le hice rayitos en los ojos a Denki. Cada personaje tiene su propia historia de cómo se construyó.

Sara: Gracias. Participante 4.

Participante 4: Procuro hacer casi todo yo mismo: pelucas, *props* y maquillaje. Me gusta indagar en detalles pequeños y, aunque haga personajes masculinos, les pongo un buen maquillaje porque no me gusta verlos "a cara lavada". Hago hasta tres pruebas de maquillaje antes de usarlo.

Participante 2: Algo representativo de Participante 4: son sus *piercings*. En mi caso, yo procuro que mis tatuajes y *piercings* siempre se vean en las fotos o poses, dándole ese toque propio.

Participante 4: Sí, no me quito los *piercings* porque son míos. Si el personaje no los usaría, trato de adaptarlos para que parezca que él los llevaría de esa manera.

Mariana: Para finalizar, ¿cuál ha sido su momento máximo en el cosplay?

Participante 1: Dos momentos: la primera vez que un extraño me pidió una foto con mi cosplay de Akaya Kirihara, porque pasé de ser el niño que pedía fotos a ser el cosplayer. El segundo fue hacer mis primeras alas para el personaje de Giro; me sentí orgulloso de lograr algo manual pese a que no me gustan las artes.

Participante 2: Tres momentos: ser invitado como jurado profesional; cuando en el SOFA me dijeron que era el mejor Gaara que habían visto, siendo mi personaje favorito; y el brazo robótico de Vash que hice con mi padre, por el cual la gente siempre me reconoce.

Participante 3: Mi cúspide fue lograr el cosplay de Sesshomaru de *Inuyasha*. Era mi sueño desde los 12 años. Cuando lo saqué en SOFA y me invitaron a un evento con él, me sentí la quinta maravilla del mundo. Es el personaje que más bonitos recuerdos me trae.

Moderadora: Gracias. Participante 4.

Participante 4: Primero, cuando me invitaron a una pasarela para interpretar a Valentine. Segundo, mi cosplay de Yuta de *Jujutsu Kaisen*, porque gracias a él conocí a mis mejores amigos. Y tercero, un cosplay improvisado que me ayudó a superar un mal momento personal.

Sara: Muchas gracias por sus respuestas. El sábado los esperamos con un cosplay que signifique algo especial para ustedes. Hoy queríamos explorar el cuerpo como escenario simbólico. Gracias por su puntualidad y experiencias. Con esto finalizamos el segundo grupo focal

Sesión 3. Grupo focal 3: La construcción de la identidad.

Mariana: Buenas noches nuevamente, espero estén muy bien. Eh, pues nada, muchas gracias por estar aquí en nuestra última sesión, en nuestro último grupo vocal. Eh, me encanta verlos así. Qué bonito. Y bueno, ya nos explicarán eh en qué consiste cada uno. ¿Listo? Sara, ¿quieres decir algo?

Sara: Buenas noches a todos. Gracias por asistir a pues nuestra última sesión de Grupo Focal y nada, estoy muy emocionada por saber de los temas que vamos a hablar hoy.

Mariana: ¿Listo? Pues como les comentamos la sesión pasada, eh hoy específicamente vamos a hablar de la identidad. Por eso también se les pidió que hoy estuvieran con un cosplay que significará algo o mucho para ustedes. Entonces si quieren empezamos con Participante 1. Sí, como ya es costumbre. ¿Les parece si mantenemos el mismo orden?

Participante 1: Sí.

Participante 2: Eh, sí. No hay ningún problema. Pero entonces, ¿quieres que te hable un poco del cosplay, de por qué es tan importante para mí o quieres que aborde algo más específico?

Mariana: Quiero que me digas qué cosplay es y por qué es significativo para ti. Lo mismo para todos.

Participante 1: Okay, listo. Entonces, en mi caso, este es un cosplay de del de un personaje llamado Aki Hayakawa del anime Chainsaw Man y es muy importante para mí... fue técnicamente el primer cosplay que yo hice en un evento... en SOFA de 2021 o 22... le tengo un enorme cariño, no solo por el hecho de ser mi primer cosplay, sino también por introducirme a

pues a este a este bonito mundo. Siento que cuando uso este cosplay siento que me estoy viendo... de la manera que yo siempre quise verme, o sea, elegante, pero con el cabello largo.

Mariana: Okay. Bueno, gracias, eh, Participante 2.

Participante 2: Sí. Eh, bueno, hola, buenas noches. Eh, bueno, mi cosplay es de un personaje que se llama Shoto Todoroki de un anime que se llamaba My Hero Academia. Eh, de hecho, fun fact, el personaje de Participante 3 es el hermano de mi personaje. Este cosplay... fue mi primer cosplay en la historia... en 2019... ahí es cuando, pues me doy cuenta, pues que lo feliz que me hace esto. Es mi personaje favorito... se suponía que con mis compañeros del colegio íbamos a disfrazarnos... Me dejaron morir, entonces lo hice yo solo.

Mariana: Okay, listo. Participante 3.

Participante 3: Hola Mariana, eh Sara y chicos, buenas noches... Mi personaje es el hermano del personaje de Participante 2. Esto no fue planeado. Yo escogí este personaje porque... fue mi primer personaje en la historia como del tema del cosplay... decidí hacer un maquillaje de este personaje más o menos por la época de pandemia... me llama mucho la atención... la posibilidad de cambiar tus facetas, o sea, como tus facciones físicas con el maquillaje.

Mariana: Okay. Bueno, qué chévere. Y, por último, Participante 4.

Participante 4: Bien, el día de hoy yo vengo de Keith Kogane, de la serie Voltron... Este personaje es loco porque desde que vi la serie por primera vez... me marcó bastante... por muchos años fue un cosplay que deseé hacer. Este diría que fue uno de los más grandes dream cosplay que tuve... comparto muchos gustos, muchas cosas con él... es alguien con un corazón

inmenso y alguien que, pese a que muchas veces no lo dice, hace cosas con todo el amor y con toda la devoción por los demás.

Mariana: Okay, listo... La pregunta orientadora del día de hoy es... ¿cómo ha influido el cosplay en la construcción y expresión de su identidad, desde motivaciones iniciales, la manera en que eligen los personajes, se percibe a sí mismos y expresan sus aspectos propios? Empezamos con Participante 1.

Participante 1: ...cuando elijo por así a los personajes... trato en su mayoría de que vayan acorde con mi estilo... trato entre comillas de que la personalidad medio se parezca un poco... son unos valores de ese personaje que yo también trato de aplicar.

Participante 2: ...el hecho de del cosplay, del ser cosplayer es como lo que ha formado... muchas veces mi personalidad, mi forma de expresarme, mi forma de entablar conversación, eh mi forma de hacer amigos.

Participante 3: ...fue gracias a cosplay que yo empecé a abordar como en un poco más abrir el tema identidad de género en general de cómo me identifico y cómo me percibo a mí... el hecho de cambiar como ese básico concepto de que todo el mundo toda la vida te va a identificar como una nena me pareció bastante interesante y de hecho fue gracias al que expliqué Yo hoy en día me identifico como persona no binaria.

Participante 4: Bien, comparto cosas con Participante 3, pues yo también soy una persona del espectro no binario... el cosplay me ayudó... tuve la oportunidad de experimentar... tanto

hombres como mujeres y decir ni allá ni acá... ayudó muchísimo a conocerme, a empezar a descubrir quién era esa persona que estaba ahí creciendo.

Mariana: Vale, listo... ¿cómo influyó el cosplay... también desde sus motivaciones iniciales?

Participante 1: ...yo he visto a un montón de cosplayers y mi yo chiquito quería decir, "Yo también quiero ser como ellos"... logré iniciar... gracias a mi mejor amigo que fue como la persona que me dio como la última patadita.

Participante 2: ...cuando yo piso SOFA, yo comienzo a sentir miradas, pero no miradas como de odio... sino eran como miradas de admiración... el ver cómo la gente se emocionaba al verme... nunca me había pasado eso de que la gente se emocionara por verme... si no hubiese sido por el cosplay, yo eh no creo que en ese momento no tendría amigos.

Participante 3: ...yo había ido previamente a una convención antes como una persona normal... y yo veo todo este montón de gente igual de rara que yo, vestida eh en cosplay... gente disfrutando lo mismo que a mí, en un espacio seguro, sano, tranquilo y en paz. Y yo digo, "Para qué chimba ser parte de esto". Mi primer cosplay de convención fue un traje de maid... el personaje es un maldito desgraciado y pues confidencialmente todos los personajes que a mí me gustan son los malditos desgraciados.

Participante 4: ...yo amaba, yo esperaba con muchas ansias siempre Halloween para escoger mis disfraces... Esa vez eh tanto mi hermano como yo, fue la primera vez que hicimos cosplay... El cosplay que hice fue Finn el Humano... fue una experiencia muy hermosa ya encontrar gente haciendo lo mismo... ver eso fue para mí como hermoso.

Mariana: ¿Ustedes qué sienten y cómo se sienten cuando les dicen por el nombre del personaje...?

Participante 1: Felicidad extrema... me siento muy muy feliz porque significa que de cierta manera hice un buen trabajo.

Participante 2: Es hermoso... uno se siente famoso, uno se siente el personaje... parece, o sea, tú te sientes que eres el jodido Leonardo DiCaprio llegando a una premiere.

Participante 3: No, total. O sea, uno se siente fuera de este planeta... uno ya sabe que o es una interacción o es una foto y uno va presto a dar lo mejor de sí mismo. Tuve uno de Tomoe de Kamisama Kiss... fue una interacción bastante bonita porque es con una chica... Esa china termina esa foto feliz saltando una patita... el hecho de que sea tan bonito de que una interacción con una persona super random... te alegre tanto el día, siento que es algo bastante lindo.

Participante 2: Básicamente ha pasado varias veces eso... yo estoy con tal cosplay y que llegan alguien y no, estaba todo el evento buscándote... me siento re don Juan con esos cosplays.

Participante 4: ...a veces cuando suben las historias... suben la historia y la suben de una manera tan bonita como "ah es el mejor cosplay que he visto de tal"... es muy bonito la emoción que despiertan las personas... le estás cumpliendo el sueño a alguien, así como muchas veces otros cosplayer te lo han cumplido a ti también.

Mariana: ¿de qué manera ustedes escogen los personajes que quieren hacer?

Participante 1: ...tengo para hacerlo dos motivaciones y uno es el hecho de que yo conecte muchísimo con el personaje y lo otro es que... me sea llamativo o atractivo visualmente.

Participante 2: si el personaje me gusta cómo se ve el diseño... lo hago porque pues verdaderamente tampoco me fijo mucho si el personaje es tiene personalidades similares... de hecho, pues le he hecho cosplay a personajes que detesto.

Participante 3: ...coincidentalmente de todos los personajes... son mis crushes. O sea, literalmente yo digo, si no puedo tener mi crush en la vida real, pues lo hago yo... Ya en temas de personalidad que yo me parezca cero en lo más mínimo. O sea, este man es un genocida.

Participante 4: Siento que es una mezcla de todo... Hay personajes que he hecho que hay uno en específico que detesto con todo mi ser, pero compartimos una cosa y es que ese personaje ama... totalmente a otro personaje, que ese otro personaje es como mi crush... solo por ese motivo dije, voy a hacerlo él.

Mariana: ¿de qué manera ha influido el cosplay en la manera en la que se perciben ustedes mismos y no solo dentro ya de su cosplay, sino fuera de este?

Participante 1: ...yo he explorado un poco más como mi estilo... me he dado cuenta que no sé, me gusta... estar elegante, pero al mismo tiempo estar greñado.

Participante 2: ...antes del cosplay... consciente e inconscientemente siempre tenía como esta vaina como super rígida de... los hombres no se maquillan... Pero a medida que ido haciendo cosplay es como aquí no importa lo que yo haga... verme al espejo ya no es ya... me acepto más... me siento cómodo y me siento feliz con cómo me veo y con lo que soy.

Participante 3: ...me ha ayudado muchísimo a mejorar el tema de mi estilo... pero eh pues también no todo es bueno... llegó un punto en el que yo simplemente me veía como Participante 3... yo ya no me podía sentir bien si no tenía los lentes de contacto, si yo no tenía las pestañas... o sea, yo no era capaz de tomarme una miserable foto si no era con este estándar que yo había generado por hacer cosplay.

Participante 4: Siento que por el cosplay pude aceptar como cualidades que tenía... me doy cuenta que ya traspasándolo a algo más cotidiano... soy una persona suficientemente creativa como para poder ser capaz de lograr cosas así... me ayudó a ver esa parte.

Mariana: ¿de qué manera se describirían a ustedes mismos fuera del cosplay...?

Participante 1: Qué pregunta tan dura... yo normal en mi día a día soy como un 30 un 50% de lo que es Participante 1: realmente... trato de incluir lo que es el cosplay en mi trabajo y hasta en mis estudios porque siento que es algo que siempre... hace parte de mí y me complementa.

Participante 2: ...fuera del cosplay... muchas veces me siento muy solo, eh me siento incompleto... siento que nada me llena más que el cosplay y muchas veces sin el cosplay... me siento vacío... estoy mamado de ser Participante 2 quiero ser quien soy en cosplay.

Participante 3: ...yo intento como separarlas bastante... fuera del cosplay o yo fuera de cosplay, sí soy víctima del capitalismo, esclava del proletariado... pero... la persona otaku siempre va a estar ahí... siempre voy a estar ahí y pensar en... mi siguiente cosplay, en cómo estar haciendo o de buscar técnicas.

Participante 4: Para mí Ghost y Participante 4: están muy fusionados ambos... sin embargo, a mí no me gusta mezclar... mi yo cotidiano Participante 4: es más común, sí, soy una persona muchísimo más introvertida... pero muchas veces están bastante entrelazados esas dos cuestiones.

Sara: Eh, no, les quería dar las gracias pues por regalarnos de su tiempo para estas tres sesiones. Todas sus respuestas fueron muy valiosas y nada, gracias por todo.

Mariana: Bueno, sí, en efecto, pues muchas gracias, chicos... Para mí personalmente, como a nivel yo, Mariana, es demasiado valioso... muchas gracias, que les vaya muy bien.

Participantes: Vale, muchas gracias, Mariana. Muchas gracias. Hasta luego. Muchas gracias.

Fase 5. Diarios de campo.

Grupo focal 1.

Fecha: 4 de marzo 2026

Plataforma: Google Meet

Duración: Aproximadamente 1 hora

Participantes: 4

Tema: Cosplay como sublimación, resistencia y lazo social

La sesión inició con la bienvenida por parte de las moderadoras junto con la explicación del objetivo del grupo focal, destacando el carácter confidencial de la información y el uso académico de los datos. Posteriormente, se realizó una breve contextualización sobre la técnica del grupo focal y se solicitó a los participantes presentarse indicando su nombre, edad y trayectoria en el cosplay.

Desde el inicio se evidenció una disposición participativa por parte de los asistentes, quienes compartieron sus experiencias de manera abierta. A medida que avanzó la sesión, la conversación se centró en el papel del cosplay en sus vidas, especialmente en términos emocionales, personales y sociales. Los participantes coincidieron en describir el cosplay como un espacio de escape, regulación emocional y socialización, particularmente relevante en momentos difíciles como experiencias de bullying o el contexto de la pandemia.

La interacción grupal fue fluida, con intervenciones que además de responder las preguntas de las moderadoras, también retomaban elementos mencionados por otros participantes, generando así una construcción colectiva del significado del cosplay. Posteriormente, se abordó el tema de la pertenencia a la comunidad cosplay, donde surgieron distintas posturas relacionadas con el reconocimiento, la aceptación y las experiencias personales dentro del grupo.

En la parte final, se discutió el lugar actual del cosplay en la vida de los participantes, evidenciando diferentes niveles de prioridad, así como su función en la organización del tiempo y proyectos personales. Finalmente, se exploró el cosplay como estrategia para canalizar

emociones, donde todos los participantes afirmaron su impacto positivo en la regulación emocional.

Uno de los elementos más significativos fue la carga emocional asociada al cosplay, destacándose afirmaciones como “el cosplay me salvó la vida”, lo que evidencia su relevancia como recurso de afrontamiento. Asimismo, se identificó la presencia de experiencias compartidas de bullying, lo que generó un sentido de identificación entre los participantes.

Se observó un participante que asumió un rol de liderazgo en su discurso, ampliando sus respuestas y aportando ejemplos detallados, lo cual enriqueció la conversación. También fue relevante la diversidad de posturas frente al sentido de pertenencia, donde algunos lo asociaban con reconocimiento social y otros con vínculos cercanos.

Desde una perspectiva psicosocial, se evidencian procesos de construcción de identidad y pertenencia mediados por la interacción grupal. El cosplay funciona como un espacio simbólico donde los participantes resignifican experiencias previas de exclusión, como el bullying, facilitando de esta manera la aceptación social y la expresión del self.

Se identifican dinámicas de influencia social y validación grupal, en la medida en que los participantes reconocen experiencias comunes y legitiman las emociones de los otros. Asimismo, el grupo permitió observar la coexistencia de distintas representaciones sobre lo que implica “pertenecer” a la comunidad cosplay, lo que da cuenta de la diversidad dentro de la comunidad.

Grupo focal 2.

Fecha: 5 de marzo 2026

Plataforma: Google Meet

Duración: Aproximadamente 1 hora

Participantes: 4

Tema: El cuerpo como escenario simbólico

La sesión inició con la recontextualización de las pautas del grupo focal anterior y la introducción del tema central: el cuerpo en la experiencia del cosplay. Una de las moderadoras planteó preguntas orientadas a explorar las sensaciones corporales, las emociones asociadas, la percepción de la imagen corporal, la influencia de la mirada de los otros y las formas de expresión individual a través del cuerpo.

En un primer momento, los participantes abordaron las sensaciones corporales, destacando experiencias relacionadas con la aceptación de sí mismos, así como tensiones asociadas a la inseguridad corporal. A lo largo de la conversación surgieron relatos sobre procesos de transformación de la autoimagen, donde el cosplay aparece tanto como un facilitador de aceptación como un espacio donde se activan exigencias y comparaciones corporales.

Posteriormente, se profundizó en el componente emocional, evidenciándose que el uso del cosplay genera sentimientos de felicidad, orgullo, seguridad y aumento de la autoestima.

Algunos participantes señalaron que al encarnar personajes experimentan cambios en su

comportamiento, adoptando rasgos de personalidad distintos a los propios, lo que favorece la expresión social.

En relación con la percepción de la imagen corporal, los participantes manifestaron que esta se encuentra mediada por la semejanza con el personaje y por estándares estéticos, especialmente en el caso de personajes de anime. Se identificaron estrategias de adaptación corporal, selección de personajes acordes a sus características físicas y modificaciones corporales orientadas a alcanzar ciertos ideales.

La discusión continuó con la influencia de la mirada de los otros, diferenciando entre la experiencia en eventos presenciales y en redes sociales. Se evidenció que el reconocimiento externo tiene un impacto significativo en la percepción personal, aunque con diferentes niveles de importancia según cada participante. Finalmente, se exploraron las formas en que cada uno imprime un sello personal a sus cosplays, así como los momentos más significativos en su trayectoria dentro de esta práctica.

Uno de los aspectos más relevantes fue la relación con el cuerpo, donde el cosplay funciona simultáneamente como una herramienta de aceptación, pero también como un espacio que puede activar inseguridades, incluso asociadas a experiencias cercanas a la dismorfia corporal.

Se destacó el uso del cuerpo como un medio de experimentación identitaria, particularmente en prácticas como el gender bend y el crossplay, donde se desdibujan las fronteras de género y se resignifica la corporalidad como una herramienta expresiva.

Asimismo, fue notable la influencia de estándares corporales provenientes de referentes culturales, lo que genera tensiones entre la corporalidad real y la idealizada. También se identificaron prácticas de regulación y control del cuerpo, como rutinas de ejercicio orientadas a alcanzar determinados personajes.

En cuanto a la interacción grupal, se mantuvo una dinámica participativa y reflexiva, donde los participantes validaron las experiencias de los otros. Se observaron momentos de identificación colectiva, especialmente en torno a la inseguridad corporal y la influencia de la mirada externa.

Este grupo focal permite comprender el cuerpo como una construcción social y simbólica mediada por normas, ideales estéticos y procesos de interacción. El cosplay emerge como un espacio donde se negocian significados sobre el cuerpo, la identidad y la aceptación social.

Se evidencian procesos de comparación social y de internalización de estándares corporales, los cuales influyen en la autoevaluación y en la selección de prácticas dentro del cosplay. Al mismo tiempo, la posibilidad de encarnar personajes facilita procesos de exploración identitaria y flexibilización de categorías como el género, lo que puede entenderse como una forma de agencia sobre el propio cuerpo.

La mirada de los otros adquiere un papel central en la construcción de la autoimagen, funcionando tanto como fuente de validación como de vulnerabilidad emocional. Esto se articula con dinámicas de refuerzo social que influyen en la continuidad de la práctica.

Como investigadora, se reconoce que la formulación de preguntas permitió profundizar en dimensiones íntimas de la experiencia corporal, lo que favoreció respuestas reflexivas. Sin embargo, también pudo haber orientado la discusión hacia una problematización del cuerpo, resaltando tanto los aspectos positivos como las tensiones asociadas a la corporalidad en el cosplay.

Grupo focal 3.

Fecha: 7 de marzo 2026

Plataforma: Google Meet

Duración: Aproximadamente 1 hora

Participantes: 4

Tema: Construcción y expresión de la identidad a través del cosplay

Tal y como las dos sesiones previas, la tercera inició con un saludo por parte de las moderadoras y un agradecimiento a los participantes por asistir a la última sesión del proceso investigativo. En esta ocasión, se les solicitó previamente asistir utilizando un cosplay significativo para ellos, con el propósito de explorar e identificar la construcción de identidad desde experiencias personales y emocionales asociadas a determinados personajes, específicamente que estuvieran haciendo cosplay de alguno que representara algo con un gran significado personal.

La sesión inició con la presentación de cada cosplay y la explicación de su relevancia personal. Los participantes relacionaron sus personajes con momentos importantes de sus trayectorias dentro del cosplay, especialmente aquellos vinculados a sus primeros eventos, experiencias de pertenencia y formas deseadas de verse. Se pudo evidenciar que los personajes elegidos tienen más allá de un valor estético, también simbólico y emocional.

En continuación, se abordó la influencia del cosplay en la construcción de identidad, en donde los participantes manifestaron que esta práctica ha influido en su forma de relacionarse con los demás, expresarse socialmente y comprender aspectos personales relacionados con gustos, emociones, estilos y género.

Los participantes definieron el cosplay como un espacio para explorar identidades no binarias y cuestionar categorías tradicionales de género. También describieron sentimientos de felicidad, orgullo y pertenencia cuando otras personas los reconocen por el nombre de sus personajes, o les halagan la caracterización. Asimismo, se discutieron las motivaciones para elegir personajes, encontrándose razones asociadas tanto a la conexión emocional como al atractivo visual o identificación simbólica.

Hacia final del grupo focal, los participantes destacaron la manera en que el cosplay ha influido en la percepción de sí mismos fuera de los eventos y en la integración de esta práctica dentro de su identidad en el día a día. Algunos describieron una fuerte fusión entre su identidad personal y su identidad cosplay, mientras otros intentan mantener cierta separación entre ambas dimensiones.

Uno de los elementos más relevantes de esta sesión fue la presencia constante de procesos de identificación simbólica entre los participantes y los personajes seleccionados, estos funcionaban como representaciones de aspectos deseados, admirados o compartidos de sí mismos, tales como valores, formas de expresión, estilos o emociones.

También resultó significativo cómo el cosplay fue narrado como una herramienta para la exploración y construcción de identidad de género. Particularmente, dos participantes relacionaron directamente sus experiencias dentro del cosplay con procesos de reconocimiento como personas no binarias, evidenciando que esta práctica posibilita espacios de experimentación y flexibilización identitaria.

Mientras algunos participantes expresaron integrar el cosplay a distintos ámbitos de su vida cotidiana, otros señalaron sentimientos de vacío, soledad o desconexión cuando no se encuentran dentro de este espacio, evidenciando el peso subjetivo que adquiere esta práctica en la construcción del Yo.

A nivel grupal se observaron momentos frecuentes de identificación mutua, humor compartido y validación entre participantes, especialmente cuando hablaban de experiencias emocionales similares relacionadas con reconocimiento social, estética o pertenencia, también fue posible ver a los participantes más animados que en las sesiones previas.

Fue posible identificar los procesos de performatividad e identidad social, sobre todo en la manera en que los participantes incorporan elementos de los personajes dentro de sus formas de actuar, expresarse y relacionarse para hacer de su interpretación algo propio y único. De igual

manera se evidenció que el reconocimiento externo adquiere un papel fundamental en la consolidación de la identidad cosplay, recibir validación de terceros durante los eventos o por medio de redes sociales funciona como un mecanismo de refuerzo social que fortalece sentimientos de aceptación y pertenencia.

Con este grupo focal se reconoció que el hecho de solicitar un cosplay significativo favoreció respuestas más emocionales e íntimas, incluso un mejor ánimo de los participantes, lo cual permitió acceder a dimensiones subjetivas profundas relacionadas con el sentido personal que tiene esta práctica para cada participante.

Consentimientos informados.

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA SANITAS

PROGRAMA DE PSICOLOGÍA

COORDINACIÓN DE INVESTIGACIONES

Consentimiento – Informado por escrito

Título: TRABAJO DE GRADO	EL CUERPO COMO CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD: EXPRESIONES SOCIALES/CULTURALES DEL MUNDO COSPLAY.
Investigador responsable	Estudiantes: Mariana Rodriguez Avellaneda, Sara Ardila Figueroa Director trabajo de grado: Andrea Obando Cuellar

Presentación

La Fundación Universitaria Sanitas, le da la bienvenida y agradece su participación en el presente estudio que tiene como objetivo principal: **Analizar cómo el arte cosplay participa en los procesos de identificación y construcción de la identidad desde una perspectiva psicoanalítica.** Para dar cumplimiento a este objetivo, se requiere de su participación voluntaria, la cual consiste en **la asistencia virtual con cámara encendida y grabación**

de los tres (3) grupos focales que se realizarán por medio de la plataforma Google Meet, y la respuesta a las diversas preguntas que se realizarán en cada sesión.

Esta investigación, se realiza bajo el estricto cumplimiento de los requisitos de rigor metodológico y ético, y por lo tanto contempla a cabalidad lo consignado en el artículo 11 de la Resolución No. 8430 de 1993 proferida por el Ministerio de Salud de la República de Colombia, la cual regula los aspectos de la investigación con seres humanos, a partir de la cual se considera una investigación de bajo riesgo toda vez que la participación únicamente se limita a **responder las preguntas**. Lo anterior no implica que se desconozca, que evocar situaciones o creencias sobre las que indaga en la entrevista en torno al problema de investigación, pueda tener algún efecto o implicación emocional en el participante, en cuyo caso el mismo está en libertad de decidir continuar o no en el estudio, y el profesional le brindará el apoyo o recursos emocionales de contención. Así mismo de concordancia con lo establecido por la ley 1090 del código de ética del colegio colombiano de psicólogos, se respetará el principio de confidencialidad de la información, así como el anonimato de los participantes. Únicamente los investigadores tendrán conocimiento abierto y explícito de la identidad de quienes respondan la entrevista, **en caso de ser necesario le sugerirá e indicarán remitirse al profesional clínico y de la salud que pudiese brindar apoyo, en caso de identificar algún riesgo, informándole al participante, y orientándola sobre las medidas a considerar**. Ninguna persona externa conocerá o tendrá acceso a esta información. Finalmente se aclara que el análisis de la información para responder a los objetivos de la investigación se hará...

De acuerdo con lo anterior, el presente consentimiento informado le brinda información sobre su papel en la participación especificando adicionalmente que:

1. Su participación es totalmente voluntaria.
2. Ninguna de las actividades contempladas en el estudio implica algún tipo de riesgo o alguna molestia física o psicológica a corto o largo plazo. Considerando sobre el componente psicológico las posibilidades de molestia, o agotamiento, acorde a las diferencias individuales o características específicas de cada participante, en cuyo caso se podrá brindar asesoría y remisión al profesional especializado en caso de requerirse.
3. Al aceptar ser participante de la presente investigación, Ud. autoriza el uso de los datos para los análisis cualitativos pertinentes con propósitos interpretativos, e inferenciales, acorde a los objetivos de la investigación.

4. La información obtenida en la entrevista o en cualquier momento durante su participación en la investigación será confidencial, y no tendrá un uso secundario o ajeno a la misma. Esto, de conformidad con lo estipulado por el artículo 2 (numerales 5, 6 y 8) de la ley 1090 del 2006 del ejercicio profesional del psicólogo.
5. Bajo el apoyo de la ley estatutaria 1581 del 2012 “habeas data” (50), apruebo el manejo de datos personales registrado en este consentimiento informado. La cual al momento del análisis de información será anónima respetando de esta forma la confidencialidad y privacidad de los datos.
6. El tiempo promedio de participación será de **45 Minutos**
7. Su participación no implicará a UNISANITAS el pago de dinero alguno. De igual forma, como participante no estará obligado a realizar pago alguno bajo ningún concepto.
8. Usted podrá retirarse en caso de no sentirse cómodo con la resolución de los cuestionarios, en el momento en el que desee hacerlo, informando al investigador encargado.

Teniendo en cuenta lo anterior, manifiesto que después de conocer los objetivos, procedimientos, riesgos y beneficios del estudio y con la posibilidad de hacer preguntas para aclarar mis dudas, yo _____ identificado con documento de identidad No _____ acepto participar voluntariamente en esta investigación

Por favor complete los siguientes datos

Nombre del Participante

Nombre del testigo

Firma de la participante

Firma del testigo

Fecha: _____
Día/mes/año

Fecha: _____
Día/mes/año

Nombre del investigador principal

Firma del investigador principal

Fecha: _____
Día/mes/año

En caso de inquietudes durante el desarrollo del proceso y posterior a este se puede contactar con el investigador principal cuyos datos se incluyen al inicio de este consentimiento. Adicionalmente con el comité de ética en investigación: *

*Presidente CEI: Eduardo Low Padilla

*Teléfono: 5895377 ext 5719901

*Correo: comiteetica@unisanitas.edu.co