

2023

Encuentros y variaciones performáticas entre el LARP y el cosplay. Algunas claves desde las teorías de consumo (no)narrativo

Laura I. Quiroz

Universidad Autonoma Metropolitana - Xochimilco, lauraivo@hotmail.com

Follow this and additional works at: <https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam>



Part of the [Critical and Cultural Studies Commons](#), [Japanese Studies Commons](#), [Other Theatre and Performance Studies Commons](#), and the [Social and Cultural Anthropology Commons](#)

Recommended Citation

Quiroz, Laura I. (2023) "Encuentros y variaciones performáticas entre el LARP y el cosplay. Algunas claves desde las teorías de consumo (no)narrativo," *Journal of Roleplaying Studies and STEAM*: Vol. 2: Iss. 2, Article 5.

Available at: <https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/vol2/iss2/5>

This Article is brought to you for free and open access by Digital Commons @ NJIT. It has been accepted for inclusion in Journal of Roleplaying Studies and STEAM by an authorized editor of Digital Commons @ NJIT. For more information, please contact digitalcommons@njit.edu.

Encuentros y variaciones performáticas entre el LARP y el cosplay. Algunas claves desde las teorías de consumo (no)narrativo

Cover Page Footnote

* Laura Ivonne Quiroz Castillo es Licenciada en Etnología por la Escuela Nacional de Antropología e Historia y Maestra en Comunicación y Política por la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco. Desde 2011 es miembro fundador del Círculo de Estudios sobre Subcultura Japonesa en México, donde colabora como investigadora y coordinadora general. Es miembro y co-responsable del seminario permanente “Japón y los imaginarios transculturales” del Posgrado en Antropología Social de la ENAH; y miembro de la Red Iberoamericana de Investigadores en Anime y Manga. Sus áreas de interés son los estudios de fans, cultura otaku, cosplay, la antropología de los medios, la antropología del juego y del performance, economías creativas y culturas colaborativas.

Encuentros y variaciones performáticas entre el *larp* y el *cosplay*.

Algunas claves desde las teorías de consumo (no) narrativo

Journal of Roleplaying Studies and STEAM
(JRPSSTEAM)


Vol. 2 [2023], Iss. 2, Art. 4, Pp. 79-94

Red de investigadores de juegos de rol.

New Jersey Institute of Technology.

<https://digitalcommons.njit.edu/jrpssteam/>

ISSN: 2992-7803

Laura I. Quiroz
Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Xochimilco
Círculo de Estudios sobre Subcultura Japonesa en México
lauraiivo@hotmail.com
 <https://orcid.org/0009-0000-8566-4727>

Abstract

Both LARP (live-action role-play) and cosplay (embodied representations of characters from popular media culture) are manifestations within the broad spectrum of performance phenomena, understood as the staged conclusion and reactivation of a lived experience. Both practices are also linked to making present, through games of appearance and body simulation, narrative universes, whether they be staged in a complete, fragmented or recombined way. This paper aims to explore the relationships and variations between LARP and cosplay using the theories of narrative consumption (Otsuka, 2010, 2017) and database consumption (Azuma, 2009). First, the symbolic elements and mediatic roles within these practices as stagings and games will be examined. Second, both LARP and cosplay, will be placed in a genealogy of transmedia/media mix universes; examining some key points in the origin, development and relationship of both practices, such as how they have been informed and interfered by cultural and entertainment markets and industries. For this purpose, in addition to the aforementioned theories, Marc Steinberg's (2012) genealogical approach to popular culture media ecologies will be recovered.

Keywords: larp, cosplay, performance, narrative consumption theory, database consumption theory

Resumen

Tanto el *larp* (live-action role-play) como el *cosplay* (representación corporal de personajes de la

cultura popular mediática) son manifestaciones dentro del amplio espectro de fenómenos del performance, entendido éste tanto escenificación como conclusión o reactivación de una experiencia. Ambas prácticas también están ligadas a hacer presentes, a través de los juegos de apariencia y la simulación corporal, universos narrativos ya sea completos, fragmentados o re combinados. Este artículo busca explorar estas relaciones y variaciones entre el *larp* y el *cosplay* a partir de las teorías de consumo narrativo y de la base de datos propuestas por Eiji Otsuka (2010, 2017) y Hiroki Azuma (2009), respectivamente. En primer lugar, se examinarán los elementos que componen estas prácticas como juegos y como puestas en escena, así como sus funciones mediadora y mediática en los procesos de consumo y producción simbólica narrativa. En segunda instancia, se situará tanto el *LARP*, en tanto juego de rol, como el *cosplay*, en una genealogía de universos de sentido *trans-media/media mix*; examinando algunos puntos clave en el origen, desarrollo y relación de ambas prácticas, siendo que han estado atravesadas e interferidas por mercados e industrias de entretenimiento. Para este propósito, además de los autores mencionados, se recuperará la aproximación genealogista y ecológica de Marc Steinberg (2012) a los sistemas de mediación y mediatización de la cultura popular contemporánea.

Palabras clave: larp, cosplay, performance, teoría narrativa de consumo, teoría de consumo de base de datos

Introducción

Tanto el juego de rol en vivo (*LARP*¹) como el juego de disfraces (*cosplay*²) comparten la característica de materializar en los cuerpos de sus participantes y en los entornos en los que se desenvuelven, los universos ficcionales a los que hacen referencia. Mediante el disfraz se desarrolla un fenómeno tanto de transformación, como de transportación a otras realidades temporales con sus propias lógicas y reglas; sean estructuradas como en el caso del *LARP*, o sugeridas en un aparente caos carnavalesco como es el caso del *cosplay*. Como manifestaciones dentro del amplio espectro del performance cumplen una función representativa en un doble sentido: referencial y de reactivación (re-presentación) de una experiencia ya sea relacionada con la ficción, o bien vivida en la cotidianidad, pero comunicada en los términos del universo referido. En ambos casos, estos universos tanto referidos como representados, están atravesados por ejercicios narrativos; ya sea continuamente inmersivos, como es el caso del *LARP*, o bien de manera intermitente y fragmentada como es el caso del *cosplay*.

Este artículo tiene como objetivo realizar una exploración paralela de los ejercicios ludo-performativos en el *LARP* y el *cosplay* a partir de la antropología del performance y los es-

1 De *live action role-playing* por sus siglas en Inglés.

2 Contracción de *costume* (disfraz) y *play* (juego); término con el que se hace referencia a la encarnación, mediante el disfraz y la actuación, de personajes ficticios usualmente provenientes de industrias mediáticas como son el *anime*, *manga*, cómics, series, películas y videojuegos de ciencia ficción y fantasía.

tudios culturales de afición; y con esto, proponer algunos elementos clave para una primera traza genealógica de expresiones performativas asociadas a consumos transformativos de ficción; es decir consumos activos de productos culturales y mediáticos que derivan en la apropiación y reelaboración del contenido referencial en obras realizadas por fans donde éstos imprimen sus emociones, deseos y suposiciones, participando así en la expansión del universo simbólico inicial (Jenkins, 1992; Hills, 2002). En primer lugar, se caracterizarán el *LARP* y el *cosplay* como prácticas transformativas de carácter performativo en las que el consumo de ficción se ve reelaborado en puestas en escena que sirven de medios y mediadores entre distintas realidades y universos de sentido. Para este objetivo, desde la antropología del juego y del performance se examinarán los elementos que componen estas prácticas como juegos y puestas en escena (disfraz, interacciones y escenarios); y se articularán con los estudios culturales de fans, particularmente con las teorías de consumo narrativo y no-narrativo del antropólogo Otsuka Eiji (2010, 2017) y el filósofo Azuma Hiroki (2009) respectivamente. En segunda instancia, se situará tanto el *LARP*, en tanto juego de rol, como el *cosplay*, en una genealogía de universos de sentido *transmedia/media mix*; considerando la participación de los espectadores/destinatarios en la configuración de estos universos, y examinando algunos puntos clave en el origen, desarrollo y relación de ambas prácticas, siendo que han estado atravesadas e interferidas por mercados e industrias de entretenimiento. Para este propósito se recuperará la aproximación genealogista y ecológica de Marc Steinberg (2012) a los sistemas de mediación y mediatización de la cultura popular contemporánea. Este giro hacia una genealogía *transmedia* responde a recientes inquietudes por profundizar en las distintas funciones simbólicas sociales y económicas que cumplen todos los elementos (actos, actores, códigos, referentes, dispositivos y escenarios) que conforman la infraestructura simbólica de los universos de sentido desarrollados alrededor de los géneros performativos mencionados.

La concepción de este artículo responde a interrogantes académicas surgidas a partir de una primera aproximación al *LARP*³ en la que se emplearon herramientas teórico-metodológicas desarrolladas para el estudio del *cosplay* –mi principal tema de investigación–, tales como la recuperación de autores que iluminaran esta relación desde los estudios de fans y las culturas del *anime* y *manga* con la construcción de visiones de mundo y de infraestructuras de mundos de sentido. Las (re)presentaciones de mundo y el reconocimiento de la participación diseminada en la construcción de éstas han cobrado creciente importancia en distintos sectores y dimensiones de la sociedad: entretenimiento, cultura, economía, política, economía, pedagogía, entre otros campos en los que se han empleado ejercicios ludo-performativos como las prácticas de fans, los juegos de rol y sus variantes. De ahí el interés para los estudios de juegos de rol y para las ciencias sociales de, si no

3 Por invitación de una amiga practicante, miembro del grupo Camarilla México. El resultado de esta primera aproximación fue presentado en 2017 en el 2° Coloquio de Estudios sobre Juegos de Rol bajo el título “Realizando la ficción. La experiencia inmersiva del *larp* desde la antropología del juego y del performance”

hacer un estudio comparativo de ambas prácticas, sí una exploración que las relacionara, pero que también las diferenciara como ejercicios de (re)presentación narrativa y de materialización, quizás la más radical, de universos que de otra manera permanecerían virtuales.

Con lo anterior se busca ofrecer pistas para pensar tanto los juegos de rol en general como el *LARP* en particular más allá de sus estructuras internas; y analizar sus distintas y posibles funciones dentro de los mundos de sentido e infraestructuras sociales en las que se insertan, así como sus relaciones con otras prácticas similares, de índole transformativo que puedan ofrecer diferentes líneas de aproximación o de fuga y que permitan jugar con el objeto de estudio, redimensionarlo y re-dinamizarlo.

El disfraz como nodo de experiencia, juego y performance

El uso del disfraz está estrechamente relacionado tanto con el ejercicio de representar como con el ejercicio lúdico toda vez que es un objeto de transición a un tercer espacio donde la vida real y las fantasías convergen y se entremezclan para liberar las tensiones del individuo (Winnicott, 1971). De acuerdo con la taxonomía de Roger Caillois (2006), los juegos del disfraz, dentro de los cuales se encuentran el *LARP* y el *cosplay*, son juegos principalmente miméticos (*mimicry*) ya que se juega a creer y hacer creer a los demás que se es una persona o entidad distinta a quien usualmente se es en la vida cotidiana. A este respecto, Christian Biet (2007) menciona que el disfraz o vestuario escénico es un símbolo con muchos signos que hacen referencia a realidades, identidades y relaciones extracotidianas o terceras a la del portador y de su público o interlocutores. Por su parte, para Daniel Roche (2007), el vestuario escénico, sea una prenda u objeto cotidiano usado de manera diferente⁴, un disfraz, caracterización ritual, performativa o teatral, es por lo tanto, un vehículo de transición y transportación a otro universo; toda vez que este atuendo es parte del escenario que envuelve una acción dramática, enmascarando la realidad, pero que a su vez expone profundamente los valores y conflictos, sueños y deseos de las sociedades.

Este acto, recuperando la antropología del performance de Victor Turner (1986) si bien no siempre se hace referencia a otro universo, sí está ligado al acto de presentar una visión de mundo o una experiencia entendida como una manifestación de la relación de un individuo con el mundo a través de la vivencia reflexionada, significada y comunicada. Más aún, al ser continuamente presentadas (re-presentadas), se reactiva el ejercicio reflexivo de la experiencia comunicada, nutriendo y resignificando el metalenguaje empleado⁵. Eventualmente, para Turner (1987), la continua representación de estas experiencias, en determinados formatos comunicativos, dan pie a la institucionalización de géneros performativos como lo son el ritual, el teatro, la danza, la televisión, deportes y

⁴ Por ejemplo, dentro de los juegos infantiles el uso de una toalla como capa.

⁵ El lenguaje generado para hablar tanto de determinado objeto como del propio lenguaje o ejercicio reflexivo del que emerge.

juegos, entre otras puestas en escena en el amplio y estricto sentido del término dentro de las cuales bien pueden incluirse prácticas transformativas como los juegos de rol, el *LARP* y el *cosplay*.

Con lo anterior se podría contraargumentar las críticas realizadas por Roland Barthes y Walter Benjamin hacia los “juguetes de masas” o juguetes hechos por las industrias culturales derivados de los contenidos producidos para la televisión o el cine. Estos autores argumentaban que, a mayor parecido de los juguetes con el personaje o contenidos referidos, mayores límites se le imponía a la imaginación del niño proporcionándole un bagaje de juego restringido a usar en una reexperimentación o representación de una narrativa preexistente (como se cita en Steinberg, 2012, pp. 111-112). Siguiendo estas ideas, el *LARP* como juego de rol y el *cosplay* en tanto práctica derivativa de fans comparten esta característica referencial con los “juguetes de masas”; más aún, son producto de o están estrechamente relacionados con la industria del entretenimiento. No obstante, como apunta Steinberg, y otros estudiosos de las culturas de fans como Jenkins (1992), Fiske (1991), pero sobre todo Hills (2002), tanto este tipo de dispositivos de juego como los contenidos a los que hacen referencia operan como mediadores entre la realidad y la fantasía, siendo así objetos de transición y, por lo tanto, elementos de juego a ser reelaborados en nuevas expresiones culturales. Sin embargo, me gustaría recuperar las nociones de universos de juego abierto y cerrado para examinar los procesos creativos y de actividad lúdica que conforman y atraviesan tanto el *LARP* como el *cosplay*, así como los universos de sentido generados alrededor de estas prácticas.

Universos abiertos y cerrados, entre el árbol narrativo y la retícula no-narrativa

Como géneros performativos, el *LARP* y el *cosplay* son dos ejercicios diferentes de representación, aproximación y manejo de las narrativas. El *LARP*, siendo un juego de rol, se desarrolla a partir de un conjunto de claves compartidas que esquematizan, estructuran y dan coherencia a un universo alternativo mediante historias diversas que se van construyendo o son posibles dentro de dicho cosmos. A pesar de que un narrador sirve de guía al perfilar arcos de algún hecho o suceso y tomando registro de las acciones que se desenvuelven durante el juego, la trama se desarrolla de manera colectiva y multifocal. Por lo tanto, no se trata de la puesta en escena de una narrativa preexistente, sino el desarrollo de una narración relativamente improvisada y atravesada por condiciones de azar y competencia usualmente indicados en los manuales de juego. De esta manera, teniendo conocimiento de las estructuras, trasfondo simbólico y dinámicas del universo evocado, los participantes experimentan o re-experimentan situaciones vividas o posibles tanto en el ámbito de lo cotidiano como de lo extraordinario; ya sea relativos al juego desarrollado, o bien elementos fantásticos ajenos, pero articulados y concentrados en el universo de juego. Si bien la totalidad de una historia, llamada también crónica, se desarrolla en varios capítulos a lo largo de sesiones periódicas con varias horas de duración, podemos decir que el ejercicio narrativo se realiza de manera continua, marcando fronteras espacio-temporales de juego dentro de las cuales los jugadores desplazan sus

identidades cotidianas para dar cabida a los personajes interpretados. En otras palabras, mientras dure la sesión de juego, los participantes no pueden salir de su rol o personaje a menos de que se requiera, y siempre indicando el momento en el que se encuentran fuera de juego para no romper con el ambiente de inmersión.

Por su parte el *cosplay*, a diferencia del *LARP*, no es un sistema de juego, sino una práctica de fans transformativa atravesada por el fenómeno lúdico en la que, como otras prácticas de afición tales como el *fan art*, el *fanfic*, los *doujinshis*, y el modelismo, por mencionar algunas, son derivaciones de contenidos mediáticos que son apropiados, defragmentados en elementos de sentido y rearticulados con experiencias relativas y ajenas al *fandom* (Fiske, 1992; Hills, 2002; Quiroz, 2015). En este sentido, son variaciones posibles de personajes, narrativas y universos preexistentes, las cuales son vehículos de retroalimentación y acumulación de los capitales culturales, sociales, simbólicos y económicos de determinado grupo de afición, al cual constituyen como campo jerarquizado y dinámico relativamente independiente al de las industrias culturales.

De manera similar a los juegos de rol, las prácticas de fans sólo son posibles y valoradas a partir del conocimiento del universo de ficción referido y transformado en lenguaje expresivo. Eiji Otsuka e Hiroki Azuma, si bien son dos reconocidos estudiosos de la cultura *otaku*, se han enfocado en las particularidades de los ejercicios de consumo cultural mediante narrativas, de este tipo de aficionados; observaciones que bien podrían extenderse a otros ejercicios de consumo y producción de ficción como los juegos de rol. Para Eiji Otsuka en su teoría de consumo narrativo (2010, 2016) e Hiroki Azuma en su teoría de consumo de base de datos (2009), los productos de entretenimiento suelen configurarse como parte de mundos de sentido con su propia lógica y cosmovisión y se diseminan de manera fragmentada pero coherente en pequeñas narrativas a manera de episodios, presentación de personajes, sagas y crónicas. Por su parte, el espectador, al consumir estas pequeñas narrativas obtiene piezas de rompecabezas de dichos universos de sentido, permitiéndole el acceso, no sólo a las visiones de mundo subyacentes, sino también a los principios que las rigen, y rearticularlas en variantes narrativas o de contenido que son posibles dentro del universo evocado (Otsuka, 2010). Los juegos de rol, como se ha podido inferir, realizan el mismo ejercicio, pero de manera opuesta; primero ofreciendo y detallando los elementos clave de los mundos a construir, y articulando dichos elementos en una narración que sirva de tutorial de juego.

La relación es estrecha e incluso se podría argumentar que se han concebido juegos de rol alrededor de productos culturales como las sagas de *El señor de los anillos*, *Star Wars* o *Star Trek*, que se suman a la ecología comunicativa de sus *fandoms*. No obstante, no podría decirse que son variantes de un mismo ejercicio, toda vez que el *cosplay*, a diferencia de los juegos de rol e incluso de otras prácticas de fans como el *fanfic* o el *doujinshi*, no necesariamente se manifiesta en una estructura narrativa. Si bien se elige a un personaje a representar a partir de la afinidad el

cosplayer tiene con él por sus rasgos físicos, de personalidad o bien su rol en la historia de la que forma parte; la interpretación de éste suele realizarse de dos maneras: 1) el montaje de un *performance* en un escenario donde se recrea, condensa o se presenta una variación de una escena, y 2) la interpretación de una pose o gesticulación ya sea solo o en compañía en la que se cristalizan algunas características del personaje en una fotografía. Sólo el primer caso se sedimenta en un ejercicio narrativo que, aunque corto (con duración de minutos), puede identificarse una continuidad interpretativa. Sin embargo, la mayoría de las veces la actividad performativa en el *cosplay* se da de manera intermitente mediante la segunda modalidad; es decir, sólo se está en personaje cuando algún interlocutor (sea otro *cosplayer*, fotógrafo o público aficionado) le solicita una fotografía y entonces interactúa como el personaje ya sea con el interlocutor, con la situación o el escenario de encuentro. Asimismo, el vínculo del personaje con el universo referido se da de manera fragmentada; y, a decir de Nicolle Lamerichs (2018) en muchas ocasiones sin un conocimiento previo o total de la narrativa evocada, sino un acercamiento afectivo a un elemento narrativo que se desee reproducir visualmente (caracterización, situación, experimentación) reflejando la mayor parte de las veces lo que Hiroki Azuma (2009) llama un uso no-narrativo o de base de datos.

Este filósofo japonés retoma la teoría de consumo narrativo de Eiji Otsuka⁶ para dar seguimiento a las tendencias de consumo e interacción simbólica dentro de la cultura *otaku*⁷, identificando un giro posmoderno derivado del desmantelamiento de las grandes narrativas, entendidas como visiones de mundo, sean estas oficiales, alternativas⁸ o metaforizadas⁹. De acuerdo con Azuma, así como con el sociólogo Shinji Miyadai (2011) este giro se dio a partir de un desencantamiento no sólo con la realidad vivida en Japón, sino con los ideales alternativos que no llegaron a realizarse, propiciando un cuestionamiento de los órdenes jerárquicos; lo cual, aunado a una explosión de una sociedad de consumo saturada de una hiperproducción y capitalización de bienes simbólicos¹⁰, fue el caldo de cultivo para que tanto productores como destinatarios fuesen usuarios de un imaginario ampliamente diseminado y compartido para poder re-articularlo en pequeños mundos que pudieran controlar para satisfacer sus necesidades afectivas. Para Azuma, estas condiciones propiciaron una defragmentación total de todo tipo de narrativas en elementos de sentido (no-narrativas) que pudieran ser desde personajes, situaciones o tropos completos hasta características y propiedades de éstos, y su clasificación en categorías a manera de bases de datos, con la finalidad de ser rearti-

6 Desarrollada a finales de la década de 1980 pero mayormente difundida y diseminada en la década de los 2010 dentro de los estudios de las culturas del *anime* y *manga* angloparlante gracias a la traducción del trabajo de Azuma.

7 Principalmente desarrollada en Japón, pero que podría arrojar luz sobre los efectos reales y posibles del cambio de lógica de producción cultural sobre los eventuales campos de consumo.

8 Por ejemplo, aquellas que subyacen los movimientos sociales, principalmente los de izquierda o de tendencia *new age*.

9 En los que la ficción sirve como alegoría de un ideal social. A este fenómeno Otsuka lo llama “giro a la saga” (2016), mientras que Azuma se refiere a él como “falsa gran narrativa” (2009).

10 Realizada tanto por industrias culturales como aficionados y espectadores en general.

culadas en personajes empáticos e imágenes que respondieran a un manejo de los afectos por parte de determinado usuario. En este sentido, si bien estas articulaciones pueden presentarse a manera de narrativas, no necesariamente enmascaran un misterio, o en todo caso, dicho misterio reenvía al *ego* del usuario.

De esta manera se puede entender que el *cosplayer*, tenga una relación intermitente y fragmentada con el personaje y el universo al que refiere, ya que por una parte está en constante contacto con diversas materializaciones de la base de datos: mercados de cómics, *anime*, *manga*, videojuegos, libros y series, ya sea de manera tangible y presencial como tiendas, centros comerciales conocidos como *frikiplazas*¹¹, y eventos de *fans* como convenciones; o bien de manera digital como plataformas de *streaming*, videojuegos, lectura de *manga* y cómics y redes sociales que albergan grupos y páginas de fans, o bien están hechos por y para estas comunidades. Por otra parte, si bien cualquier usuario en su condición de *cosplayer*, jugador de rol o cualquier otra puede nutrirse de esta saturación simbólica, las condiciones en las que circula su producción son también bastante significativas. Al contrario del jugador de *LARP*, el *cosplayer* se presenta en espacios de afición que la mayoría de las veces suelen ser diversos en contenido, como lo son eventos de fans (convenciones, *marcha friki*¹², concursos), *frikiplazas* o escenarios digitales. Más aún, estos espacios, sobre todo aquellos que posibilitan la interacción cara a cara, suelen albergar diversas actividades, mismas que se yuxtaponen unas a otras generando un ambiente carnavalesco donde sus participantes no tienen total control de su actividad lúdica. Por lo que, el *cosplayer*, en un espacio de juego no controlado en el que si bien puede suspender su ser cotidiano mientras se está dentro de este contexto, se desplaza continuamente entre su ser *fan* y el personaje interpretado. Asimismo, se encuentra con otro tipo de personajes con los que tiene cierta afinidad, sea por afición o sea por características en común, dando rienda suelta a su imaginación y generando toda una serie de imágenes azarosas que desbordan los universos de ficción de los que provienen. De manera similar ocurre con las imágenes a manera de fotografía o video que se circulan en redes sociales y espacios digitales. Si bien se trata de imágenes planeadas, debido a que son la principal carta de presentación y de difusión del trabajo del *cosplayer*, además de expresar la manera en la que el ejecutante juega con el personaje, también sirven de vehículo de interlocución diferida con el resto de los fans, empleando cierto manejo de los afectos con el objetivo de captar su atención hacia el trabajo del *cosplayer*, el universo ficticio al que pertenece o los ámbitos con los que se relaciona; por ejemplo, determinadas industrias culturales, convenciones, tiendas patrocinadoras o instancias de gobierno

11 Plazas comerciales especializadas en la circulación de productos de cultura popular (series, cómics, películas), así como de mercaderías con licencia oficial, o bien manufacturadas dentro de las economías fan

12 Desfile realizado el último fin de semana del mes de mayo en el centro de la Ciudad de México. Este evento conjunta distintos *fandoms* de cultura popular (*anime* y *manga*, *idol*, *wota*, *furries*, superhéroes, ciencia ficción), que suelen estar visualmente representados por sus respectivas caracterizaciones. La marcha en su trayecto suele pasar por lugares significativos para los aficionados, como es el circuito de las *Frikiplazas*, concebido como una especie de Akihabara mexicano, donde se programan distintas actividades con motivo de este evento (Quiroz, 2020: 24).

que las impulsan mediante políticas de diplomacia cultural como es el *Cool Japan*. De esta manera, los agentes del *cosplay* al adquirir mayor notabilidad dentro del medio adhieren a su trabajo valores afectivos, culturales, simbólicos y económicos; los cuales capitalizan para posicionarse dentro de los mercados culturales generados alrededor de esta actividad (Quiroz, 2021).

Con lo anterior, podemos mencionar que mientras el *LARP* propicia una inmersión hacia un mundo conformado por introyecciones hacia el universo de juego de elementos simbólicos y experiencias que rodean esta actividad y sus participantes; el *cosplay* conecta de manera multidireccional y reticular al juego y sus universos de sentido con otros campos que lo rodean.

Hacia una genealogía de universos *transmedia*

Hasta ahora hemos podido trazar algunas relaciones genealógicas entre el *LARP* y el *cosplay* a manera de lo que Richard Schechner (2003) llama espectros de abanico, ubicando ambas prácticas dentro de un *continuum* de ritualizaciones; en este caso relativas al juego; o como hasta ahora se ha expuesto, ubicando los procesos de producción simbólica que se concentran en cada uno de estos géneros performativos. No obstante, en este último apartado me gustaría trazar un bosquejo de genealogía *transmedia* reticular en la que, recuperando a Schechner (2003), se coloquen el *LARP* y el *cosplay* en el centro, pero concibiéndolos como nodos que interactúan entre sí y con otros correspondientes a campos y expresiones culturales como son las industrias culturales, la cultura popular, el medio editorial y las tecnologías de comunicación. Para este propósito se recuperará la concepción de lo *transmedia* de Steinberg (2012), como una sinergia mediática o un sistema de medios interconectados en los que cada elemento en su especificidad de dispositivo y/o sujeto comunicativo en su dimensión histórica, estilística y material conforma un ambiente, entorno, ecología o “mundo” de producción de sentido y de valor.

El concepto de *transmedia* surge a la par de la emergencia de los medios digitales y su asociación con la cultura, recibiendo diferentes nombres como *convergencia*, acuñado por Jenkins (2006) o *media mix*, acuñado por Otsuka (2010), poniendo en relieve no sólo el colapso de la distinción entre plataformas, sino también de los campos y ejercicios de consumo y producción simbólica de la cual surge la figura del *prosumidor* o *produsuario* enfatizando la agencia cultural y social de los sujetos. No obstante, el hecho de que surja o se disemine un concepto no siempre está en total correspondencia con la emergencia del fenómeno al que hace referencia. En este sentido, podemos pensar en una especie de *transmedialidad* en la reconversión de expresiones culturales de una materialidad a otra desde los albores de la historia; por ejemplo, de la tradición oral del mito a su puesta en escena como ritual o su registro en imágenes y textos. Sin embargo, si bien sirve a una construcción y estructuración de mundos de sentido a los que en antropología les llamamos “culturas”, el elemento clave que me gustaría introducir para empezar a hablar de *transmedialidad*

es la articulación cultura-economía, particularmente economía capitalista en tanto sistematización de mundos de sentido para gestionar el valor.

Traigo a colación este elemento ya que tanto el *LARP* en su calidad de juego de rol, así como el *cosplay* en su calidad de práctica de fans surgen en condiciones específicas de un capitalismo cultural de inicios del siglo XX, en cuyo centro se encontraban las industrias culturales gestoras de los medios de comunicación masiva; en particular el cine, el radio y la televisión, pero también en la industria editorial. Los procesos de urbanización, industrialización y la emergencia de estas tecnologías de comunicación vinieron a cambiar, por una parte, la forma de presentación, representación y construcción del mundo social proveyendo en la ciencia ficción de imaginarios futuristas tanto alentadores como apocalípticos. Por ejemplo, de acuerdo con Darlington (1998) hacia inicios del siglo XX el deseo por revivir y reimaginar experiencias tanto pasadas como constantes, tales como las guerras y hechos históricos, hizo que las recreaciones de batallas históricas devinieran en un pasatiempo; el cual, más tarde al recombinarse con referentes de ficción dio pie a los primeros *wargames*, tal como el libro de reglas *Little Wars* de H. G. Wells (1915), convertido en juego de tablero en 1953 por Charles Roberts, claro antecedente de los juegos de rol.

Por otra parte, a decir de Gaëtan Tremblay (2011), los procesos de industrialización en el campo de la comunicación también significaron una nueva fuente de valor monetario en el campo de la cultura, teniendo efectos significativos en éste en términos de organización de los procesos de producción de bienes simbólicos, incluyendo la concepción y materialización de los productos culturales resultantes y la relación de estos procesos con el campo de consumo. En este panorama, los ámbitos del ocio y del juego resultan claves ya que son estos contextos espacio-temporales de descanso y recreación los que han dado cabida al o los campos de consumo cultural (devenido en *prosumo*). Con el auge de la literatura, producciones cinematográficas y radiofónicas de ciencia ficción empezaron a conformarse grupos de afición a este género y la fantasía que eventualmente se institucionalizaron y/o mantuvieron relación con casas editoriales y autores. Se infiere que tanto industrias culturales como grupos de aficionados constituyeron una infraestructura comunicativa que permitió una interacción entre aficionados lo suficientemente organizada como para informarse y discutir sobre los textos circulados y nuevas publicaciones, e integrar e institucionalizar estas actividades en eventos periódicos conocidos como convenciones.

De esta manera en 1939 se lleva a cabo la primera edición de la convención de ciencia ficción y fantasía *Worldcon*, conocida como la madre de las convenciones, tanto por ser la primera, como por diseminar en el mundo angloparlante este formato de encuentro entre aficionados, autores, artistas y mediadores¹³, ya que esta convención hasta la fecha ha sido de carácter itinerante. Entre las múltiples actividades dentro de las que se encuentran conferencias, paneles de discusión,

¹³ Casas editoriales, estudios cinematográficos, casas productoras de series, animaciones, videojuegos, entre otras.

firma de autógrafos, charlas, talleres formativos y de promoción de nuevos talentos y exhibición de obras de fans, también desde un inicio se encontró la práctica del disfraz. A decir de Stacey Feldman (s. f.) y Ashley Lotecki (2012), el autor de ciencia ficción Forrest J. Ackerman y la editora de *fanzines* Myrtle Rebecca Douglas asistieron a esta primera edición de la *Worldcon* disfrazados en trajes inspirados en la película *Things to come*, hecho que fue del agrado de los demás asistentes al grado de participar en mascaradas organizadas por Douglas para convenciones posteriores. Este hecho, junto con la generación y materialización de imágenes relativas a las narrativas de ficción ha hecho que estos universos se conciban más reales y tangibles tanto para sus creadores como para sus lectores y aficionados, haciendo sentir a estos últimos un involucramiento ya sea afectivo, simbólico, social o material en la construcción de estos mundos. Lo anterior no está desligado de una dimensión económica ya que se establecen relaciones sociales de producción y circulación de bienes, en este caso culturales. En la convención se diseminan toda una serie de elementos de sentido que no sólo integran los contenidos circulados, sino que posibilitan entenderlos, aprehenderlos y otorgarles distintos tipos de valor: afectivo, estético, de uso, cultural, social, entre otros que contribuyen a una atribución de valor monetario. Esto se ve de manifiesto tanto en la circulación y promoción de nuevas obras, como en la formación de productores y públicos y en la presentación de estos contenidos.

A decir de Steinberg (2012) no se dio una articulación *transmedial* de dispositivos y prácticas que relacionaran la producción de bienes simbólicos con las prácticas de uso y consumo en un mismo mundo de sentido sino hasta el auge de la industria televisiva entre las décadas de 1960 y 1970. Si bien las condiciones socioculturales de interacción entre los campos de producción y consumo cultural se habían gestado en décadas anteriores con el establecimiento de nuevos géneros de ficción como referentes culturales, de prácticas de apropiación y transformación cultural y la emergencia del aficionado como nueva identidad generada en torno a un gusto¹⁴, el incremento de la profesionalización de la producción cultural hizo que se definieran cada vez más las fronteras entre estos campos e industrias. La televisión, a decir de Steinberg (2012), potencializó el desarrollo de una cultura visual alrededor de la masificación de la imagen y del empleo de esta como vehículo de contenido; convirtiendo los objetos, dispositivos y espacios que tuvieran o materializaran imágenes de personajes ampliamente conocidos como *Mickey Mouse* o *Astroboy* en mediadores entre las personas y objetos del mundo cotidiano y los mundos de ficción. Por lo que, siguiendo a este autor, a las imágenes en movimiento circuladas en el cine y la televisión se les dotó de otros tipos de movilidad: hacia otros terrenos fuera de las pantallas de origen y en la presencia de objetos transportables. En el caso del disfraz, si bien pudo haber contribuido a una *transmedialidad* de la imagen ya que no sólo es portable, sino está estrechamente relacionado a la corporalidad y

14 Pero visibilizada igualmente con el auge televisivo y conceptualizada como objeto de estudio y categoría analítica hacia las décadas de 1980 y 1990.

entorno de su portador, este desarrollo de la cultura visual tuvo efectos tanto en la materialidad como en las funciones comunicativas del disfraz como medio de expresión. Así como Steinberg (2012) menciona una tendencia a la elaboración de juguetes cada vez más afines a la imagen de los personajes mediáticos en la medida en la que éstos adquieren mayor reconocimiento y devienen en mercancías o valor simbólico agregado a las mercancías circuladas¹⁵, la mascarada de afición (rebautizada posteriormente como *cosplay*) tendió a reproducir con mayor fidelidad las imágenes de los personajes de referencia. De ahí que paralelo a esta fidelidad de imagen, el uso del disfraz de afición además haya obtenido una creciente función publicitaria para autores, industrias culturales, patrocinadores, organizaciones, e incluso países¹⁶; no obstante, este disfraz no haya sido concebido como mercancía¹⁷ y su valor de uso radique en primera instancia en el placer de juego que genera en su portador.

Aunado al desarrollo televisivo y la masificación de la imagen se dio pie a un cambio de producción narrativa de ficción al que Otsuka (2016) llama “giro hacia la saga”. Hacia la década de 1960 y 1970 se produjeron diversos contenidos televisivos en capítulos seriales a lo largo de los cuales no sólo se desarrollaba una historia con nudo, clímax y desenlace; sino que además se presentaba información que daba cuenta de la geografía, estructura social e historia de los mundos en los que era posible el relato contado; y que además daban cabida a otros relatos o incluso historias entrecruzadas como es el caso de *El Señor de los Anillos* de J. R. R. Tolkien, *Star Trek* de Gene Roddenbery o *Star Wars* de George Lucas, por mencionar algunas de las más famosas. A decir de Darlington (1998), la diseminación de la saga de *El Señor de los Anillos* de J. R. R. Tolkien fue la chispa que integró el ejercicio narrativo a los ya conocidos *wargames* de la década de 1960; toda vez que, para entonces, las narrativas dentro de la cultura popular fueron sustituyendo las de los hechos históricos. En este orden de ideas, se buscaba más recrear y dar sentido a una recreación de la Batalla del Anillo que de algún otro hecho histórico.

Es precisamente el análisis de este “giro hacia la saga” y su asentamiento en los juegos de rol el que dio pie a la formulación de teoría de consumo narrativo expuesta anteriormente. Esta teoría de consumo narrativo formulada por Otsuka a finales de la década de 1980 es un acercamiento académico hacia el empleo del *media mix* en estrategias de marketing de bienes diversos destinados a un público infantil y juvenil (caricaturas, juguetes y golosinas) y conectados por un consumo simbólico a manera de narrativa fragmentada a reconstruir y reelaborar de manera activa. De esta manera, para Otsuka, el valor como mercancía no radica en la forma material del objeto de consumo, ya sea este un juguete, golosina, mercadería o siquiera la historia contada en determinada serie

15 Para Eileen Meehan (2000), la presentación de un objeto sea como algo nuevo, mejorado, renovado o actualizado es susceptible a ser re-valorado o a añadirse un nuevo valor como mercancía.

16 Como es el caso del *cosplay* de *anime* y *manga* al integrarse en el programa de diplomacia cultural *Cool Japan*.

17 Toda vez que se su portador es quien usualmente lo confecciona o participa en su confección.

o película, sino en el universo simbólico que le da sentido: no son las aventuras de *x* personaje, sino el mundo que hace posible al personaje y sus aventuras. Es precisamente en este contexto y bajo el entendimiento de esta lógica de consumo simbólico que surgen los juegos de rol en la década de 1970 como producto transformativo de la articulación de la afición de los *wargames* y las sagas de ficción y fantasía (Darlington, 1998; Guidarelli, 2009); toda vez que no proporcionan historias, sino mecanismos de producción narrativa que dotan de un universo de sentido¹⁸ pero también de un orden para que se pueda integrar de manera coherente el bagaje cultural y experiencial de sus jugadores. De ahí que a partir del éxito de *Dungeons & Dragons* de Gary Gygax y Dave Anderson emergieran sociedades de jugadores que discutieran las reglas y modalidades de juego, así como la posibilidad de crear nuevos juegos de rol con sus propios sistemas de reglas y mecanismos tanto de impresión de realidad como de inmersión y flujo de juego.

En este orden de ideas, se infiere que el *LARP* en tanto modalidad de juego de rol, siguió un trayecto similar; articulando tanto el uso de atuendo teatral de las recreaciones históricas como puestas en escena, como la dimensión lúdica de la mascarada de afición en ejercicios de construcción de realidad posible. De esta manera, se entiende que la confección de un atuendo de *LARP*, tal como el vestuario teatral, responde a la materialización de las características que delinear la creación de un personaje e identifican su posición y relación con el mundo en el que se desenvuelve; más que a la recreación de un personaje para jugar con él, jugando a ser él, como es el caso del *cosplay*. No obstante, cabe recordar que en sus inicios como *mascarada*, los disfraces de afición estaban inspirados en personajes y universos de los cuales no se tenía una imagen establecida; hecho que lo relaciona íntimamente con el *LARP* al grado de posiblemente formar parte de su genética cultural.

Por otra parte, es significativo el cambio de nombre del disfraz de afición de *mascarada* a *cosplay*. Hacia mediados de 1980 el disfraz de afición fue introducido a Japón por el reportero y editor de *fanzines* Nobuyuki “Nov” Takahashi, quien tras su visita a la *WorldCon* de Los Ángeles en 1984 e impresionado por la práctica del disfraz decidió promoverla como actividad dentro de la *Comiket*¹⁹ de dicho año. No obstante, el término *mascarada* en Japón estaba asociado a bailes de máscaras de la aristocracia, lo cual no correspondía con el concepto que quería implementar²⁰; por lo que optó por el nombre *cosplay* (Winge, 2006; Lotecki, 2012). Este término se dice que es la contracción de las palabras *costume* (disfraz) y *play* (juego); o bien la variante *role-playing* que otorga mayor especificidad a la actividad lúdica desarrollada: un juego escénico de adopción de roles; en este caso de personajes ya establecidos, pero con los cuales el aficionado busca experimentar(se).

18 El cual puede relacionarse con un género de ficción, o con una saga ya formulada; pero en ambos casos se les proporciona un orden.

19 Convención japonesa de cómics de aficionados. Es considerado lugar de reunión de la cultura *otaku*.

20 Y que, como práctica transformativa de aficionados, entrañaba una apropiación de la cultura popular.

Podría decirse que la cultura visual alrededor de la masificación de la imagen y el giro hacia la saga son los elementos que principalmente relacionan y diferencian al *LARP* y el *cosplay* como géneros de construcción de mundos de sentido capitalizables y articulables en mundos de valor. El *LARP* en tanto juego de rol si bien en sí mismo es un mundo/modo de producción de sentido²¹ más o menos cerrado que concentra y contiene lo que se genera en él, puede ser parte de una franquicia de contenido generada alrededor de una serie, película u obra literaria, o bien el centro franquiciante productor de modos de producción de mundos como podrían ser *Dungeons and Dragons* de *Wizards of the Coast* o *World of Darkness* de *White Wolf*. El *cosplay* por su parte en tanto no es un sistema de juego sino una actividad-dispositivo mediador de índole lúdica se inserta como nodo en una red de modos de construcción y de conexión de mundos de sentido y de valor generados alrededor de conjuntos de prácticas culturales, contenidos, personajes y *cosplayers* (Quiroz, 2021). En este sentido puede caracterizarse el *cosplay* como juego productor de productos-mundo *ad infinitum*.

Conclusión

Como hemos visto, aunque tienen orígenes, articulaciones y devenires distintos, el *LARP* y el *cosplay*, están emparentados mediante la actividad lúdica y performativa como procesos de aproximación/construcción de ficción enmarcada por condiciones de capitalización cultural. Son estas condiciones las que los separa de otras prácticas performativas de índole ritual o lúdica pero que lejos de anular estas dimensiones las reformula en función tanto de una transformación del ejercicio creativo como de un mayor aprovechamiento de sus valores resultantes y una diversificación en la manera de concebir, transformar y relacionar los mundos y realidades en las que nos insertamos.

Este trabajo ha sido apenas un bosquejo de una genealogía todavía a trazar debido a que no se exploraron, por ejemplo, algunos hitos sobre todo en la historia de los juegos de rol y el *LARP* que dan cuenta o son producto de transformaciones en la infraestructura simbólica de estos sistemas de juego/narración; siendo una de las grandes ausencias los efectos en estas prácticas derivados de la digitalización y la articulación de los universos del *LARP* y el *cosplay* con la lógica de plataformas. No obstante, se considera se ha proporcionado un buen punto de partida para continuar en esa dirección.

No queda más que dejar abierta la promesa y la invitación a seguir explorando los mundos del *LARP* y los juegos de rol no sólo desde sus universos de sentido, sino desde sus múltiples dimensiones sociales y otros puntos de entrada como son las relaciones establecidas y posibles con otras expresiones culturales, y así nutrir a esta línea de estudios, así como a las herramientas teórico-metodológicas que la sustentan.

²¹ Se recupera de Steinberg (2012, 2019) la analogía que hace del concepto de “mundo” de Otsuka con el de “modo” de producción de Maurizio Lazzarato.

Referencias

- Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan's database animals*. University of Minnesota Press.
- Biet, C. (2007). Introduction. En A. Verdier, O. Goetz y D. Doumerge (Eds.), *Art et usages du costume de scène* (pp. 11-21). Lampasque.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo*. FCE.
- Caillois, R. (2006). The definition of play and the classification of games. En K. Salen y E. Zimmerman (Eds.), *The game design reader: A rules of play anthology* (pp. 122-155). MIT Press.
- Darlington, S. (1998). *A history of role-playing*. Places to go, people to be. Recuperado el 19 de noviembre de 2022 de <http://www.ptgptb.org/0001/history1.html>.
- Guidarelli Mattioli Gutiérrez, R. (2009). *El universo narrado. Estudio antropológico sobre el juego de rol*. [Tesis no publicada de licenciatura en Etnología]. Escuela Nacional de Antropología e Historia.
- Feldman, S. L. (n. d.). *The history of cosplay*. Strange land costumes. Recuperado el 01 de febrero de 2014 de <http://www.strangelandcostumes.com/history-of-cosplay.html>.
- Fiske, J. (1992). The cultural economy of fandom. En Lewis, L. A. (Ed.), *The adoring audience. Fan culture and popular media* (pp. 30-49). Routledge.
- Hills, M. (2002). *Fan cultures*. London, Routledge.
- Jenkins, H. (1992). *Textual poachers: Television fans and participatory culture*. Routledge.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.
- Lamerichs, N. (2018). Embodied characters: the affective process of cosplay. En Lamerichs, N., *Productive fandom: intermediality and affective reception in fan cultures*. Amsterdam University Press.
- Lotecki A. (2012). *Cosplay culture: the development of interactive and living art through play*, [Tesis no publicada de maestría en moda]. Ryerson University.
- Meehan, E. R. (2000). Leisure or labor? Fan ethnography and political economy. En Hagen, I., y Wasko, J. (Eds.), *Consuming audiences? Production and reception in media research* (pp. 72-92). Hampton Press
- Otsuka, E. (2010). World and variation: The reproduction and consumption of narrative. En Lunning, F. (Ed.), *Mechademia 5. Fanthropologies* (pp. 99-116). University of Minnesota Press.
- Otsuka, E. (2017). Mechademia in Seoul. Otsuka Eiji Keynote. *Electronic journal of contemporary Japanese studies*, vol 17, no. 1. Recuperado el 19 de noviembre de 2022 de <http://www.japanesestudies.org.uk/ejcs/vol17/iss1/otsuka.html>
- Quiroz Castillo, L. I. (2015). *Cosplay, jugando a ser otro. El uso del disfraz en la construcción sociocultural de las comunidades otaku en México*. [Tesis no publicada de licenciatura en Etnología]. Escuela Nacional de Antropología e Historia.
- Quiroz Castillo, L. I. (2018). Realizando la ficción. La experiencia inmersiva del *larp* desde la antropología del juego y del performance. En Arriaga, A. (Coord.) *Memorias del 2º Coloquio de Estudios sobre Juegos de Rol* (pp.90-95). Universidad Autónoma Metropolitana - Cuajimalpa.
- Quiroz Castillo, L. I. (2020). El *cosplay* de *anime* y *manga* y sus escenarios en y desde México. Aproximaciones al ecosistema comunicativo de un paisaje transnacional. En Domínguez, O. (Coord.) *Imaginario Transculturales. Culturas urbanas juveniles de Asia oriental y su influencia en México* (pp. 15-32). Palabra de Clío

- Quiroz Castillo, L. I. (2021). *Economía política del fandom en México: fan-anciamiento cosplay en patreon y (re)configuración de mercados culturales en la era de las plataformas*. [Tesis no publicada de maestría en Comunicación y Política]. Universidad Autónoma Metropolitana -Xochimilco.
- Roche, D. (2007). Préface. En A. Verdier, O. Goetz y D. Doumerge (Eds.), *Art et usages du costume de scène* (pp. 3-10). Lampasque.
- Schechner, R. (2003). *Performance theory*. Routledge
- Steinberg, M. (2012). *Anime's media mix. Franchising toys and characters in Japan*. University of Minnesota Press.
- Steinberg, M. (2019). *The platform economy. How Japan transformed the consumer Internet*. University of Minnesota Press.
- Tremblay, G. (2011). Desde la teoría de las industrias culturales. Evaluación crítica de la economía de la creatividad. En Bustamante, E. (Coord.), *Las industrias creativas: amenazas sobre la cultura digital* (pp. 49-80). Gedisa.
- Turner, V. (1986). Dewey, Dilthey and drama: An essay in the anthropology of experience. En Turner V. y Bruner E. (Eds.), *The anthropology of experience* (pp. 33-44). University of Illinois Press.
- Turner, V. (1987). *The anthropology of performance*. PAJ Publications.
- Winge, T. (2006). Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay. En Lunning, F. (Ed.), *Mechademia 1. Emerging worlds of anime and manga*, (pp. 65-76). University of Minnesota Press
- Winnicott, D. W. (1971). *Playing and reality*. Routledge.