



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

---

---

UNIDAD XOCHIMILCO

DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

SER FICCIÓN:  
EL TRÁNSITO PERSONA-PERSONAJE EN JUEGOS DE ROL,  
*COSPLAY* Y LA CONFIGURACIÓN DE ESPACIOS IMAGINARIOS

TRABAJO TERMINAL

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE:

LICENCIADOS EN PSICOLOGÍA

PRESENTAN:

LOPEZ PADILLA ROXANA

MARTÍNEZ ANGUIANO OMAR

MONTAÑO VIVEROS DIANA LAURA

ROMERO CRUZ JOCELYN ENOE

ZAVALA CORNEJO ZAYRA

ASESOR:

RAÚL EDUARDO CABRERA AMADOR

LECTOR:

CLAUDIA MÓNICA SALAZAR VILLAVA

CIUDAD DE MÉXICO, 04 DE NOVIEMBRE DE 2022

## Ser-ficción:

# El tránsito persona-personaje en juegos de rol, *cosplay* y la configuración de Espacios Imaginarios

## ÍNDICE

- <i>In media res</i> .....	4
INTRODUCCIÓN .....	6
<b>1.- Juego de rol y <i>cosplay</i></b> .....	<b>7</b>
-Nociones básicas del juego de rol	
-Nociones Básicas del <i>Cosplay</i>	
-Relevancia	
<b>2.- Nuestra experiencia en el trabajo de campo</b> .....	<b>14</b>
-Fracaso en la <i>Frikiplaza</i>	
¿Qué hicimos con el fracaso?	
Rol en el rol como metodología: El rol como instrumento y finalidad. Nuestro acercamiento al <i>cosplay</i> y los Juegos de Rol	
-Sociología clínica.	
Transferencia psicoanalítica	
Nuestra posición respecto al otro	
<b>3.- ¿Qué pasó con esta experiencia?</b> .....	<b>20</b>
<b>Las claves del juego</b> .....	<b>20</b>
-Qué se pone en juego a partir de la experiencia: ejes de análisis.	

- La fantasía y el sujeto ..... 23
- Imitación y deseo .....30
- Espacio liminal entre persona y personaje .....33
- Teatralidad y nuevas teatralidades .....36
- La disposición del cuerpo en la representación y la puesta en escena .....43
- La omnipotencia .....47
- La imagen y la mirada del Otro .....49
- El espacio disociativo como medio de capitalización .....52

**Cómo nos sentimos con el trabajo de campo .....54**

**4.- Conclusiones .....59**

**5. Referencias bibliográficas .....61**

## In media Res

“Lo más bonito que te ofrece el rol es esa libertad, libertad de historias, libertad de vidas, libertad de personajes, libertad de entablar relaciones con personas que ni siquiera te imaginas que podrías estar. Es todo un mundo que si bien [antes] fue de nicho<sup>1</sup>, ahora es mucho más accesible”.

“Me hace sentir como mona china adolescente comer *pockys*<sup>2</sup>” (objetos que te permiten entrar en transición sin abandonar la realidad)

Una madrugada en Londres del año 2013 nosotras, vástagos, fuimos despertadas con una misión. La sangre que bebimos nos permitió regenerarnos, confusas de la época y del escenario en el que estábamos dimos nuestros primeros pasos. Ya no somos más un equipo de investigación, somos los Heraldos del Sol, últimos sirvientes del Rey Mitras. Así fue nuestra primera mesa de Juego de Rol, encarnando nuestros personajes: vampiros que despertaban de un prolongado letargo, perseguidos y en peligro.

¿Quién fui en mi vida humana?, ahora que despierto nuevamente en este mundo, Londres 2013, me atormentan las voces en mi cabeza, éstas resuenan como un eco, recuerdan a cada una de mis víctimas, asesinatos por una sed incontrolable e insaciable, gajes de ser un vampiro. No puedo dejar de lado mi personalidad analítica, desconfío, pero reconozco los rituales tan sagrados para mí como para los míos. Despierto de mi largo letargo con un grito ahogado. No deseo estar nuevamente en este mundo humano, pero tengo una misión, no estoy solo, los Heraldos del sol han despertado.

-Paul Clunie

Abriéndome paso desde mi despertar noté cierta familiaridad en el ambiente húmedo y frío las personas que allí me acompañaban me resultaban extrañamente conocidas, sin embargo, a medida que avanzábamos en nuestras misiones como la última voluntad de mi rey Mitras caí en cuenta de lo importante que era encontrarme ahí en ese lugar con esas personas, en una sensación de

---

<sup>1</sup> Se refiere a que solo un pequeño grupo de personas tenían acceso al material como guías y dados y por ende la comunidad solo se expandía mediante la invitación directa. Nadie conocía el JdR hasta que un jugador le invitaba a jugar.

<sup>2</sup> Snack japonés.

extrañeza en mi propio cuerpo y viviendo desde una época diferente a la que nací pude empezar a adaptarme, vivir con sed, y con la carga moral de asesinar a alguien inocente, extrañando mi clan, los Brujah.

Dentro de la dinámica de las sesiones en ocasiones me sentía con un aire de extrañeza, ya que aún no podía condensar en su completud habitar-me este espacio. Hubo una situación en particular donde mi actuar fue con mayor fluidez, acercándome a observar en una especie de cúpula en lo alto de un edificio, decidí aventarme para averiguar quién era la sombra que a lo alto se veía, sentía adrenalina y miedo al mismo tiempo, al tratarse de un compañero herido el enojo me consumió. He de admitir que fue de las pocas veces que sentí la euforia habitando este espacio. De nuevo, volví a ser yo.

-Tonny Castelli

Me invade la extraña familiaridad, nunca he visto a estas personas, pero bebemos sangre de la misma copa y hacemos el ritual en conjunto. No sé nada. Confío, porque no tengo otra opción, que quién me haya despertado sea un aliado. Lo único que tengo certeza es que corremos peligro y debemos escapar. Con incerteza de mis habilidades me abro paso junto a mis compañeros, al parecer soy diestro con las armas y horrible como un fruto podrido.

-John

Despertar en un lugar extraño nunca ha sido una buena señal y la falta de recuerdos me lo afirman, un sujeto desconocido se me acerca y me ofrece una bebida, ¿qué es lo que debo hacer? me encuentro sedienta pero al ver mi cuerpo aun atado y la ropa desgastada no ayuda ante mis sospechas, el sujeto insiste pero yo solo puedo concentrarme en los sujetos a mi alrededor quienes se encuentran en la misma posición que yo, ¿realmente se puede confiar ante este desconocido? de ser así ¿porque no nos ha liberado por completo?, finalmente sin mucha opción cedo ante su insistencia y acepto la bebida a fin de cuentas no es como que realmente tenga opción más que otra que mantenerme observando y atenta ante cualquier indicio de que algo anda mal. Me siento revitalizada tras beber y al observar bien a los sujetos a mi alrededor no puedo evitar sentir un cierto tipo de familiaridad conforme a ellos sin embargo ninguna de mis preguntas es contestada y solo queda a esperar por saber quiénes son y el que hacemos aquí.

Despierto en este oscuro y lúgubre lugar, mis ropas tan elegantes pero desgastadas por los años me delatan y dan pistas de quién fui. No tengo idea de nada, pero me recuerda a una escena de mi vida pasada. Estoy mareada, casi hipnotizada con esos cantos tan extraños, parecen una suerte de mantras. A mis costados, tengo a otras personas mesmerizadas al igual que yo. Las comisuras de mis labios tienen sangre: ese sabor que me es tan familiar, reminiscencias de mi pasado. ¿Para qué fui despertada de mi letargo?

-Lady Katherine Montague

## INTRODUCCIÓN

En el transcurso de la investigación nos hemos convertido en clientas, vendedoras, novatas, vástagas, *streamers*<sup>3</sup>, entre otras posiciones las cuales nos han permitido generar cierto tipo de reflexión diferente ante ese Otro, provocando incluso un cambio no sólo en los ejes de investigación como a las expectativas iniciales ante ésta e incluso en nosotras, más que como investigadoras, adentrándonos en una perspectiva más interna y personal al habitar-nos desde distintas aristas.

Al inicio de nuestro recorrido, pensábamos nuestro tema de investigación a partir de preguntas en torno a espacios tanto físicos como digitales en los que la fantasía parecía jugar un papel primordial. Para ello, empezamos con la idea de enfocarnos en tres grupos: 1) practicantes de juegos de rol/ *roleros*, 2) personas que realizan *cosplay* / *cosplayers* y 3) consumidores de *anime*. Consideramos que dichas actividades están relacionadas con el hecho de que la persona que las lleva a cabo se instala en un *espacio imaginario* al representar un personaje ficcional en el caso de

---

<sup>3</sup> Con Streamers, nos referimos al hecho de transmitir en vivo en plataformas de Streaming, en este caso particular, hablamos de la Red Social Twitch en la cual fueron transmitidas las Mesas de Rol en las que participamos.

los juegos de rol y el *cosplay*; por otra parte, respecto al consumo de *anime* la posición que ocupa en la fantasía es la de espectador (razón por la cual este último grupo quedó descartado).

Es importante mencionar que en nuestro trabajo de campo encontramos aspectos más destacables conversando con roleros y *cosplayers* para pensar el tránsito que se experimenta en un *espacio imaginario* y los cambios de posición del sujeto por los que pasa al interpretar, presentar y representar a un personaje. Como veremos más adelante, la revisión de nociones como liminalidad, teatralidad, performance, ficción, imagen, han sido claves para poner en palabras y analizar todo aquello que se ha mencionado producto de nuestras interacciones en el trabajo de campo en nuestro encuentro con el otro.

### **1.- Juego de rol<sup>4</sup> y Cosplay**

Antes de adentrarnos en el trabajo de campo sabíamos poco o nada sobre los Juegos de Rol (JdR) y lo poco que sabíamos era gracias a su representación en algunas series como *The Big Bang Theory* (2007), *Futurama* (2008) o *Stranger Things* (2016) entre otras. Lo usual es encontrar en éstas la escena de un grupo de personas que encajan dentro del estereotipo de “ñoños” reunidas en una mesa, a veces con disfraces, y con una especie de guía cuya función es narrar la historia mientras que los otros participantes que comparten el tablero, los dados y una serie de figurillas, disfrutan de una partida del JdR más conocido: *Dungeons & Dragons* [Calabozos y Dragones para la banda] lanzado en el año 1974. *Dungeons & Dragons* fue el primer Juego de Rol y precursor de infinidad de JdR posteriores. El juego de rol en sí se describe como la oportunidad de contar una historia creada en el marco de la temática del juego que se configura a partir de un sistema de reglas (guía o manual), ya sea inspirado de un mundo ficticio existente o desde cero, y que consiste en tiradas de dados que permiten u obstaculizan las acciones de los jugadores de manera que los personajes insertos en la historia -la cual pensamos como *Espacio Imaginario*<sup>5</sup>- tienen, dentro de los límites de la guía o manual, capacidad de agencia en la construcción de la historia.

---

<sup>4</sup> Los juegos de rol se verán abreviados como JdR.

<sup>5</sup> En adelante emplearemos el término *Espacio Imaginario* para referirnos al lugar en donde las leyes, fantasías, alteregos, personajes, “vidas” (y reglas dependiendo del juego) se sitúan y convergen entre ellas afectándose unas con otras; diferenciando al “espacio imaginario” del fantaseo individual dado que el *espacio imaginario* se comparte con otras personas y las acciones de cada individuo repercuten en la existencia de los demás.

Pero el Rol es más que las reglas y los manuales, el rol *es- siendo* (es decir, que solo existe mientras se realiza). Evoluciona, se adapta y cambia, y quizá más importante: muere cada vez para volver a iniciar. No es nuestra intención abrumar la lectura para usted lector o lectora usando definiciones dadas arbitrariamente de una vez y para siempre. Lo mejor sería observar desde la perspectiva personal de los sujetos mismos, jugadores de rol, como se encuentran viviendo, gozando e incluso padeciendo el ROL:

*“El rol en sí es poder disfrutar de esa libertad en la que podemos encontrarnos todos y todas, ¿no?; yo creo que es mágico y vivir de esa magia”.*

*“Lo más bonito que te ofrece el rol es esa libertad, libertad de historias, libertad de vidas, libertad de personajes, libertad de entablar relaciones con personas que ni siquiera te imaginas que podrías estar. Es todo un mundo que si bien [antes] fue de nicho ahora es mucho más accesible”<sup>6</sup>.*

*“El rol te ayuda a conocerte y a conocer a los demás”.*

*“Es lo bonito que te brinda, cada éxito te va fortaleciendo. No eres el mismo cuando entras que cuando sales del juego. Madurar junto al juego”.*

*“El rol es un juego y debe ser divertido. Si no te estás divirtiendo, para [o sea que te detengas]”.*

*“El rol es para crear, soñar [...]”.*

*“El rol fue lo que evitó que me volviera loco durante esta pandemia”.*

*“No hay otra actividad que te permita vivir muchas vidas en una sola. Morir muchas veces y volver a reencarnar. Conocer mundos desde tu casa... y es algo maravilloso”.*

---

<sup>6</sup> Esto debido a lo poco accesibles —económicamente— que son los manuales, y que, en cambio, ahora es posible piratear, subir y difundir con mayor facilidad gracias a internet.



“Algo que uno debe preguntarse antes de entrar al mundo del juego de rol es ¿Cuál es el mejor mundo para mí?”

Conforme nos adentramos en el campo nos fue posible observar cómo los jugadores se adentran en una clase de *Espacio Imaginario* donde pueden crear, encarnar y/o seguir una historia con base en una suma entre sus decisiones, la narrativa del máster y la voluntad de los dados. Hablaremos de eso después.



Mientras tanto, el Cosplay es una práctica muy interesante que ha ido en aumento con el pasar de los años y de la mano a las nuevas tecnologías. Nos causa curiosidad debido al impacto visual que genera ver un personaje “ficticio” encarnado, lo que implica que dicho personaje se sustrae del “mundo ficticio” al que pertenece, y se presenta frente a nosotras. Además, lo normalizada que está su presencia en eventos sobre entretenimiento, manga, comics, etc., hace que su ausencia provoque más sorpresa que su presencia.

Bellido (2021) señala que:

El concepto cosplay procede de la expresión *costume play*, el cual puede traducirse como “juego de disfraz”. [...] en la actualidad puede considerarse como una subcultura donde sus integrantes buscan representar una idea o encarnar a algún personaje a través de un disfraz y una interpretación de rol. Por lo general, el *cosplay* se encuentra basado en los personajes del anime, los cómics, el cine o los videojuegos. A la persona que se disfraza y participa en este tipo de acciones o eventos recibe el nombre de *cosplayer* (párr. 3).

*Cosplayers en convención de Harry Potter*

Como para dar el dato completo, el autor también señala que el *cosplay* o juego de disfraz, surgió en la década de 1970 en los mercados de cómics en Japón, ya que las personas cada vez más frecuentemente acudían a estos

lugares disfrazados. Con el tiempo, esta práctica empezó a ser más común y expandirse a otras ciudades y países en “distintos ámbitos y tipos de público<sup>7</sup>”, dando lugar a diversos subgéneros donde éste ya no consta solamente de la caracterización de un personaje, sino incluso como un estilo de vida (Bellido, 2021).

Una confesión que debemos hacer es que antes de adentrarnos al trabajo de campo sobre *cosplay* conocíamos lo meramente superficial: que se trata de una actividad realizada mayormente por seguidores de una serie, programa, anime o cualquier otro contenido de entretenimiento en específico que consiste en caracterizarse de algún personaje al que hace referencia y que en ocasiones se realizan eventos para compartir con la comunidad este gusto en común.

No obstante, conforme nos fuimos adentrando en el tema descubrimos que el *cosplay* tiene una cualidad replicativa. Nos referimos a que debe, o al menos eso intentan los practicantes, de ser lo más “fiel” posible al personaje *canon*<sup>8</sup> de tal forma que con frecuencia el *cosplay* va más allá de lo estético y la apariencia, entran en juego también la caracterización e interpretación del personaje: imitar la voz, sus acciones, recitar los diálogos, hacer sus gestos y demás detalles característicos del personaje en cuestión, convirtiéndose prácticamente en una actividad performática<sup>9</sup> que va más allá de la búsqueda de semejanza a la imagen física del personaje. Sin embargo, al adentrarnos todavía más en esta actividad pudimos observar que el *cosplay* es un poco más que usar un disfraz y/o caracterizar a un personaje.

*“El cosplay para mí ha sido algo mágico porque me ha hecho crecer, me ha ayudado a conocer gente, a visitar algunos Estados de la República, conocer gente maravillosa. Es un hobby que hace y te impulsa a crecer tus habilidades hasta la máxima potencia: en esto eres maquillista, estilista, electricista, tramoyista, peluquero, carpintero, actor, es un hobby súper hermoso y lo recomiendo para todos”.*

También está la recurrente mención sobre el trabajo y presupuesto que nuestros *cosplayers* gastan en realizar desde cero sus disfraces.

---

<sup>7</sup> Como lo son manga, anime, caricaturas, artistas musicales, personajes literarios, etc.

<sup>8</sup> Personaje tal cual lo describe/dibuja/desarrolla el autor.

<sup>9</sup> Haciendo referencia a performatividad lo cual será desarrollado más adelante en el trabajo.

“Está caro” “Sí le he invertido bastante un dinero bastante alto” “Hay gente loca como yo que no nos importa gastar” “Lo que más he gastado son veinticinco mil pesos” “La exigencia es mayor, la inversión también”.

Antes de continuar, para los fines de esta investigación es importante diferenciar el *cosplay* de otras prácticas que implican el uso de disfraz como lo pueden ser la tradición de Halloween, o día de muertos en México, o imitadores profesionales ¿pero acaso los imitadores profesionales no son *cosplayers*? ¿Acaso el disfraz de Halloween/día de muertos no es una suerte de *cosplay* también? La respuesta podría ser sí y no al mismo tiempo.

Por una parte, el uso de “disfraces<sup>10</sup>” en la humanidad es milenario, con principios religiosos y rituales, que no es el caso del *cosplay* ya que es un fenómeno relativamente reciente; aunque en un contexto tan globalizado como el que experimentamos hoy en día no es de sorprender si se entremezclan la cultura *cosplayer* y las tradiciones antiguas. Sinceramente, ese punto rebasa el alcance de nuestra investigación. Pero, por otro lado, los imitadores profesionales podrían ser *Cosplayers* también. Una diferencia notable que podría separar el *Cosplay* de la imitación profesional o las tradiciones mencionadas podría ser una regla no escrita entre *cosplayers* la cual es la de la elaboración de su propio disfraz. La otra diferenciación que podríamos hacer es que el *cosplay* se hace por *hobby* y más tarde se convierte en oficio, aquí entra en juego lo que es la capitalización de los *hobbies* (que retomaremos más adelante) mientras que la imitación profesional se hace bajo demanda y con las modalidades que exige un oficio (contrato para *shows* privados, horarios de trabajo, venta, publicidad, etc.). Por último, podríamos decir que los *cosplayers* tienen una comunidad que mezcla a principiantes y expertos, a imitadores y no imitadores, a quienes lo utilizan como fuente de ingresos y quienes no. Dicho de otro modo, quizá un imitador profesional sí sea, en efecto, una forma de *cosplayer*, pero no necesariamente a la inversa, que un *cosplayer* sea una forma de imitador profesional.

Para este punto, usted lector o lectora seguramente se preguntará por qué juntamos Juegos de Rol y *Cosplay* en la investigación y qué tienen que ver una con otra. Creemos que en estas prácticas se encuentran suspendidas sobre una red tejida por hilos de imaginación, fantasía, espacios y comunidad. Conversando con *cosplayers* y roleros<sup>11</sup> empezamos a observar desde una perspectiva

---

<sup>10</sup> Aquella indumentaria que adorna el cuerpo e imita la ficción.

<sup>11</sup> Los “roleros” y “roleras” son personas que juegan Juegos de Rol

menos superficial o evidente las implicaciones anímicas<sup>12</sup> de realizar estas prácticas y en qué medida se experimenta un cambio de posición o tránsito entre “realidad” y “ficción” de las personas que *rolean* y que practican el *costume play* (*cosplay*).

*“Iba a las convenciones y veía a chicos caracterizados de personajes y quería ser como ellos, yo era muy introvertida, tenía mucha pena. Ser cosplayer me ha llenado de confianza. Tienes un miedo tremendo antes de estar en el escenario, pero una vez ahí, te conviertes en el personaje y te llenas de confianza.”*

*-Mina Moon*

---

<sup>12</sup> Retomando a Freud cuando habla de un valor afectivo que es depositado en la fantasía (1908)





"Aquí aprovecho y ahorco a este niño que va pasando por ahí"

## 2.- Nuestra experiencia en el trabajo de campo

Bueno, quizá se estará preguntando a quién interrogamos o de donde sacamos las cosas que estamos por decir, la respuesta les resultará curiosa. Primeramente, decidimos optar por la vía presencial porque pensábamos que de esta forma podríamos construir un vínculo más fuerte o menos distante a comparación de la aproximación digital; es así como llegamos a lugares como la *Frikiplaza* y la *Pikashop*, esperando poder tener un encuentro cercano con las personas que frecuentan estos espacios y tener una mayor accesibilidad para realizar entrevistas. Algunas visitas más tarde pudimos darnos cuenta de que estos espacios existen con el único fin de llevar a cabo dinámicas de compraventa donde los asistentes no pasan más de 30 minutos explorando y comprando mercancías de sus personajes favoritos, las personas no van a ese lugar para convivir, van a comprar. Además las formas de vincularse que pudimos observar operaban de manera distinta a como las preconcebíamos, por ejemplo: en espacios como la sala de videojuegos sin mantener contacto verbal, los jugadores sabían exactamente que al perder una batalla era el turno de otra persona, aún sin conocerse o dirigirse la palabra, creando roles que respetaban y conocían aún sin verbalizarlos lo cual nos dio cuenta de que la interacción en estos espacios no era de persona a persona sino de persona a objeto. Por lo anterior, perdimos el interés en esos lugares y comenzamos a explorar alternativas.

Fue así que llegamos a espacios como la *Fan Fest* de *Harry Potter*, donde encontramos un vínculo con mayor cercanía entre individuos que se mostraba un poco más fluido debido a que hubo una mayor apertura al diálogo, tanto entre ellos y ellas como con nosotras. Sin embargo, no nos fue suficiente debido a que –de nuevo–, este evento era mayoritariamente para la compraventa de artículos referentes a la saga ya mencionada. El no poder crear un vínculo directo en estos espacios presenciales nos hizo reconsiderar la idea de posicionarnos desde otro lugar: el espacio digital.

Ya que decidimos movernos por otras vías optamos por compartir panfletos tanto físicos –en la UAM-X– como digitales –uniéndonos en grupos de Facebook que contenían las palabras *juego de rol* y *cosplay*–, convocando a personas consumidoras interesadas en anime, *cosplay* y juegos de rol. Para nuestra sorpresa, hubo un gran recibimiento: los participantes, en su mayoría hombres, se ponían en contacto con nosotras por medio del número telefónico otorgado en los panfletos, demostrando el gran interés que había por participar en un conversatorio sobre estas temáticas. Además, durante los conversatorios todos los participantes hablaban y tomaban la palabra, se

respondían entre ellos con alegría e interés, por lo que nos permitimos considerar que el espacio de escucha y expresión se llevó a cabo con éxito. En una sesión de los conversatorios, por ejemplo, no hubo necesidad de intervenir debido a que nuestros participantes tomaban la palabra, hablaban entre ellos, se preguntaban y contestaban sin necesidad de que algún miembro del equipo interviniera. Se generó convivencia a partir de la práctica en común a pesar de ser extraños.

Dicho recibimiento continua vigente a la fecha, lo que nos hace pensar que un espacio donde se hable de estas actividades no es frecuente y como hemos podido ver y escuchar en algunos de los sujetos, se tiene bastante aprecio a estos espacios en los que se pueda dialogar de aquello que les apasiona, sobre todo si se trata de un espacio seguro en el que saben que no serán juzgados y que a su vez, tienen la oportunidad de compartir sus experiencias con otras personas afines o familiarizadas con aquello que implican sus prácticas, lo que a su vez podría permitirles sentirse identificados e identificadas entre sí.

Fue el campo digital el que nos permitió tener un encuentro más personal con nuestras personas que los encuentros en persona, en sí; gracias a la aproximación digital pudimos problematizar nuestro tema de investigación, así como configurar nuestra metodología: si bien, todo nuestro trabajo de campo con roleros fue digital, con *cosplayers* ha sido una combinación de campo físico y digital como diremos a continuación.

El modo de implicarnos en el campo fue un proceso de creación. Primeramente, buscamos apoyarnos de herramientas metodológicas como la observación participante y la entrevista, sin embargo, no bastaba para el grado de acercamiento que deseábamos; así que el giro que le dimos a nuestra metodología fue planear conversatorios digitales en los que los participantes se sintieran con mayor libertad de expresarse con la finalidad, también, de que convivieran, buscando mayor soltura y confianza entre ellos y nosotras.

Más tarde, se nos ocurrió algo que resultaría medular en nuestro trabajo de campo, sobre todo con el JdR; Jugar Rol. Es decir, tener y mostrar interés a nuestros participantes. En el juego de rol nos mostramos y presentamos como aprendices y no como estudiantes que investigan. Ello implicó que algo se moviera en nosotras de tal forma que en lugar de decir “queremos saber esto y necesitamos que nos ayudes” replanteamos nuestra forma de acercarnos y nos dirigimos hacia ellos de esta manera: “Nos interesa la práctica del JdR pero me aterra la falta del conocimiento del



mismo por lo que me gustaría saber de su experiencia jugando Rol". A partir de estos encuentros, la manera de aproximarnos al otro se dió en primer lugar, presentándonos como equipo, señalando que somos personas que nos interesa jugar JdR y que no sabemos nada de las dinámicas de los JdR, esto con el fin de acentuar una necesidad de alguien que nos guíe, sin el cual no podemos adentrarnos al mundo del rol con seguridad.

En segundo lugar, consideramos que ha sido muy importante mostrarnos con una gran disposición de formar parte de la comunidad; con la mejor intención de aprender y saber todo aquello que ellos consideren que se requiere para posteriormente practicar los juegos de rol así como la importancia de sus experiencias para conocer lo que la práctica de los juegos de rol nos tiene preparado, esto teniendo en cuenta que para los roleros es muy importante tener una buena relación con otros miembros de la comunidad así como un compromiso con las personas con las que se está construyendo una historia, ya que ésta puede durar desde un día -partida denominada *one shot*<sup>13</sup>-, semanas, meses, hasta años -lo que se conoce como crónica-.

En este sentido, señalamos lo anterior mencionado porque ha sido clave para que algunos miembros de la comunidad rolera, tanto de México como de algunos países de Latinoamérica que han asistido a nuestras charlas grupales, nos dieran la oportunidad de que nuestra curiosidad y nuestras preguntas sean respondidas desde distintas perspectivas y experiencias a través de estos espacios digitales, pero sin la barrera que entrevistador-entrevistado representa. Para lograr que las charlas tuvieran lugar, ha sido necesario demostrar una actitud entusiasta, con una gran apertura a aprender y escuchar sus experiencias, lo que implica una significativa curiosidad.

En pocas palabras: roleamos ser personas novatas en el juego de rol para conocer acerca del juego de rol y de esa forma logramos aprender sobre los JdR desde adentro de la comunidad, siendo parte de ellos, y no desde afuera como extranjeras. Utilizamos el propio JdR como herramienta metodológica; conocimos el Juego de Rol jugando Rol. Esta fue una decisión accidentada que poco a poco fue tomando forma, a modo que pudimos desarrollar el juego de rol como metodología.

Al principio no imaginamos el alcance de nuestro método, pensábamos que quizá “infiltrándonos” como “novatas” podíamos interactuar con ellos generando un diálogo más horizontal. Dicho

---

<sup>13</sup> Término usado en la cultura pop para describir que solo habrá un cuerpo de texto.



movimiento fue lo que nos permitió tener entradas y salidas en nuestro campo. Es decir, observamos que al posicionarnos como sujetos carentes de conocimiento en estos juegos había mayor interés por mostrarnos, enseñarnos y hacernos parte de su comunidad. Es así como nuestro propio campo además de ser nuestra herramienta metodológica también fungió como propuesta teórica ya que al no posicionarnos en este lugar jerárquico del saber sino más bien llevarlo por un vínculo más horizontal, ahora ellos nos posicionaron en el lugar de ‘novatas’ dispuestas a seguir sus enseñanzas y nosotras comenzamos a verlos como los ‘másters’. Dejando de lado el poder del “saber académico” que busca explicar aquello visto como “ajeno” o “diferente”. Dicha herramienta teórica-metodológica nos ayudó a adentrarnos y comprender desde la propia experiencia lo que es *estar y habitar* un personaje en juego de rol.

Más adelante podrá leer lo que pasó con nuestra experiencia en el campo, mientras tanto démosle un poco de color al dispositivo metodológico, nosotras no inventamos el agua tibia y es por ello que algunos autores no ayudaran a elucidar un poco de lo que pasó con nuestra metodología. Podríamos iniciar preguntarnos ¿Cómo adentrarse al campo sin irrumpir de forma violenta? Sin duda, es imposible tener un acercamiento neutro y objetivo<sup>14</sup>. Sin embargo, nuestra labor interpretativa de la realidad como investigadoras sociales, conlleva una posición que deja ver la relación del orden afectivo con el campo de estudio.

Parrini nos plantea en su texto “*Deseografías. Una antropología del deseo*” (2018) que en el campo se experimentan los deseos y afectos del propio investigador, registros que muchas veces son imperceptibles pero que están presentes de manera consciente o inconsciente. En su etnografía, Parrini nos comunica sus malestares físicos y emocionales, plantea que podríamos pensar el cuerpo como otro diario de campo. Nos dice que hay espacios experienciales que no se pueden registrar en el lenguaje y no debemos renunciar a éstos, pero tampoco hundirnos en ellos, habría que relacionar los procesos, por ejemplo; lo corporal con lo social, lo onírico con lo político, etc. Finalmente, la escritura –nos comparte Parrini–, es una sombra de la vivencia y la experiencia. No podemos dejar de traducir e interpretar; es el modo en el que vivimos y comunicamos nuestra experiencia, siempre desde nosotros. “Entender al otro [...] comprenderlo a través de mí [...] vislumbrarme a través del otro” (Parrini, 2018, pág. 436).

---

<sup>14</sup> Crítica que se le hace a las ciencias sociales; a éstas aún se les cataloga y señala de poco objetivas.

Sería pertinente preguntarnos cómo transitar la frontera que nos separa de los otros, pero que a su vez nos vincula. En un lenguaje imposible subsiste este puente interpretativo que permite una aproximación a la otredad. El entendimiento de lo ajeno es posible en cierta medida, pues nunca logramos acercarnos totalmente a la visión del otro. ¿Cómo traducir al otro? Es desde la propia subjetividad que podemos vincularnos. No podemos salir de nosotros mismos y en ello recae el problema de la aproximación. Lo otro me excede y antecede (es antes de mí). Entonces ¿cómo conocerlo? De algún modo no hay otredad total: hay puntos de encuentro, y existen diferentes grados de cercanía y lejanía que permiten relacionarnos. Un peligro que se corre es determinar al otro desde la mismidad y suprimirlo. Por ello, con nuestra metodología no pretendemos dar cuenta del otro, sino del encuentro que tuvimos con el otro a través del JdR.

Parrini (2018) se pregunta si es posible conservar una sensibilidad en la investigación sin renunciar a la razón, de algún modo, intercalar registros como los racionales y emocionales, simbólicos y corporales, conceptuales y estéticos. He aquí la complejidad de producir conocimiento puesto que no es sencillo reconocer de sí lo implicado.

Como investigadoras sociales es muy fácil caer en discursos de verdad en los que se defiende un absoluto que suprime lo particular y lo diverso. Dar paso a un tejido que se construye en conjunto en un tránsito acompañando permite dar cabida a la diversidad. El ser desde la diferencia permite que no impere un discurso hegemónico, el cual silencia. Dejándonos guiar por lo intersubjetivo puede haber un entendimiento de lo propio gracias a lo ajeno.

La metodología que implementamos nos sobrepasó, encarnamos personajes que se quedaron en nosotras. Fuimos parte de ficciones que nos permitieron habitar un *Espacio Imaginario* creado conjuntamente, partiendo del deseo de conocer más de las prácticas fantásticas. El modo de acercarnos nos permitió explorar sensaciones y emociones que nos comentaban los jugadores de rol, así no sólo escuchamos experiencias, sino que jugamos y vivimos aquello que nos confiaban nuestros participantes. Fue muy importante el vínculo que se generó, hubo apertura al diálogo por ambas partes y ellos nos permitieron experimentar y ser parte de su mundo. Este método nos permitió conocer vivencialmente, nos posicionó en un compromiso e implicación mayor al que imaginábamos.

Por otra parte, si pensamos teóricamente la noción de transferencia puede ser ominosa para nuestra investigación en el sentido que planteamos nuestra metodología en relación con nuestros participantes. La transferencia según Roudinesco (2008) designa un proceso constitutivo de la cura psicoanalítica en la que los deseos inconscientes del analizante conciernen a objetos exteriores que se repiten en el marco de la relación analítica (pág. 1101), implica la idea de desplazamiento y permite el acceso al deseo inconsciente. Es una relación imaginaria en la que se juegan afectos que permiten y conducen la cura. En el texto “*Juntos en la chimenea*” Gloria Leff (2011) nos dice que Breuer -haciendo referencia al caso de Anna O.- amó a su paciente: “Breuer no sólo es amado por sus pacientes, sino que el amor que él siente por ellos lo asusta” (pág. 32). Esto que sucede en la transferencia puede aplicarse a nuestra relación con jugadores de rol, hay una afección mutua que excede la razón y que permite el vínculo.

Leff (2011) retoma de Lacan “*La anécdota del Talmud*” en la que dos hombres salen de una chimenea, y la pregunta es quién va a lavarse la cara. Primeramente, en 1960, Lacan menciona que al encontrarse los dos hombres que salen de la chimenea, ambos deben lavarse la cara, sin embargo, en 1966 corrige y menciona que ambos hombres tienen la cara sucia. Esta anécdota trasladada a la experiencia analítica nos dice que hay una correlación entre analista y analizante, es decir: “están marcados por sus consecuencias” (pág.17).

Si pensamos en nuestra metodología, la forma de implicarnos puso en juego nuestro lugar de saber para posicionarnos transparentes desde nuestra ignorancia. El juego se movió por ambas partes, – los jugadores y nosotras– un tira y afloja, parecido a la relación transferencial que fue moldeando nuestro acercamiento y que poco a poco fue produciendo. Nos parece representativo y sustancial este modo de insertarnos en campo, además de ser un método que permite la horizontalidad, hace evidente la necesidad de un otro para constituirse deseo desplazado. El juego de rol nos permitió desarrollar nociones teóricas que empezamos a pensar y cuestionarnos elementos esenciales de nuestra investigación, preguntas como: ¿qué es la ficción, ¿cómo y qué es el tránsito entre fantasía y realidad?, ¿qué afectos y deseos entretejen los sujetos en los *Espacios Imaginarios* que ellos crean? Algunos de estos cuestionamientos conforman nuestra base teórica.

Sin embargo, los conceptos teóricos que citamos no se adecuan del todo a nuestra metodología de investigación. Por ejemplo, el concepto de transferencia: de éste retomamos aquello que puede ligarse con nuestro campo, enfatizando lo social y el vínculo que se genera, dejando de lado la

parte que se liga y enfoca más al trabajo clínico de la práctica psicoanalítica. Nos parece importante hacer esta aclaración, ya que no agotamos los conceptos que tienen una amplia significación. Usted lector o lectora podría entender que no estamos profundizando teóricamente, no obstante, sólo retomamos de la teoría lo que nos parece puede ser una antorcha que ilumina esta metodología de investigación, al mismo tiempo que pasa a ser un parteaguas para la discusión y análisis de nuestro trabajo en campo; sobre todo porque nuestra metodología fue algo que fuimos construyendo conforme a lo que el campo nos exigía.

La teoría en ocasiones es un obstáculo para el amplio y diverso trabajo que se crea en conjunto, por esta razón, utilizamos críticamente los conceptos y dialogamos con ellos para generar discusión y producir cuestionamientos en nuestro lector o lectora. Finalmente, la metodología implica una lectura y escucha activa del campo, requiere de creatividad y poder vislumbrar las posibles vías de análisis, pero también implica dejarse sorprender, dejar que se salga de control el método, dejarse envolver por lo que dice el fenómeno estudiado, por aquello que se escapa a la razón, es permitirse vivenciar y hacer algo con la experiencia.

### **3.- ¿Qué pasó con esta experiencia?**

Aun cuando llevamos teorías al campo, éstas se vuelven relevantes sólo si esclarecen la realidad social.

Frecuentemente descubrimos que el sistema completo de un teórico no es el que nos ofrece una pauta analítica sino las ideas dispersas, los destellos de reconocimiento que se desprenden del contexto sistémico y se aplican en información también diseminada.

Victor Turner (2002, pág. 35) en Iliana Diéguez (2014)

### **Las claves del juego: Ejes de análisis**

Por medio de lo que nuestro campo nos permitió vislumbrar, trabajamos en distintos ejes de análisis los cuales nos han permitido interrogar, problematizar, reflexionar y analizar lo que se pone en juego en cada uno de los espacios de nuestro campo. Es así como llegamos a preguntarnos por la representación que tiene lugar en el *cosplay* y los Juegos de Rol (JdR) en donde se juega la fantasía, la teatralidad, el performance, la representación, la puesta en escena y la disposición del

cuerpo, el espacio liminal persona-personaje, la imagen y la mirada del Otro en aquello que implica jugar a ser alguien distinto –o quizás no tan distinto a la persona que actúa–. También creemos que es importante el lugar del deseo como incentivo para movernos de lugar, que permite descolocarnos de lo que somos, como si de una especie de metamorfosis se tratase. Como parte del tránsito entre posiciones de sujeto –persona a personaje y personaje a persona–<sup>15</sup> retomamos el término de liminalidad. Cabe destacar que dichos ejes dan cuenta de nuestro encuentro con el otro en el trabajo de campo y, asimismo, ayudan a tejer la compleja red de lo que está en juego en la representación de un personaje en el margen de un *Espacio Imaginario* tanto en el caso de Juegos de rol como en el *cosplay*.

---

<sup>15</sup> Permítanos hacer una distinción. El personaje se distingue de la persona porque es la representación que pertenece al *Espacio Imaginario*.





Consideramos que no podemos pensar la configuración del espacio en el que se insertan disociarse de la “realidad” *roleros* y *cosplayers* sin la fantasía; por lo que, sin más, lo introducimos a usted lector o lectora a nuestro primer eje de análisis.

## La fantasía y el sujeto

La fantasía debe colocarse en  
un punto indefinido entre  
el sueño, la realidad y la ilusión [...]  
Es necesario entender que  
el ámbito de lo ilusorio  
es el de la disolución:  
Debe existir una irrupción  
abrupta, misteriosa, insoportable  
de elementos sobrenaturales  
en el mundo de lo cotidiano.

-Rolando Diez Laurini (2022)  
en el prólogo de *El Necromicón* de H.P. Lovecraft

Consideramos que la *fantasía* es un concepto central para aproximarnos a lo que sucede en los *Espacios Imaginarios* que se configuran en los Juegos de Rol y en el *cosplay*. Por ello, retomamos a Freud para pensar en la importancia de la fantasía en la vida de los seres humanos, quien “se da cuenta de la necesidad de exigir un espacio para la creación imaginativa, al que en 1911 da el nombre de fantasía” (Mannoni, 1979, pág. 57).

Un texto que nos resulta central para comprender en qué consiste el término es “*El creador literario y el fantaseo*” (1908) en éste, Freud señala una similitud entre el juego, el fantaseo del niño y el poeta, e incluso señala que lo que se opone al juego no es lo serio sino la *realidad efectiva*<sup>16</sup>. El juego, –de ser una actividad que se realiza frecuentemente– podemos pensarlo como una forma de ordenar elementos de la realidad a su gusto. En la vida adulta este placer obtenido en el pasado se transforma en otra cosa: *el fantaseo*. Otro aspecto que menciona en este escrito es que la persona adulta siente pudor de fantasear y por ende oculta sus fantasías, mientras que las infancias no lo hacen, ante esta afirmación y después de haber explorado nuestro campo nos

---

<sup>16</sup> Término retomado de Freud 1908



cuestionamos: ¿sería prudente afirmar que las personas adultas esconden sus fantasías? ¿no será acaso que se encuentran transformándolas como parte de su vida social?

En nuestra experiencia en el trabajo de campo nos resulta claro que, al formar parte de un *Espacio Imaginario* al interpretar, representar un personaje en el caso del *rol* y asimilarse lo más posible en imagen en el caso del *cosplay*, no son actividades que estén ocultándose de ser observadas, e incluso nos ha sido mencionado y se ha demostrado una apertura para dar mayor difusión de sus prácticas y así engrandecer la comunidad *rolera* y *cosplayer*.

En el caso del JdR, los sujetos se llegan a sumergir en una narrativa durante cierto tiempo, aquel de la duración de la partida<sup>17</sup> en el cual se podrán encontrar mentalmente en este mundo alterno al que realmente se encuentran, podrán “disociarse” de la “realidad” junto con sus compañeros de partida y encontrarse en otro lugar o situación diferente al que se encuentran físicamente.

Es importante destacar que nos referimos al término *disociación* para referirnos al distanciamiento con la “realidad”. Para Winnicott (1979), este fantaseo es “un fenómeno aislado, que absorbe energía, que no contribuye al soñar ni al vivir” (pág.47), nos parece que el fantaseo forma parte de un estado liminal<sup>18</sup> en el que los sujetos no están soñando ni tampoco se encuentran precisamente en la *realidad efectiva* –como menciona Freud, esta realidad efectiva tiene que ver con aquello que se opone al juego, el fantaseo, la poesía, el soñar diurno–.

De acuerdo con nuestro trabajo de campo, consideramos que el fantaseo no puede pensarse sin tomar en cuenta que “la inaccesibilidad de la fantasía” (*íbid*, pág. 47) se encuentra relacionada con el fenómeno de la *disociación*, por lo tanto, consideramos que no podemos pensar el fenómeno de la disociación de la *realidad efectiva* sin la fantasía ni tampoco podemos pensar a la fantasía sin la disociación de la “realidad”.

Pensando en dicho distanciamiento con la *realidad efectiva* y preguntándonos por las cualidades espacio-temporales de la disociación de la “realidad” al habitar en los *Espacios Imaginarios* mientras se *rolea* o practica el *cosplay*, nos parece interesante el caso que expone Winnicott (1979)

---

<sup>17</sup> Recordemos que- pueden durar un día (“*one shot*”), días, semanas, meses e incluso años.

<sup>18</sup> Empleamos el término liminalidad retomando al antropólogo Victor Turner (1967) en su texto “entre lo uno y lo otro: el período liminal en los *rites de passage*”, el cual se aborda a profundidad en la siguiente línea de análisis.



de un sujeto que pone el sonido de la radio de fondo mientras juega al *solitario* [refiriéndose al juego de cartas]:

Esta experiencia parece desembocar en la disociación, casi como si la utilizara [la radio] y por lo tanto le otorgase cierta sensación de posibilidad de una integración o una quiebra de la disociación. (pág. 53)

En cuanto a éste, nos parece interesante tener en cuenta que el sujeto al encontrarse en un determinado estado de inactividad, al colocar el sonido de la radio de fondo podía encontrarse mentalmente en su mundo disociativo –abstraído de la *realidad efectiva*–. En este caso, el sujeto de Winnicott fue tratado por disociación debido a que esta fantasía en la que vivía se encontraba afectando el resto de sus actividades cotidianas lo que nos ha generado la cuestión sobre si en la actualidad los *roleros*, y *cosplayers* mantienen un espacio específico [tiempo y hora] para sus actividades; que les permite la libertad de fantasear sin interrupción alguna y de cierta forma verse adecuado a nuestros tiempos para poder ser una actividad que no interrumpa de manera esencial al resto de actividades de su vida diaria.

Siguiendo con la propuesta de Freud (1908), el *fantaseo* del poeta es la extensión del juego en el niño y afirma: “el dichoso nunca fantasea, sólo lo hace el insatisfecho” (pág. 129), nos genera las siguientes cuestiones: ¿cómo la insatisfacción permite la puesta en escena y la construcción en el *Espacio Imaginario*?, ¿acaso la dicha no permite fantasear –así sea, fantasear con más dicha aún o bien, con la desdicha propia o de otros–? y es que ¿no es acaso que todas y todos construimos desde la insatisfacción, desde la falta<sup>19</sup> y el vacío?

Respecto a la primera cuestión, nos parece que la *insatisfacción* que puede provocar la *realidad efectiva* permite *hacer* con ella; es decir: mueve de lugar, incita a representar, performar, insertarse en un *Espacio Imaginario* que no es la vida cotidiana y que parece retarla, lleva a cuestionar para así obtener control<sup>20</sup> de aquello que se desea que aparezca a continuación. ¿Poner la rutina en pausa? *Rolear*. Hacer *cosplay*. La insatisfacción se invierte, aunque temporalmente. Siguiendo lo

---

<sup>19</sup> Entendamos la falta desde la propuesta de Lacan, es decir, la falta como constitutiva de los sujetos: “la falta [de objeto] es el propio motor de la relación del sujeto con el mundo” y podemos entenderla de tres maneras: “Deuda simbólica, daño imaginario y agujero o ausencia real” (seminario IV: la relación de objeto, 1956-57).

<sup>20</sup> Dicho control de la realidad la retomamos a mayor profundidad en la línea de análisis “la omnipotencia”.

que plantea Freud, el juego infantil se cambia de forma y se presenta en las personas adultas a quienes nos aproximamos en la investigación al jugar a ocupar un rol inserto en un *Espacio Imaginario*, y en el caso del *cosplay*, se requiere de trabajar para asemejarse en apariencia lo más posible a un personaje previamente elegido.

Esto nos hace pensar en las carencias que se encuentran en el plano de lo denominado *realidad*<sup>21</sup> las cuales llevan a la construcción del *Espacio Imaginario* que es donde se obtiene una mayor “libertad” de *ser/actuar* y que permite habitarse –refiriéndonos a *cosplayers* y *roleros*– y habitarnos –en cuanto a nuestra experiencia como jugadores de rol– desde otras facetas, otras posibilidades de posicionarse a través del juego<sup>22</sup>. Parte de esta carencia en la realidad la pensamos a partir de la propuesta de Freud (1908): “las fuerzas pulsionales de las fantasías son deseos insatisfechos y cada fantasía singular es un cumplimiento de deseo, una rectificación de la insatisfactoria realidad” (pág. 129).

Como prueba de que los *Espacios Imaginarios* no actúan como planos independientes a la *realidad efectiva*, en las charlas grupales fue mencionada la existencia del *lado oscuro del rol*, dando visibilidad que en estos espacios, algunas representaciones de problemáticas reales en la sociedad pueden hacerse presentes en estos *Espacios Imaginarios* donde situaciones como el acoso, la violencia, el racismo y demás aparecen, es decir, que dichas situaciones llegan a afectar y mover ambos planos y con ello, a los sujetos posicionados en tal o cual lugar.

*“Hay grupos que ya son muy grandes, hablar de manera abierta funciona muy bien para saber con quién sí y con quién no jugar. Hay herramientas más cerradas como la tarjeta X, hay herramientas que en estos grupos hacen que las dinámicas sean más saludables. [...] Muchos lo que buscan con el rol es desahogar traumas, se vuelve gente muy tóxica porque no saben separar sus problemas de lo que es el juego.”*

- [rolero]

*“Que las mujeres no estén tan metidas en los juegos de rol en parte es porque al menos aquí en latinoamérica y en la cultura, los momentos de ocio de las niñas eran hacer cosas*

---

<sup>21</sup> Distingamos el término *realidad* de *lo Real*. Siguiendo a Žižek, “la realidad se constituye por el mínimo de idealización requerido por el sujeto” (1997, pág. 30)

<sup>22</sup> Cabe señalar que dichos planos no los pensamos distintos entre sí, sino más bien actúan como complementarios.

*de niñas, muñecas, la cocinita, la mamá. [...] Respecto a lo tóxico el consejo que les puedo dar a las jugadoras: si tu estas en un lugar donde no creen que el rol es un contrato social vete de ahí. [...] Hay masters tiranos que no ven a sus jugadores como jugadores sino como instrumentos.”*

*[master de rol]*

*“En mujeres, puede llegar a ser algo incómodo porque hay seguidores que no respetan la privacidad del cosplayer, por ejemplo, si no queremos tomarnos una foto con alguien que algunos seguidores insistan quita un poco el gusto, también te llegan a tomar fotos a escondidas, [...] llegan a haber personas que son muy acosadoras.”*

*- [cosplayer]*

Continuando con el asunto de la insatisfacción y cómo ésta lleva al fantaseo, en nuestras charlas encontramos que, por ejemplo, un rolero nos mencionó que “Jugar rol fue la salida para no caer en la locura” [*haciendo referencia al encierro por la pandemia*]. Nos parece pertinente señalar que jugar rol implica una *disociación* de la realidad, y en este caso, al insertarse en el *Espacio Imaginario*, aunque temporalmente, al rolear como un vástago [vampiro], –por ejemplo–, al experimentar-se desde un cambio de posición de sujeto (Término retomado de Žižek, 1997, pág. 16) el cual se sustrae de la realidad, de la *persona* y transita para “meterse en la piel del *personaje*”

Hemos notado que tanto *roleros* como *cosplayers* destacan que disfrutan de representar a un personaje porque esto les da licencia para actuar de formas diferentes a como lo son en su cotidianeidad lo cual les permite vivir desde distintos lugares. En el caso del rol, la persona que está *roleando* puede permitirse *actuar como* un dragón, un vampiro, hechicero, persona que vive en el futuro, duende, perro con rabia, oso marino, chaneke, diablillo, ser inenarrable, engendro, valiente guerrero, cobarde ratón, la llorona o hasta el mismísimo Kurt Cobain –por decir algunos interminables ejemplos–. Cosa que irrumpe con la pre-imagen que teníamos de JdR basada en su representación en los *shows* de entretenimiento: que los personajes son versiones de los jugadores mismos, pero en diferente contexto.

En el caso del *cosplay*, Yodek nos compartía que, por ejemplo, tenía una preferencia por representar a personajes villanos. Coincidimos con Žižek: “la fantasía crea una gran cantidad de posiciones de sujeto entre las cuales (observando, fantaseando) el sujeto está en libertad de flotar,

de pasar su identificación de una a otra” (1997, pág. 16). Un elemento muy importante que incorpora Žižek en torno a la fantasía, es que ésta tiene un carácter de *intersubjetividad*, es decir, aparece la *dimensión del Otro*. Este autor indica que en los primeros trabajos de Lacan se centra en lo que está en juego en las luchas intersubjetivas por el reconocimiento y el amor” (íbid, pág. 18) mientras que en las obras tardías del psicoanalista francés el “objeto a” permite que una persona pueda sentirse “digna del deseo del Otro”.

Para explicar mejor en qué consiste esta dimensión del Otro, hablemos de un ejemplo que Žižek (1997) retoma de Freud: en el que su hija (de Freud) fantaseaba con comer un pastel de fresa. Aquí destacan dos cosas: la primera, esta fantasía de comer pastel no es simplemente para satisfacer el deseo. La segunda, esta búsqueda de realización del deseo no puede ser apartada de la dimensión intersubjetiva:

La característica definitiva es que mientras comía vorazmente un pastel de fresa la niña notó cómo sus padres estaban profundamente satisfechos por la escena [...] Así el verdadero sentido de la fantasía de comer pastel de fresa es un intento de formar una identidad como ésta (la del que disfruta profundamente un pastel dado por sus padres), que satisfaga a sus padres, lo que la convertiría en el objeto de su deseo (pág. 19).

Nos parece sumamente destacable la aparición del Otro en la fantasía, ya que nos permite pensar que tanto *roleros* como *cosplayers* al insertarse en el *Espacio Imaginario*, cuestionan la realidad, pero ¿en qué medida está presente este *Otro* para quién se desea actuar de un modo determinado?

En conclusión, proponemos que la gente que practica Rol y *Cosplay* se disocia mientras realiza estas prácticas. Pero no solo es eso, sino que realizarlas les permite “disociarse” a voluntad en un horario determinado de tal forma que no afecte sus actividades –¿o sí? – un rolero nos advertía que “cuando tú no juegas Rol sino el Rol juega contigo, ahí hay un problema” [esto último haciendo referencia al tiempo que las personas estén dispuestas a proporcionar para habitar estos *Espacios Imaginarios*]. Tiempo que puede encontrarse limitado o tiempo que puede absorber la vida, es decir, ya no se tiene control del *Espacio Imaginario*, sino el *Espacio Imaginario* se *corporaliza* y tiene control sobre la vida de la persona que rolea, difuminando aquello que consideramos *realidad efectiva* y aquella “realidad” que –pensamos como alternativa a la realidad efectiva– que se ha construido en el *Espacio Imaginario* y con lo que se fantasea en la disociación de la *realidad*

*efectiva.* Cabe mencionar que esto no lo abordamos con afán de patologizar la inserción al *Espacio Imaginario* por parte de los *roleros* y *cosplayers*, no obstante, lo destacamos debido a que de acuerdo a lo que nos han mencionado en las charlas grupales y entrevistas, es una de las cosas que pueden suceder y nos advirtieron del riesgo que implica no delimitar hasta qué punto se va a “adoptar” al personaje.

Esto nos recuerda a algo que nos mencionó Mina Moon [*cosplayer*]:

*De hecho, ya llega el momento en el que tu cabeza compra las cosas porque podrías hacer cosplay con ellas. Es algo raro porque me pasa que voy pasando por alguna tienda de zapatos o alguna en la que vendan ropa y volteas y dices “esa ropa o esos zapatos me gustan” pero llega el momento en el que piensas “esos zapatos sirven para hacer cosplay o esa tela me sirve para hacer tal cosa de tal cosplay”.*

Como vemos en este ejemplo, la *cosplayer* se cuestiona si lo que se va a comprar le va a servir para armar un *cosplay* que ya tiene contemplado. Aquí nos detenemos para preguntarle a usted lector o lectora: ¿No le parece eso curioso?

Parece que llega un punto en el que los y las practicantes no abandonan la actividad, sino que la llevan consigo fuera de “los horarios” y esto puede comenzar a afectar su vida cotidiana, justo lo opuesto a lo que pensábamos anteriormente de que estas actividades son una forma de evitar disociarse durante el día laboral o aquello que implique los deberes de la rutina.

Nos parece importante que hay que admitir que el *rol* y el *cosplay* no es una disociación que impide llevar a cabo el día a día sino es, más bien, una *disociación a medias*: como una sombra, como un espectro, quizá un *Demonio*; un demonio multiforme y a la vez invisible que se encuentra atado al practicante, susurrando ideas, sugiriendo compras y que toma posesión completa cuando llega el momento de *Jugar Rol* o *Hacer Cosplay*. Pero... ¿qué es la realidad? ¿Quién dice, quién manda lo que es realidad y lo que es ficción? ¿Quién decide que son cosas separadas? ¿Quién dice que una es la opuesta a la otra?



*Siento que esta transición que nosotros hacemos es por amor a los personajes. Porque los veo, sé cómo son, me identifico muchas veces con ellos y creo que es más que nada que tú te identifiques con el personaje. Que tu sientas que su personalidad, o tal vez ciertos rasgos quedan contigo, que te llamen la atención. Meterte en la piel del personaje es porque lo conoces, lo amas... de alguna manera pues, te sientes identificado, quizás sientes que es un poco como tú y entonces ya no te cuesta trabajo hacer esta transición. Te vuelves un actor. Tienes que perderte en esa piel del personaje y ser. -Mina moon*

Fuente de foto: [instagram.com/mina\\_moon.cosplay](https://www.instagram.com/mina_moon.cosplay)

### **Imitación y deseo**

Mientras aquí la copia es un robo,  
en China es un homenaje a las grandes obras de arte  
y una manera de demostrar las habilidades del artista,  
ya que hacer una copia excelente  
se ve como algo admirable.

(Bianca Bosker en Pierre Herrera, 2017)

Tanto en el caso de los conversatorios como en las entrevistas, en el discurso de los sujetos hemos destacado algunas cuestiones que se relacionan con el hecho de repetir estas prácticas por razones

diversas: “abstraerse de los problemas”, disfrutar “tener el control de una realidad”, “vivir distintas vidas”, el vínculo o conexión con un personaje determinado, catarsis, es decir “descargar cosas a través del mundo (*Espacio Imaginario*)”, el rol como un escape que “debe ser momentáneo”, los afectos que se generan en este espacio, entre otras cosas que se han dicho dan lugar a cuestiones más allá de qué se desea, de qué maneras se desea y cuál es el lugar del deseo en la creación de dichos espacios imaginarios.

Como anteriormente mencionamos de cierta forma en los JdR resaltaban cierto tipo de actividades las cuales se podrían considerar inaceptables ante la sociedad actual e incluso afectando la moral de otros jugadores, en esos casos nos surge la cuestión si aquellos actos explícitos de violencia, acoso o racismo (como se nos mencionó) son más actos que al sujeto le gustaría realizar sin embargo se encuentra limitado en su *realidad efectiva* por los castigos de la ley y de los sujetos a su alrededor al llevarlos a cabo, ven en este lugar una forma de sacar sus deseos profundos de actos amorales cuando realmente no fueron diseñados para esto y es ahí cuando surge un uso corrupto del espacio de los JdR sin embargo los sujetos que lo utilizan para esto no dejan de existir y así mismo existen mesas en las cuales esos temas más que tabú son bien recibidos y hasta alentados.

*Es muy curioso por que pese que a mí me gusta hacer personajes de villanos como mencionaba anteriormente. Yo soy una persona de lo más tranquila. Muchas veces yo creo que me identifico por eso, porque uno no sabe el trasfondo de lo que ha pasado una persona y muchas veces pasa así con los villanos: tienden a ser odiados, pero, por ejemplo, luego en el anime o manga más adelante, vas entendiendo porque esa persona es así. Muchas veces a mí me ha pasado que me ven muy callado y hasta piensan "se ve que es muy payaso", pero no, uno tiene su forma de ser a lo mejor por cosas que ha vivido y las demás gentes no saben, por eso me identifico mucho con ese tipo de personajes. -Yodek (cosplayer)*

En cuanto al deseo nos ha sido mencionado sobre cómo algunos de los sujetos tuvieron un primer acercamiento a los juegos de rol al buscar salir de la cotidianidad de sus vidas; existe el caso especial de Joel Antonio (rolero), quien nos comenta el cómo por causas externas (covid-19) se vió obligado a pasar una mayor parte de su tiempo si no es que todo encerrado en casa debido a las medidas de seguridad comenzó a verse afectado. De cierta manera hartó de no tener la misma libertad a la que estaba acostumbrado y como este sentimiento le acercó a espacios de práctica de juegos donde se adentró poco a poco empezando desde ser un principiante en jugadas solitarias a

grupales y llegando al punto en que ahora es Máster (guía/narrador del juego) en muchas de las sesiones, incluso nos comenta la libertad que le ha brindado este espacio donde incluso él se ha visto en la creación de su propio juego de rol basado en uno de sus programas favoritos. Aquí podemos observar cómo Joel se encontró con un espacio que le permitía salir de la realidad en que se encontraba viviendo y experimentar distintas historias o distintas vidas, como ellos nos comentan: el poder “vivir muchas vidas” bajo distintas circunstancias y distintas características, así como también de cierta manera siendo escritas algunas, ejemplo del juego que se encuentra creando bajo su propio reglamento.

Similar a la experiencia de Joel nos comentaba Adrián (*cosplayer*) que se encontró con esta práctica cuando no pasaba por un buen momento y el enfocarse en esta misma es lo que le ayudó a sobrellevar más rápido sus lamentos, “mientras más trabajaba en el *cosplay* menos pensaba en eso” nos comentó.

El deseo como tal, fuera del escape, no ha surgido de una manera tan directa sin embargo se nos ha hecho mención en estas sesiones pasadas de cómo algunos sujetos no saben emplear ciertas normas en el juego de rol y terminan tomando caracteres más impropios de la convivencia relacionados a temáticas o actividades poco agradables para el resto como se mencionó en cuanto a temáticas sobre la comunidad LGBTQ+, esclavismo, temáticas sexuales y hasta homicidios entre otros, los cuales los mismos participantes de estas actividades denominan como si el sujeto insistente de estas temáticas lo hiciera como satisfacción personal. Incluso se nos llegó a dar la recomendación de que, si al intentar adentrarse en este espacio nos encontrásemos con sujetos así, lo mejor sería despedirse con cordialidad y retirarse porque el juego debe ser *sano y agradable* para todos los involucrados.

En cuanto al *cosplay* nos preguntamos sobre la satisfacción del deseo: tanto en el poder cumplir el transformarse en ese personaje anhelado o idealizado, como puede ser el cómo este mismo personaje les da la oportunidad de mostrar un lado de ellos de menor aceptación social. Esto último lo mencionamos de esta forma debido a que uno de los entrevistados nos comentaba como tenía una ligera preferencia hacia aquellos personajes considerados como villanos y que incluso encontraba cierto tipo de diversión al comportarse conforme al personaje lo haría, no sería visto como raro y odiado porque de cierta manera está indicado que puede tener estos comportamientos como ligamento al personaje caracterizado. Yoshiyuki (2007), señala: “Algunos jóvenes japoneses



dicen que no tienen suficiente con ver a sus personajes favoritos en los animes y en los videojuegos: quieren interactuar con ellos, incluso quieren ser ellos. Existen formas de que esos sueños casi se conviertan en realidad...” (párr. 1)

Teniendo en cuenta lo que se abordó anteriormente respecto al campo, consideramos seguir aquello que traza Freud cuando habla de la fantasía, plantea que ésta es una manera de satisfacción del deseo, en tanto que “las fuentes pulsionales de las fantasías son deseos insatisfechos y que cada una es un cumplimiento de deseo, una rectificación de la insatisfactoria realidad” (Ballesteros y Suárez, 2019).

También consideramos pertinente mencionar que el deseo escapa a las condiciones de la conciencia, entonces, al pensar en el deseo estamos teniendo en cuenta una dimensión a la cual no accedemos tan fácilmente, por lo que al preguntarnos por el deseo estamos teniendo en cuenta la dimensión inconsciente de la psique y que sin embargo, podemos aproximarnos a través de algunos indicios dados por el discurso de los sujetos a las formas posibles en que se juega el deseo en la puesta en escena que se menciona en el eje de análisis anterior.

### **Espacio liminal persona-personaje**

*“Ya no se hablaba desde el otro,  
los personajes estaban contaminados  
por los procesos de vida de los actores.”*

Iliana Diéguez (2014) pág. 75.

*“Sentir a los personajes es algo maravilloso”  
- un rolero*

La liminalidad en los ritos de paso según el antropólogo Victor Turner (1967) es un estadio entre una cosa y otra, nos dice que es una transición, un proceso, un cambio de un estado a otro; con “estado” queremos aquí decir “situación relativamente estable y fija”, incluyendo en ello

constantes sociales como pueden ser el *estatus* legal, la profesión, el oficio, el rango y el grado [...] el término “estado” puede también aplicarse a las condiciones ecológicas, o a la situación física, mental o emocional en que una persona o un determinado grupo puede encontrarse en un momento concreto” (Turner, 1967, pág. 103)]. De algún modo, una transformación donde no se *es*; por ejemplo, cuando no se *es* niño ni tampoco adulto. Este tipo de estados como la pubertad, el nacimiento, el matrimonio y la muerte suelen ser comunes en diferentes sociedades, pero también se considera período liminal como cualquier cambio entre estados a nivel social, para ello nos servimos del ejemplo que propone el autor como lo podría ser el empezar una guerra en una población o “pasar de la escasez a la abundancia”, entre otras formas de transicionar, también, nos describe la complejidad y la posible imperceptibilidad que experimenta la persona que se encuentra en el espacio liminal:

Las definiciones seculares de cada sociedad no permiten la existencia de seres que a la vez no sean ni niños, ni hombres. [...] El simbolismo que rodea a la persona liminar y se halla vinculado a ella es extraño y complicado [...] la “invisibilidad” estructural de las *personas* liminares tiene un doble carácter. *Ya* no están clasificados y, al mismo tiempo, *todavía* no están clasificados (pág. 106).

Si bien no tenemos en cuenta las posiciones de sujeto como estados, pensamos en el espacio liminal como aquel espacio que está entre una posición de sujeto y otra teniendo en cuenta las prácticas de los *cosplayers* y los jugadores de rol –es decir, nos preguntamos por aquello que está entre la persona y el personaje a interpretar–. Consideramos que podemos transmutarlo a nuestra investigación porque tanto *cosplayers* y jugadores de rol en sus prácticas *performativizan* en un *Espacio Imaginario*; espacio que ellos mismos construyen y comparten con otros. En este estado liminal, el sujeto no se posiciona como la mayoría del tiempo lo hace en su vida cotidiana, ni tampoco se posiciona como el personaje a elección, lo cual da cuenta de que se encuentra en un margen el cual es complicado de enunciar. Pensamos en que el espacio liminal es este tránsito de posición pasando de la *realidad efectiva* al *Espacio Imaginario* y viceversa. Incluso podemos pensar que este tránsito entre espacios es posible gracias a la teatralidad y la representación ya que, al momento de encarnar a su personaje, nuestro sujeto aún no lo es en sí pero aspira a serlo, y tampoco *es* la persona que llegó –es decir, no es ni una cosa ni otra por completo– por lo que se encuentra entonces, en este estado de liminalidad aunque sea solo por tiempo limitado. Al mismo tiempo, quizá se trate de una fusión entre ambos, una ambivalencia, donde no se es lo uno ni lo

otro sin embargo se sigue siendo. Miguel Rubio (2003) mencionado por Iliana Diéguez (2014) anota:

Se mezclaron las personas y los personajes, los actores sociales y los del teatro, los escenarios de la realidad y de la ficción; se mezclaron las voces y ahora ya no sé si escribe el hombre de teatro o el ciudadano que se ha sentido renacer en estos días (pág.84).

Lo anterior nos hace pensar ¿cuándo se *es* uno mismo completamente? o ¿es acaso que nunca se deja de ser?, ¿existe un abandono de lo que somos para ser otro? o, justo como lo anterior, ¿podemos ser ambivalencia?: converger.

Como hemos visto, el término liminalidad que nos presenta Turner desde la antropología social con los ritos de paso ha sido de suma importancia para preguntarnos por aquello que hay entre un estado y otro en torno a nuestro tema de investigación. Diéguez (2014) en su texto *Escenarios liminales* se ha inspirado con la propuesta de Turner y se apropia del término *liminalidad* para pensar en cómo se observa el espacio liminal en lo que denomina *nuevas teatralidades*:

Desde que Turner lo introdujera en el campo de los estudios teóricos, lo liminal apunta a la relación entre el fenómeno –ya sea ritual o artístico– y su entorno social [...] adelanto mi percepción de lo liminal como espacio donde se configuran múltiples arquitectónicas, como una zona compleja donde se cruzan la vida y el arte, [...] como acción de la presencia en un medio de prácticas representacionales (2014, pág. 24).

La perspectiva de Diéguez nos ha demostrado que el término de liminalidad puede aplicarse más allá de la propuesta inicial de Turner. Nos preguntamos entonces, de qué manera la liminalidad ha aparecido en el discurso de *roleros* y *cosplayers* y qué elementos se ponen en juego en el espacio liminal entre la persona y el personaje, es decir, en el tránsito entre la persona que se encuentra en la *realidad efectiva* y el personaje que tiene su lugar en el *Espacio Imaginario*.

Nos parece que, para este punto del recorrido, resulta necesario responder a las preguntas –que probablemente usted lector o lectora ya se haya cuestionado–: ¿cómo se llega a ser, a representar al personaje? ¿cómo se abandona la persona a sí misma para encarnar al personaje? o incluso: ¿es

acaso que es el personaje el que encarna a la persona y no al revés? Para entrar en discusión, hablemos de qué implica la liminalidad vinculado con la teatralidad y las *nuevas teatralidades*<sup>23</sup>.

*“Vimos que los juegos de rol (particularmente calabozos y dragones) es una herramienta tremendamente poderosa para desarrollar habilidades en las personas, hablamos por ejemplo de la empatía, trabajo en equipo, inclusive liderazgo, entonces cuando tú te pones a ver ya pasado el tiempo, todo lo que hoy en día se llaman habilidades suaves están en los juegos de rol.”*

### **Teatralidad y nuevas teatralidades**

*“[Jugar rol] es construir una emoción*

*Conforme vas construyendo una historia” - un rolero*

*“El rol es un escape, pero debe ser momentáneo”*

*- otro rolero*

El teatro es no sólo una expresión que corresponde al arte de la actuación, sino sobre todo una experimentación constante sobre sus condiciones esenciales, sobre su naturaleza y posibilidades.

-Raúl Cabrera, 2015

Para comprender mejor este eje de análisis, consideramos que es crucial empezar por la cuestión *¿qué es el teatro?* Cabrera (2015) retoma la perspectiva de Grotowski respecto al teatro:

---

<sup>23</sup> Término retomado de la propuesta de Iliana Diéguez, 2014.

El papel que el actor desempeña en escena es un instrumento para hacer emerger lo que existe tras la máscara cotidiana, exponerlo, otorgarlo en sacrificio frente al público. El espectador entiende que ese acto es una invitación, una llamada para descubrir en él mismo esa condición donde sus motivaciones se esconden tras su propia máscara. El espectador se encuentra entonces confrontado por el espectáculo teatral y por la propia confrontación que supone para el actor desempeñar un papel (pág. 121).

Consideramos que, antes que nada, es importante tener en cuenta que el teatro requiere de una *puesta en escena*<sup>24</sup> lo que implica que más allá de los elementos que permiten la ambientalización o escenificación –como aquello que permite situar la escena, es decir, musicalización, iluminación, ornamentos, etcétera–, y sobre todo, una disposición destacable por parte de la persona que actúa en “cierto tiempo y espacio” determinados. Resulta destacable dicha disposición requerida en el sentido en que nuestros *roleros* y *cosplayers* nos han mencionado que es necesario tener entusiasmo por abstraerse de sí mismos para meterse en el personaje que representan. A lo largo de este trabajo hemos pensado a los *roleros* y *cosplayers* como actores que, desde luego, al disociarse de la *realidad efectiva* e introducirse en el *Espacio Imaginario* que se configura por el actuar en el marco de una narrativa, tal y como lo hemos visto en el caso de los JdR, pensándolo desde Iliana Diéguez (2014) en donde nos menciona que:

Para el actor que ya no es *intérprete* de un personaje, sino *creador* de una entidad ficcional, cocreador del acontecimiento escénico o incluso *performer* que trabaja a partir de su propia intervención o presencia, condición que caracteriza a los practicantes de las teatralidades que nos interesan (pág. 31).

Comenzamos a cuestionarnos acerca del impacto que tiene la representación<sup>25</sup> en dichas actividades, además de los diversos roles que desempeñan a lo largo del proceso artístico de crear e interpretar a un personaje, pensando que más allá, quizá se trate de una mezcla de persona-

---

<sup>24</sup> De nuevo, retomamos a Iliana Diéguez, 2014, pág. 33.

<sup>25</sup> De lo que hablamos más tarde.

personaje (como lo vimos anteriormente). Por ello, nos parece oportuno traer a discusión dicho fragmento compartido en uno de los conversatorios de *cosplay*:

*Pues más que nada meterte en la piel del personaje es porque lo conoces, lo amas, de alguna manera te sientes identificado, tú sabes cómo actúa, tal vez es algo como tú, entonces ya no te cuesta tanto trabajo hacer esta transición. Más que nada sí te vuelves un actor.*

*-Mina Moon [cosplayer]*

Quizá, también valga la pena interrogarnos lo anterior o creer que también se trata de una narrativa que está delimitada por las reglas del manual al que pertenecen, las hojas de personaje y los resultados de las tiradas de dados.<sup>26</sup>

No obstante, tanto en el caso de JdR como el *cosplay*, notamos que a pesar de que son representaciones delimitadas hasta cierto punto, no se basan en un guión rígido como sucede en el teatro tradicional. Diéguez (2014) propone *nuevas teatralidades* retomando a Artaud (1969), quien “no consideraba el teatro como reflejo de un texto escrito” (pág. 103), sino como producto de un performance sin texto previo, a lo que llama *texto performativo*. Pero ¿en qué medida con nuestros *roleros* y *cosplayers* podemos observar la actuación sin texto previo? Como tal, en el caso de JdR, la narrativa se encuentra delimitada pero no definida: Se nos ha explicado que de un manual de rol puede surgir una infinidad de posibilidades; se puede rolear en distintas ocasiones con base en el mismo manual, pero no significa que siempre será predecible –consideramos que ahí radica uno de los tantos encantos del Rol– así como la construcción de los personajes puede estar predeterminada o creada con libertad.

---

<sup>26</sup> Las hojas de personaje son una suerte de marco de referencia de los atributos del personaje del Juego de Rol (JdR). Contienen sus habilidades, debilidades, armas a disposición, poderes, etcétera. Estas hojas pueden ser prediseñadas o creadas con libertad por la persona que rolea.



En el caso del *cosplay*, hemos observado que el personaje a elección *siempre es* predeterminado. No se puede hacer *cosplay* de un personaje que no haya sido creado con anterioridad, es por ello que una de las cualidades de la práctica del *costume play* tiene que ver con la imitación. Insistimos, no se puede imitar algo que no existe previamente. Sin embargo, en el performance del *cosplayer* hemos observado que existe una superposición, la cual pensamos como una suerte de *collage* que nos permite la imagen de una persona que está fuera de *cosplay* interactuando con una persona que está en *cosplay*, por ejemplo. Dos o más personajes pertenecientes a distintos “mundos ficticios”

interactuando entre sí, por ejemplo, en la TNT vimos a una Blanca Nieves platicando con un Alien (de la película *Alien vs Depredador*, 2004). A pesar de que las cualidades del personaje a representar ya están marcadas, los *cosplayers* no cuentan con un guión, sino que construyen su performance conforme la interacción con otras personas o personajes.

Dicha experimentación de las posibilidades de sujeto que brinda la actuación las hemos observado tanto por el discurso de los *cosplayers* y los jugadores de rol, así como a través de las mesas de rol –por una parte, observando transmisiones en vivo y por otra, participando nosotras mismas en las mesas de rol–: hay algo que se pone en escena al participar en una partida al *rolear* y en el caso del *cosplay*, al encarnar a un personaje a elección. En el caso del *cosplay* tenemos desde la caracterización del sujeto adoptando partes de la personalidad, sino que intentando ser el personaje en sí –más allá de replicar la imagen del personaje–. Esta caracterización puede incluir maquillaje, uso de pelucas, ropa distintiva del personaje, uso de utilería, entre otras cosas. Respecto a la caracterización en los juegos de rol, ésta mayoritariamente no se da desde la vestimenta -aunque en nuestra observación en una mesa de rol sí vimos este elemento, sabemos que no es frecuente-, se usan elementos como matices en la tonalidad de la voz y música para ambientar.

En cuanto comienza la narración de la historia, los participantes tienen que transformarse en el personaje asignado o elegido, –el cual puede, desde guardar similitudes con su persona hasta ser

su completo opuesto— y deben de permanecer en personaje durante el juego; recurriendo a diversos elementos de caracterización que ya mencionamos con anterioridad. Aquí nos gustaría señalar un caso en particular que observamos en una mesa de rol: una persona estaba vestida de cierta forma y cuando se mencionó de un cambio de escena en la cual el narrador mencionó que dicho personaje estaba vestido para una ocasión que requería ir en traje, la persona se cambió de ropa de acuerdo con la narrativa —pudimos presenciar esto en un “abrir y cerrar de cámara” —.

En este sentido destacamos aquello que nos mencionó un rolero explícitamente:

*“Los juegos de rol son como una obra de teatro, [...] la inmersión y adentrarse en el papel es algo que se disfruta mucho”.*

Esta frase resulta sumamente ilustrativa tanto para comprender las dinámicas que se llevan a cabo dentro de los juegos de rol como aquello que emana del cambio de posición de sujeto, a lo que nos preguntamos ¿por qué se disfruta tanto cambiar de posición o representar algo distinto —o no— a lo que se es?

Si bien esa realidad que se construye en los *Espacios Imaginarios* no es la *realidad efectiva*, podría tratarse de un “sentido de realidad” que es elaborado —tal y como lo plantea Goffman (1971, pág. 87)— y nos es proporcionado a través de la representación, el performance al mismo tiempo que es sostenido por quienes participan en la construcción de dicho espacio con sus inter-acciones: permítanos poner un ejemplo, si en nuestra experiencia de campo actuamos como vástagos (vampiros), este sentido de realidad ha sido verosímil al espectador y a nosotras mismas como jugadoras de rol porque en el margen de la narrativa, nuestro *hacer* era el hacer de un vampiro, con nuestra misión a resolver como Heraldos del sol que éramos.

Así como Diéguez (2014) llevó el concepto de teatralidad y performance al arte y las protestas en las calles proponiendo el término de *nuevas teatralidades*, nosotras pensamos que estas representaciones y puestas en escena que permiten los juegos de rol así como el *cosplay*, podríamos pensarlas también como parte de estas nuevas teatralidades, que retan y cuestionan al teatro tradicional y a la reproducción de un texto previo.

Asimismo, dichos JdR nos hacen preguntarnos por la representación y cómo esto sucede en la vida cotidiana, es decir, a lo largo de nuestro día a día desempeñamos un rol diferente dependiendo de



ese otro que se posiciona frente a nosotros. Goffman, (1971) da cuenta de los cambios de posición por los que puede pasar el sujeto en la cotidianidad:

El trato social ordinario se coordina, al igual que una escena, por el intercambio de acciones, oposiciones y respuestas terminantes dramáticamente infladas. Aun en manos de actores inexpertos los guiones pueden adquirir vida porque la vida en sí es algo que se representa en forma dramática. El mundo entero no es, por cierto, un escenario, pero no es fácil especificar los aspectos fundamentales que establecen la diferencia (pág. 87).

Hasta ahora, en este texto hemos enfatizado el papel de la representación, de la actuación al margen de los quehaceres de *cosplayers* y roleros, sin embargo, nos parece que ni nosotras, ni usted lector o lectora, estamos exentos del drama propio de la trama que conocemos como “cotidianidad”. No estamos muy alejados de la práctica del *roleo*. Así es como podemos ser –o no ser– hijos, padres, estudiantes, amigos etcétera; e incluso a veces ciertos vínculos podrían ejercer cierto poder sobre otros como el ser padre, madre o profesor, por ejemplo. Esto puede verse de igual manera en los juegos del rol al posicionarnos como máster/narrador y novatos/aprendices en una sesión.

Siguiendo con la línea del texto, nos llama la atención lo que comentaba un rolero al decir que después de tantos años jugando rol se le ha facilitado significativamente ejercer la docencia, así como escuchamos en una entrevista a una rolera que mencionaba entre risas “también me toca rolear de ejecutiva” por lo que consideramos –en este punto de nuestro recorrido– que rolear no solo se da dentro del juego sino fuera de él y no únicamente los roleros llevan a cabo esto si no que en sí, la vida nos lleva a todos ocupar una diversidad de posiciones de sujeto. Es así como toda una gama de “personajes” tienen lugar en nuestra vida cotidiana y somos a partir de ese otro que se encuentra frente a nosotros, además, partiendo de lo mencionado en el conversatorio grupal: “yo también he roleado fingiendo ser alguien que no soy”, nos preguntamos si acaso esto no es también visto desde el plano de la vida cotidiana al desempeñarnos en un lugar que demanda algo de nosotros. Tomando en cuenta todo lo anterior llegamos a interrogarnos: ¿Qué hay de la diferencia tanto en los juegos de rol como en la vida cotidiana? ¿Por qué al ser relativamente similares juegos de rol-vida cotidiana uno gusta más que otro? ¿Tiene que ver con el poder que se puede ejercer sobre otros justificado a partir del juego?

Por otra parte, hablando de los sujetos que consumen *anime*<sup>27</sup> se comentaba cómo algunos se encontraban a sí mismos tomando apodos relacionados a los programas apropiándose de una parte de la cultura del anime como una parte suya, con la cual –según nos comentaron– se sentirían más cómodos en su convivencia con otros sujetos de mismos intereses, por ejemplo, un apodo común entre mujeres puede ser autodenominarse “Tsundere”<sup>28</sup> o “Yandere”<sup>29</sup> en el ámbito de las relaciones amorosas y solo es entendible para las personas que están familiarizadas con estos términos. También existía un fantaseo en torno a la posesión de ciertos objetos relacionados con la cultura del *anime* o el espacio fantástico del programa que indirectamente les daba el sentimiento de formar parte de éste al posicionarse como espectadores. Por mencionar un ejemplo, nos platicaba una participante que le gustaba comprarse *pockys* o artículos de papelería con estética asiática porque, aunque “su sabor no vale el precio”, ella se sentía como “mona china estudiantil” y que esa sensación hacía que valiera la pena todo el esfuerzo de conseguir y disfrutar sus artículos de importación. Pensamos que estos objetos se volvían, de cierta forma, un portal que permite de forma sutil abandonar su *realidad efectiva* y en cualquier momento de ocio, dicho objeto les permite posicionarse en esta fantasía de ser parte del mundo mostrado en el *anime*.

Como hemos visto, esta teatralidad se encuentra relacionada al cambio de posición de los sujetos al margen de un *Espacio Imaginario* creado y la representación, en el marco de una narrativa particular en la que los jugadores de rol y *cosplayers* eligen actuar. Sin embargo, también nos preguntamos por aquello que se da más allá de la escena, consideramos que se ponen más cosas en juego que simplemente la disposición a ocupar un lugar distinto, a lo que nos preguntamos ¿qué hay del deseo de los sujetos en esta puesta en escena?

---

<sup>27</sup> Nos referimos a un género de animación japonés. Consideramos que en la cultura del anime podemos encontrar una gran variedad de tipos de tramas y muchos de los personajes podrían considerarse icónicos para quienes lo consumen e incluso para quienes no debido a su creciente popularidad.

<sup>28</sup> Las “Tsundere” tienden a ocultar sus verdaderas emociones y sentimientos bajo un escudo de violencia y lejanía emocional para evitar ser heridas.

<sup>29</sup> “Yandere” es un término japonés usado para referirse a una persona con personalidad dulce y agradable por fuera, pero hostil y agresiva por dentro.

## La disposición del cuerpo en la representación y la puesta en escena

Para comenzar a reflexionar acerca de lo que conlleva posicionarnos desde el cuerpo en un espacio y tiempo determinado comenzaremos a partir de la Historia de Leticia narrada por Janet Pierre (1925) en *Psicología de los sentimientos* donde se nos presenta:

En la práctica, el mundo real es el ordinario mientras que el teatro es el artificial. La curiosidad del asunto alcanza sumo grado cuando al bailar Leticia, en su baile, la loca misma se pregunta ‘¿Bailo yo acaso?’” (pág. 15).

Es así como comenzamos a observar que usualmente el *Espacio Imaginario* y lo que denominamos realidad efectiva se ven como planos separados, distintos, en donde uno actúa como “ordinario” en el sentido de lo aburrido, lo plano; mientras que al segundo se expone como “artificial” el cual podríamos traducirlo como el falso, ficticio, inclusive aquello *fuera de lo real*, de lo accesible. Asimismo, se podría considerar que el sujeto que existe y mantiene su vida cotidiana no es aquel sujeto del escenario, aquel expresivo y artístico que solo se mantienen en este segundo mundo [escénico]. Sin embargo, como lo hemos mencionado con anterioridad para términos de esta investigación no posicionamos la *Realidad efectiva* [mundo *aburrido*] y *Espacios imaginarios* [mundo *inaccesible*] como distintos u opuestos sino más bien como complementarios, ambos siendo ejes esenciales en la investigación.

Continuando con lo trazado por Janet Pierre (1925) en la Historia de Leticia, lo que menciona en el sentido artístico de la danza, nosotras lo traspolamos a lo que vivimos en nuestro campo, ya que al insertarse en el *Espacio Imaginario* dejas tu persona asignada de nacimiento para colocarte en el espacio del personaje elegido o creado. En el caso de Leticia que consideraba aquella parte suya que podía bailar no era realmente ella, en el caso de *cosplay* al adentrarse en la caracterización, persiste nuestra pregunta ¿se deja de ser uno mismo para interpretar al personaje elegido? Por otra parte, en el caso de los JdR donde una persona se siente con total libertad de hacer acciones que quizá, en la *Realidad efectiva* supone pena o vergüenza, canalizando, de alguna manera las diversas facetas que habitan en nosotros, creando así una representación que llevan a cabo para cumplir con lo necesario en su mundo de fantaseo.

Si bien, sabemos que el encuentro en espacios como realizar *cosplay* o tener sesiones mediante los JdR involucran un posicionamiento corporal directo, nos hace preguntarnos qué sucede con las

formas que se juegan al otorgar el cuerpo en estos espacios, ya que no solo se trata de una interacción física frente a otro, sino también pensarnos desde el personaje que se interpreta, pues, como vimos, dichas actividades son a partir de posicionarse desde un otro diferente o similar a mí, el personaje. Es así como llegamos a interrogantes cómo: ¿Qué importancia se da al posicionar el cuerpo en los medios de *cosplay* y JdR? ¿Qué implica el habitar-nos en el mismo cuerpo aún siendo otro? Claro que, al entrar a nuestro campo nos percatamos que debido a la contingencia sanitaria por COVID-19 estas prácticas se vieron afectadas, cambiando así sus dinámicas y migrando a plataformas como Discord o Twitch como medios para continuar con estas actividades, esto también significó preguntarnos ¿Qué sucede con esa corporalidad que atraviesa el medio digital, sigue latente, se distorsiona, cambia o no existe? asimismo, ¿Cómo corporalizar un personaje que no tiene cuerpo?

Un poco respondiendo a las preguntas anteriores, partimos de Iliana Diéguez (2014) quien nos habla a partir de Miguel Rubio (2008) donde enuncia:

Nuestros actores buscaban otro cuerpo dentro de su cuerpo, esta vez tuvieron que prestar el suyo porque en nuestra escena irrumpieron presencias que buscaban su propio cuerpo, concreto, material, desprovisto de toda metáfora (pág. 76).

Lo anterior nos hace pensar acerca del préstamo del cuerpo, ya que la posición de este funge como medio que posibilita liberar las diversas facetas que existen de nosotros mismos; esto tuvo lugar en una de las sesiones de rol en donde Yodek [*cosplayer*] nos comparte el gusto de interpretar a personajes villanos para mostrar esas características que en su día a día no se pueden exponer. Por otro lado, Mina Moon [*cosplayer*] comenta:

*Realmente yo era una persona muy muy penosa, soy muy introvertida, bueno, era muy introvertida, era de esas personas súper calladas, que no le hablaban a nadie, que los veía feo. Pero en realidad era porque tenía mucha pena, ser cosplayer me ha llenado de confianza, vives un lío antes de entrar al escenario pero una vez ahí, te conviertes en el personaje, te llenas de confianza, más que nada siento que la transición que nosotros hacemos, al menos yo la hago por amor a los personajes, porque los veo, sé cómo son, me identifico muchas veces con ellos, creo que esa es la base, que tú te identifiques con ellos, que sientas que su personalidad o ciertos rasgos vayan contigo. [...]*

*Pues más que nada meterte en la piel del personaje es porque lo conoces, lo amas, de alguna manera te sientes identificado, tú sabes cómo actúa, tal vez es algo como tú, entonces ya no te cuesta tanto trabajo hacer esta transición. Más que nada sí te vuelves un actor.*

Así mismo, Yodek [cosplayer] nos comparte:

*Yo soy una persona de lo más tranquila muchas veces yo creo que me identifico por eso, porque uno no sabe el trasfondo que ha pasado una persona, muchas veces sucede lo mismo con los villanos, tienden a ser odiados, pero a veces en el anime o manga vas entendiendo porque esa persona es así. Muchas veces a mí me ven callado, pero no, uno tiene su forma de ser por cosas que le han pasado. Por eso me identifico mucho con ese tipo de personajes.*

Estas voces nos llevan a preguntarnos: ¿No es acaso algo similar a lo que experimentamos día con día? Si bien habitamos un solo cuerpo, diversas versiones de nosotros mismos obtienen la luz de manifestarse dependiendo de diversos factores, la situación, el lugar, las personas que nos rodean, etcétera. Todas convergen en una misma piel, en un mismo cuerpo. Así, dicho acto de poner el cuerpo en una escena tiene que ver con la corporalidad como medio de expresión de todas esas facetas, como una especie de mecanismo que nos habla sin necesidad de la palabra, esto pensado desde Diéguez (2014) dónde:

En una sociedad de discursos agotados, donde la población civil ha explorado recursos representacionales y ha usado su propio cuerpo como medio de expresión en un entorno que mediatiza todas las intervenciones, la teatralidad como la vida tiene que reinventarse cada día, asumiendo el mismo riesgo, la misma fragilidad y sobrevivencia que marca los espacios donde se inserta (pág. 27).

De acuerdo con la teatralidad de la que hablamos en capítulos anteriores donde se juega no solo el deseo del sujeto sino además con esta posición temporal y física del cuerpo, dónde se encuentra vulnerable ante la mirada del Otro cómo nos lo presenta Dany [cosplayer] durante el conversatorio:

[Hablando sobre los concursos de *cosplay*]

*“Todo concurso lleva una presentación primero del personaje y después yo. En el escenario tienes que tener una comunicación con el público, te ganan los nervios, tiemblas, pero es controlar el pánico escénico. Se tiene que hacer un pequeño resumen de la voz del personaje, los jueces califican mucho ese aspecto”*

*“En el concurso hay diferentes puntos a revisar, por ejemplo, lo primero es el traje, el cosplay, el segundo es como te desenvuelves en el escenario y el tercero es que incluyas al público, el público se sienta cómodo con tu presencia [...] se tiene que controlar el pánico escénico ya que se nos pueden bajar puntos.”*

Lo anterior nos hace pensar como el otorgar el cuerpo ante la palabra y la mirada del Otro tiene el poder de configurar el actuar, el lenguaje y todos los modismos de los participantes, no solo eso sino también es capaz de validar qué es o no correcto durante la puesta en escena, el espectador se vuelve crítico, verdugo, de esa corporalidad puesta frente a él. Tomando en cuenta lo que plantea Féral en Diéguez (2014):

La teatralidad como un acto de *transformación* de lo real, del sujeto, del cuerpo, del espacio, del tiempo, por lo tanto, un trabajo a nivel de la *representación*; un acto de *transgresión de lo cotidiano* por el acto mismo de la creación; un acto que implica al cuerpo, una *semiotización* de los signos; la presencia de un sujeto que pone en su lugar las estructuras de lo imaginario a través del cuerpo (pág. 45).

No podemos permitirnos performativizar ni representar si no es a través del cuerpo. ¿Cuántos personajes nos deja habitar nuestro cuerpo? o quizás, ¿cuántos personajes dejamos que habiten nuestro cuerpo? Permítanos insistir en el asunto de la representación y el performance vinculado a la experiencia con *cosplayers* y roleros.

Durante el trabajo de campo surgieron varios elementos que nos parecieron relevantes que se encuentran relacionados al Rol y cosplay al momento de encarnar a su personaje e insertarse en “otra realidad” [*Espacio Imaginario*] que no es la realidad efectiva que hemos venido trazando: ¿Qué se pone en juego en el juego [juego de rol, juego de disfraz –costume play–]?

Lo que nos parece interesante aquí es que la acción de las personas/personajes depende del plano en el que se encuentren creando así una postura diferente; retomando a Freud en Mannoni (1979): “El artista da la espalda a la realidad porque no consigue asumir la renuncia a las satisfacciones compulsivas y se permite, dentro de la fantasía, representar sus deseos eróticos y sus ambiciones. Con este rodeo encuentra una forma de volver a la realidad” (pág. 57). En este caso los artistas, usan su producto/actividad para la liberación de sus placeres reprimido, construyendo un espacio o lugar para sublimar una parte suya que busca despertar del sueño profundo a causa de la

represión, sin embargo, es posible que se mantenga cierta conexión con la *realidad* para evitar abandonarla por completo. Consideramos que en lo que respecta a esta investigación lo que implica la caracterización en cuanto a *cosplay* y las mesas de rol, los Espacios imaginarios dan rienda suelta a una suerte de sublimación de sus deseos sin embargo, el sujeto nunca deja su *realidad efectiva*, es decir, pensamos que no se puede ser en la completud el personaje como tal, por lo que, si bien la persona encuentra formas de distanciarse de la realidad efectiva misma obteniendo cierto tipo de libertad en sus acciones por un tiempo determinado, de alguna manera está presente el recordatorio de que debe regresar a ella.

Tras habernos adentrado en el campo mostrando entusiasmo por llevar a cabo ciertas actividades tales como el realizar cierto tipo de *cosplay* o comenzar unas sesiones de rol guiadas por uno de los sujetos entrevistados, como mencionamos en la metodología, al fungir como roleros, tras cierto tiempo comenzó a surgirnos inconformidades aunadas a la complejidad de actuar como X personaje al punto en el que nosotras como equipo empezamos a cuestionarnos por nuestro papel como jugadores de rol no nos encontrábamos seguras si dichas inconformidades surgieron debido a nuestra nula experiencia con las dinámicas del rol o nuestra falta de pasión no nos permitía disfrutar de éstas al nivel en que se nos había mencionado por los sujetos, empezamos a dudar si la falta de satisfacción fue debido al tener que llevar a cabo un papel asignado más que uno creado por nosotras mismas; uno que tuviéramos la libertad de escribir, de crear, nos tuvimos que ver representando un papel más que contar con la libertad de acciones deseadas por un personaje que nosotros mismos diseñáramos al aceptar un personaje prescrito por nuestro máster perdimos cierto tipo de omnipotencia que pensamos, debería otorgarnos este *Espacio Imaginario*.

Ahora bien, tenemos presente cómo los *cosplayers* y roleros nos han mencionado el placer y el poder que les otorga esa disociación de la “realidad”. Para profundizar este punto, proponemos la siguiente línea de análisis.

### **La omnipotencia**

Esta línea de análisis surgió al conversar de nuestros encuentros con roleros y *cosplayers* en el trabajo de campo. Consideramos si gran parte del gusto y la repetición de estas actividades tenía que ver con el poder de controlar o crear desde cero tanto mundos como personajes basándose en gustos propios o su imaginación creativa –ya mencionamos la libertad que tienen los sujetos de

cumplir sus deseos en este *Espacio Imaginario*—. Podemos observar el surgimiento de mundos donde es posible la existencia de la magia, espacios donde encontrarán criaturas inexistentes en el *mundo real* e incluso mundos referenciados de programas o películas donde el mundo pasa de existir como entretenimiento visual/literario a uno con mayor profundidad ya que existe la posibilidad de interacción por parte del sujeto, cierta capacidad de agencia en el *Espacio Imaginario*. Recordamos el momento en que nos comentó un rolero acerca del disfrutar “tener el control de una realidad” e incluso otros sujetos nos han comentado sobre el gusto que les provoca la creación de historias para el juego de rol o de disfrute personal. Nos referimos a la omnipotencia de acuerdo a lo que plantea Freud (1913) en *Tótem y tabú* en el capítulo “*Animismo, magia y omnipotencia de los pensamientos*”: “La omnipotencia de las ideas, o sea el predominio concedido a los procesos psíquicos sobre los hechos de la vida real” (pág. 90), siguiendo respecto a nuestro tema, abordamos la omnipotencia como aquello en la estructura psíquica del sujeto que lo lleva a considerar que tiene control sobre algún elemento de la realidad, atribuida tanto a sí mismo como a algún elemento de su entorno. Nos llama la atención en lo particular, cómo es que Freud, en el inicio de su recorrido refiere a la omnipotencia como producto del narcisismo primario y después hace hincapié en que ha observado este fenómeno también en el mundo del arte:

Sólo en un ámbito, el del arte, se ha conservado la «omnipotencia de los pensamientos» también en nuestra cultura. Únicamente en él sucede todavía que un hombre devorado por sus deseos proceda a crear algo semejante a la satisfacción de esos deseos, y que ese jugar provoque —merced a la ilusión artística— unos afectos como si fuera algo real y objetivo (1913, pág. 93-94).

Siguiendo con la propuesta de Freud, consideramos que la omnipotencia de los pensamientos puede observarse más allá del narcisismo primario. Así como encuentra en el arte y su consecuente creación de mundos —más o menos extraordinarios—, nos gustaría añadir que, pensando en una obra de arte tanto el creador como el espectador tienen la oportunidad de insertarse y formar parte del *Espacio Imaginario*. En cuanto a nuestro tema, creemos pertinente mencionar que aquellos afectos que parten de dicho espacio imaginativo, del “sentido de realidad” creado, en efecto, pueden ser experimentados como si el *Espacio Imaginario* fuera “real y objetivo”, como diría el autor. Esto nos recuerda a lo que nos han mencionado los roleros en cuanto a las emociones que experimentan en las partidas: angustia por los resultados de las tiradas de dados, emoción cuando



el resultado es favorable, e incluso nos contaron de ocasiones en las que el llanto se hizo presente al morir su personaje o el de sus compañeros de mesa.

Asimismo, nos gustaría retomar un caso que nos menciona Winnicott en *Realidad y juego* (1971) donde comenta:

“[...] Actividades inútiles no le procuraban alegría alguna. No hacían más que llenar la brecha, que era un estado esencial de no hacer nada mientras lo hacía todo [...] en cuanto esta paciente empezaba a poner algo en práctica, como por ejemplo el pintar o leer, tropezaba con las limitaciones que le provocaban insatisfacción, porque había dejado escapar la omnipotencia que conservaba en el fantaseo” (pág. 51)

El mismo autor, ya mencionaba la libertad que otorga la disociación de la “realidad” al incorporarse al espacio del fantaseo y la sensación de omnipotencia que ésta le concede al sujeto; si bien Winnicott hace referencia a casos con mayor profundidad de disociación, no podemos descartar que todo tipo de fantaseo de cierta forma otorga una omnipotencia temporal al sujeto. Todos como sujetos hemos llegado a pensar o imaginar en algún punto un cierto tipo de acción o evento que nos gustaría vivir, construyendo un escenario al respecto, de esta forma, uno podría encontrarse creando desde cero un mundo alterno donde pasa lo que el sujeto encargado de imaginarlo desee, volviendo al creador un ser omnipotente ante este escenario imaginario.

### **La imagen y la mirada del Otro**

*“Un espejo se pasea al borde del camino,  
y al hacerlo refleja lo mismo el fango de la carretera que el azul del cielo”.*

*-Pierre Herrera, 2017*

En cuanto a la imagen, hemos pensado que su importancia radica en que, –si bien tenemos en cuenta la dimensión propiamente escópica de la imagen. Es decir, aquello que podemos percibir a través de nuestros ojos como órganos–, ésta puede estar *con-figurada*, atravesada, afectada más allá de lo que vemos a simple vista.

Puede resultar impactante darnos cuenta de que un personaje perteneciente a un mundo ficticio está fuera del marco de referencia y es traído a nuestra *realidad efectiva*, o que un rolero se encuentre representando algo que sigue una lógica-narrativa determinada. No obstante, consideramos pertinente cuestionarnos por aquello que escapa a lo que se observa. En primer lugar, resulta destacable señalar el carácter estructurante de la imagen en la vida de todo ser humano. Ya Lacan en su texto “el estadio del espejo como formación de la función del yo [je]” (1949) expone la importancia de la imagen que le devuelve el espejo al infante, y como ésta inaugura “la matriz simbólica en la que el yo [je] se precipita en una forma primordial, antes de objetivarse en la dialéctica de la identificación con el otro y antes de que el lenguaje le restituya en lo universal su función de sujeto” (pág. 86). Es importante pensar en la imagen porque ella nos constituye como sujetos y sobre todo, nos recuerda que dependemos de un Otro y que este soporta nuestro existir. Como diría Diéguez, “Sin función espectral no hay ficción” (2014, pág. 47). Nos preguntamos entonces, ¿cómo se sostiene la ficción de que se es un personaje? Resulta casi imposible pensarla sin el lugar del espectador.

El lugar del espectador podemos pensarlo más claramente cuando los *cosplayers* nos hablan de subirse a un escenario, pero no es siempre así, no todo es la tarima a la que se suben. También se suben fotos a las Redes Sociales, por ejemplo. Esto nos recuerda a lo que nos mencionó una *cosplayer*: “Estuve cuatro años sin hacer cosplay, después de que vi unos comentarios donde me dijeron que estaba gorda y fea [...]”. Lo dicho nos abre paso a la discusión del “nivel de exigencia” que ha sido mencionado en nuestra charla grupal de *cosplay*, aquella imagen que se busca replicar, muchas veces, se puede volver aplastante para la persona que hace *cosplay*. El Otro puede reconocer, festejar el esfuerzo del *cosplayer*, pero también puede ser su juez, su verdugo y puede sentirse con la autoridad para decir qué tan lejos o cerca se encuentra de replicar fielmente al personaje, todo ello enmarcado en el performance que se lleva a cabo; sigamos pensando en el espacio liminal entre persona y personaje:

La transición entre las distintas “realidades” se señala con la subida y bajada del telón. Cuando se levanta el telón el espectador se ve “transportado a otro mundo”, que tiene significados propios, y a un orden que tendrá o no mucho que ver con el orden de la vida cotidiana. Cuando cae el telón el espectador “vuelve a la realidad”, es decir a la suprema realidad de la vida cotidiana en comparación con

la cual la realidad presentada sobre el escenario parece tenue y efímera, por vivida que haya sido la presentación de momentos antes. (Berger & Luckmann, 2006, pág. 41).

Nos parece que la cita anterior describe bastante bien lo que implica estar insertos en un *Espacio Imaginario*, sin embargo, creemos que no solo el espectador es parte de este espacio, desde luego, quien construye la escena es indispensable para sostener la ficción. Ambos son parte de la experiencia, aunque fugazmente. Nuestros *cosplayers* han enfatizado los nervios y la emoción que les provoca aparecer en el escenario y a pesar de que “se pone en 3 minutos todo el trabajo y todo el sacrificio”, el vitoreo, los aplausos se hacen llegar, el espectador reconoce el esfuerzo del *cosplayer*, lo demuestra. Les piden fotos, interaccionan con ellos, se alegran de ver a sus personajes favoritos traídos a la *realidad efectiva* y al mismo tiempo, dan soporte a la fantasía. Hemos notado que aparece en el discurso la mirada del Otro y cómo ésta influye en el hacer de tanto *cosplayers* como roleros: la imagen. Tanto en el *cosplay* como en el rol existe la posibilidad de replicar algo, el personaje del que se hace *cosplay*, el personaje el cual “se juega a ser” y en ambos quehaceres aparece la mirada del Otro como aquella suerte de reconocimiento que reciben al encarnar un personaje determinado. En cuanto a los juegos de rol, aparece esta mirada del Otro al crearse un *espacio imaginario* en el que tanto los otros personajes, como el Máster/narrador y el espectador sostienen esta fantasía en este *Espacio Imaginario* que se va construyendo. Respecto a la mirada, Lacan (1964) en el seminario XI apunta:

Entiendo, y Maurice Merleau-Ponty nos lo puntualiza, que somos seres mirados, por el espectáculo del mundo. Lo que nos hace conciencia nos instituye al mismo tiempo como *speculum mundi*. ¿No hay satisfacción en el estar bajo esa mirada de la que hablaba hace un rato siguiendo a Maurice Merleau-Ponty, esa mirada que nos cerca, y que nos convierte en primer lugar en seres mirados, pero sin que nos lo muestren? (1964, pág. 82).

Por otra parte, surgen cuestiones: ¿Cómo el sujeto se obstina por encontrar en el otro una dimensión de su propia existencia? ¿Existe un rechazo a lo que nos ofrece la vida común? ¿En qué medida es preferible habitar el *Espacio Imaginario* que la vida de aquí afuera, la “realidad”?

A su vez, y un poco de la mano con la imagen, ha surgido el tema de la comercialidad del juego de rol y del *cosplay*. Nos parece un tema interesante ya que hace transitar la experiencia de los

jugadores y *cosplayers* hacia el público, convirtiéndose a sí mismos en objetos de consumo. De tal forma que no solo disfrutan los que realizan la actividad sino también quienes espectan.

### **El espacio disociativo como medio de capitalización**

Para fines de este apartado nos tomamos el atrevimiento de interrogar a usted lector o lectora: ¿cuándo fue la última vez que se dejó llevar por sus pensamientos encontrándose en “piloto automático”? Quizá hace un par de párrafos atrás. Bien, pues pensamos que justo ese espacio disociativo donde deseamos estar en otro lugar que no es en el que estamos físicamente se ve mercantilizado por las normas del capitalismo, creando diversos espacios que delimitan dónde, cómo y en qué medida de tiempo se permite disociar, porque, siguiendo con la filosofía capitalista tienes que producir.

Dentro de la capitalización en el que la disociación se encuentra insertada nos hace pensar en la maleabilidad de la *realidad efectiva*, como esta se cree es estática y estable, pero quizá no lo sea tanto. El capitalismo mismo la hace moverse y quebrarse, al inicio se manifestaba a través de un rechazo a lo creativo, la libre asociación y ocio, ya que partiendo de la filosofía capitalista tu valor se establece a partir de lo mucho o poco que se produzcas, conduciéndonos así a obtener validación en la sociedad a partir de valores económicos que poseemos, con esto queremos decir que los espacios de ocio pierden importancia en un mundo donde los descansos y actividades creativas se consideran “una pérdida de tiempo” en donde no puedes obtener algo realmente valioso, pero ¿qué tan flexible es esa barrera entre ocio y trabajo? Hemos podido observar que la disociación<sup>30</sup> adquiere una moneda de cambio. Una continuidad de la *realidad efectiva* donde la realidad ya no es suficiente. La realidad como extensión de la ficción.

*“Yo siempre me defino como un rolero de tiempo incompleto porque desafortunadamente uno como adulto tiene que trabajar, entonces tengo un alter ego, y ese alter ego trabaja en una oficina como muchas otras personas más, gracias a ese alter ego se pagan los manuales, los viajes y todo.”*

---

<sup>30</sup> Entiéndase actividades como juego de rol y *cosplay*

*“He dejado de hacer cosas que yo considero que a lo mejor no tienen tanta importancia. Tengo un horario para todo: para ir a trabajar, para comer, para hacer ejercicio, un horario para hacer cosplay y divertirme”*

Así pues, no solo los sujetos mismos organizan su fantaseo para encajarlo en su vida cotidiana, sino que también ahora se crea comunidad donde se comparte en el mismo tiempo y espacio, y no solo eso, sino que existe la competencia dentro de estos mismos, en el caso del *cosplay* o algunos otros aprovechan la popularidad para mercantilizar usando los afectos que se crean con los personajes como lo es en JdR.<sup>32</sup>

Este tipo de intercambio monetario que se suscita nos lleva a pensar cómo el fantaseo no solo se vio normalizado sino también cómo se obtiene beneficio económico a partir del fantaseo de alguien más, del que se puede o no ser parte. Pensándolo a partir de Hiroki Azuma en Suárez Eduardo (2019):

Efectivamente, [...] el hiperdesarrollo de los simulacros a partir de las tecnologías web, donde, por medio de algoritmos que trabajan sobre una combinatoria de rasgos que producen emociones, se fabrican nuevos ídolos que los fanáticos emulan, encarnan y reproducen, hasta hacerse representar por ellos en lo social.

*“Hay comisiones que nos encargan, afortunadamente nos hemos hecho de cierto nombre, nos han recomendado con algunas empresas, y luego cuando nosotros empezábamos hacíamos trabajos para competencias en 3-4 meses los teníamos que hace en un mes y la exigencia es la misma, porque pues, son compañías”*

Estos *hobbies* se han transformado también por los “trabajos” que emergen a partir de estos espacios de disociación sin embargo, lo más curioso aquí es que ellos mismos no lo consideran un

---

<sup>31</sup> Véase en: <https://www.twitch.tv/videos/1509532757>

<sup>32</sup> Incluso uno de los integrantes del equipo compartió un video sobre cómo una chica creaba dibujos de los personajes originales que surgen en la práctica de ciertos juegos de rol y los plasmaba en dijes para que los sujetos portaran y tuvieran un objeto de valor tanto monetario como emocional el cual pudieran cargar consigo como para no olvidarse del mismo de forma similar nos llegó a comentar uno de los *cosplayers* cómo pasó de enfocarse en trabajar meramente en los trajes personales para comenzar a comercializar con estos ya que a algunos sujetos se les dificulta la realización de los mismos.

trabajo, esto nos genera las siguientes interrogantes: ¿será entonces el goce del mismo que a pesar de contar con una retribución monetaria les aleja de la idea de verlo como un trabajo?, ¿la satisfacción personal lo distingue de lo que es una actividad sobreexplotada en su vida cotidiana?, ¿Será entonces el cumplimiento de la norma lo que genera la insatisfacción que denomina lo que es su “realidad” y lo que es “el trabajo”?

*“La materia no se crea ni se destruye, se hace cosplay”*

-Yodek

*“Otra de las cosas que se me hace muy atractivo de los juegos de rol es que despiertan en nosotros otras habilidades, otros gustos. Lo hemos visto en muchas películas, tan solo el pintar las miniaturas, eso ya es otro boleto, ya necesitas una habilidad diferente, tengo por ejemplo un amigo que es médico, no está ejerciendo porque se la vive pintando, cobra por hacer las mini y hace trabajos espectaculares. Está también la gente que escribe, muchas veces el detonante para decir: ‘ah, creo que sí puedo escribir una historia’, es hacer el trasfondo de su personaje.”*

*Master Edge min 36:52*

### **Cómo nos sentimos con el trabajo de campo:**

Sin lugar a duda el trabajo de campo nos ha trastocado, hubo intercambio de afectos y es un hecho que, como nos advirtieron en algún conversatorio: no somos las mismas personas que cuando entramos. De hoy en adelante llevamos una parte de nuestras personas y ellas llevan una parte de nosotras. Creamos vínculos y hasta nos atrevemos a decir, amistades. Pero no todo fue miel sobre hojuelas, hubo momentos incómodos y hubo momentos en los que no sabíamos qué más hacer, si continuar o abandonar el campo. A pesar de ello consideramos que los conversatorios se llevaron

a cabo con éxito y que cerramos las sesiones en momento preciso para no sobrepasar el límite entre escuchar lo que nos quisieron compartir y extraer lo que queríamos interrogar.

Cuando fuimos a la *Frikiplaza* y la *Pikashop* tuvimos nuestros primeros des-encuentros. A pesar de que pasábamos desapercibidos, simplemente, los encuentros resultaban fugaces, y las oportunidades de interactuar eran casi nulas, es claro que no se van a hacer amistades allí, precisamente, no olvidemos el carácter principalmente mercantil en estos lugares. Consideramos que hemos hablado mucho de nuestro “buen recibimiento” en el campo, pero no fue siempre así, una de las discrepancias que hubo en nuestro trabajo de campo al contactar a roleros a través de grupos en Facebook de la comunidad de jugadores de rol. Posteamos una imagen en la que invitábamos a roleros a participar en una charla grupal para hablar de sus experiencias. Recibimos varios comentarios, en los que se ofrecían para participar, e incluso algunos mencionaban sus años de experiencia en este ámbito. Pero hubo una excepción, una persona nos escribió por mensaje privado para cuestionarnos el fin de nuestros conversatorios, y quería saber el porqué de nuestro interés por jugar rol si no somos jugadoras. Después de insistir en nuestra respuesta que no parecía satisfacerle, comentamos que nos interesaba el tema por los vínculos y la comunidad desde una perspectiva social, esta persona nos indicó que debemos de informar eso desde un primer momento, pensábamos que el informar en la publicación no ayudaría a que las personas se interesaran, nuestro fin no era hacerles sentir como meros informantes ni mucho menos, así que ignoramos la sugerencia, aunque la agradecemos. Posterior a ello, esta persona fue a comentar la publicación “recuerden que es para su tesis”. A pesar de ello, los roleros siguieron comentando nuestra publicación con el fin de ayudarnos, lo cual da cuenta de la apertura de los roleros por dar a conocer sus prácticas.

El sentirnos confrontadas fue importante, movió algo en nosotras y nuestro quehacer como investigadoras. Esta experiencia, debemos decir, fue un punto de inflexión<sup>33</sup> y nos sirvió para cuestionarnos cómo nos íbamos a aproximar a los roleros en nuestra primera charla grupal, para hacerles sentir un genuino interés por nuestra parte. Como sabrá, usted lector o lectora, decidimos mostrarnos como aprendices y no como investigadoras.

---

<sup>33</sup> Se considera un punto de inflexión (más allá del ámbito de las matemáticas) como un acontecimiento que hace que una persona cambie de dirección.

Por otra parte, consideramos que nuestra participación en una mesa del Juego de Rol *Vampiro la Mascarada* fue la que más afectos dejó en nosotras, lo compartimos a continuación:

Mi experiencia encarnando a Paul Clunie estuvo cargada de diferentes emociones, entre ellas adrenalina, confusión, alegría, miedo. Recuerdo que mi primera aparición en el juego me latía fuerte el corazón. Sin embargo, los escenarios de repente me sobrepasaban, no sabía cómo actuar, por una parte, debía seguir lo establecido en mi hoja de personaje y otra me llamaba a experimentar con la vida que se me había concedido. Es difícil de explicitar lo que significa encarnar un personaje, habitar otra piel, otra mente. Imaginarme y representarme en alguien que no soy pero que al mismo tiempo exige de mí todo lo que soy, es un momento de creación irrepetible que a cada momento solicita. Es ser otro desde uno mismo.

Dejarme habitar por Tonny Castelli sinceramente fue una experiencia compleja, el intento de actuar y hablar desde una posición a la que no acostumbro significó en muchas sesiones de JdR sentirme totalmente fuera de lugar y des-habitada de mí misma, fue así como llegué a preguntarme: ¿Qué sucedió conmigo habitando-me desde otro, ese otro escenario y ese otro sujeto? al terminar las sesiones de rol me sentía un tanto asqueada he de confesar, sin embargo durante una sesión en particular intenté actuar desde esa otra posición con mayor valentía, Tonny saltó desde la cúpula de un edificio, sin saber que había en ese oscuro edificio, él actuando tan rebelde y valiente me hizo cuestionar qué movió en mí para que ambos decidiéramos aventarnos desde lo alto, ¿Por qué me sentí con la seguridad y valentía de correr el ‘riesgo’ cuando en mi cotidianeidad no sería siquiera una opción? Si bien, creo que el habitar-me desde otro aún es sumamente complejo, también creo que lo vivo día a día, al actuar de forma distinta dependiendo de mis grupos sociales, el sentirme lejana de mí misma no es algo nuevo, pero el rol me hizo cuestionarme por qué se demeritan espacios de ocio como estos al nombrarlos estereotípicamente como *frikis* cuando en realidad todas y todos hemos divagado o incluso nos es normal estar en ‘piloto automático’ frecuentemente. Considero que estos espacios por más que se critiquen desde lo poco o mucho que se produce son necesarios para nuestra existencia no hablando solo de JdR o *cosplay* sino también



desde todos esos campos artísticos que nos permiten de alguna manera resistir esa *realidad efectiva* y a nosotros mismos.

Me resultaba complejo entrar en mi papel de Lady Katherine Montague, lo cual implicaba rolear como una mujer que estuvo siglos dormida para despertar en el año 2013 con una misión: la hoja de personaje me delimitaba lo que puedo hacer, cómo actuar, consultaba mi hoja de personaje para hacer mi mayor esfuerzo, pero no tengo experiencia previa en esto, ni noción alguna en teatro. Me cuesta distanciarme de mí misma y no proyectarme en el personaje. Me causaba conflicto que la descripción de mi personaje fuera una persona rubia de tez blanca, cosa que no es mi persona. Debo admitir que ha sido todo un reto intentar rolear: estar insertada en una escena y tener que tomar la iniciativa de hacer o decir algo para que la narrativa se mueva. Eso ha sido interesante – tener cierto poder en la construcción de la narración– pero agotador para mí después de la primera hora –estábamos roleando de 9 a 11:30 p.m. los miércoles–. El campo, nuestro máster, se volvió muy demandante.

Presentarse desde el lugar de Eilen Doss me pareció complicado, por una parte mi interés se encontraba enfocado en cumplir con el papel según me pedía la hoja de personaje y lo que leía del mismo clan sin embargo no podía terminar de separarme por completo de mi pensamiento personal, al momento de tener que tomar una decisión la parte lógica y cotidiana de mí me solicitaba tomas otro tipo de acciones mientras que sabía que como Eilen realmente debía quizá no enfocarme tanto en los mismos, fue un completo conflicto personal y la insistencia por parte del master de no sobre pensar las decisiones no me dejaba la posibilidad de realmente poder tomar la decisión precisa entre lo que yo quería hacer o Eilen haría, siempre se encontraba inclinándose ante una en sus inicios a mi lógica personal y conforme avanzamos poco a poco comenzaba a posicionarse más como Eilen durante el juego abandonando mis cuestiones personales para poder fluir con mayor facilidad.

Mi experiencia en el JdR tuvo altibajos, el personaje que me fue asignado no fue del todo cómodo de interpretar, aproveché el trasfondo del personaje para cubrir mi rostro, en parte por la incomodidad de saber que estábamos siendo transmitidas en Twitch y quizá un poco como escudo hacia mi persona, no permití que el *espacio imaginario* se apropiara de mi cuerpo y creo que esa fue la razón por la que no disfruté las sesiones, porque no me deje llevar, porque lo veía como una

responsabilidad más y no como una actividad recreativa. A pesar de todo, creo que lo volvería a intentar.

No nos sentimos con la autoridad de decir si el fantaseo es bueno o malo. Por lo que a nosotros compete es algo constitutivo del ser humano. El escribir este trabajo no nos da licencia para encasillar ni mucho menos patologizar el quehacer de roleros y *cosplayers*. Agradecemos su honestidad con nosotras, y admiramos la pasión con la que desafían la realidad suprema que nos es impuesta. El cosplay y el rol son solo algunas formas de tantas que conforman el panorama de nuestra actualidad. Vivirse desde otros lugares –más o menos fantasiosos, más o menos extraordinarios–, es algo de lo cual no podemos prescindir. Así como un rolero o un *cosplayer* pasa de ser Persona X a ser un dragón o Darth Vader, nosotras, usted, pasamos de ser Persona X a ser investigador o asesor de tesis, o un lector o lectora interesado en el tema sin atadura institucional.

Nos es de suma importancia prestar nuestro espacio para que a través de él nuestros sujetos sean escuchados, o mejor dicho leídos por usted. Gracias a ellos pudimos comprender y sobre todo cuestionarnos sobre la ficción y la fantasía en relación con la realidad. Surgieron muchos temas gracias a ellos y a su experiencia, sin embargo, también nos parece importante resaltar nuestro sentir al aventarnos y atrevernos a rolear, qué fue lo que vivimos y pensamos como vampiros principiantes;

En un inicio buscábamos aproximarnos a la satisfacción que encontraban los sujetos en sus actividades –*cosplay* y rol– la cual en este caso fue surgiendo, conversando sobre lo que se encuentra en el *Espacio Imaginario* que se configura, sin embargo, no podemos ignorar también la satisfacción que surge por lo que le atribuye la *realidad efectiva*.

## 4.- Conclusiones

"El aburrimiento, dice Tardieu, se traduce como una insatisfacción y por una depresión de la vida."

Pierre Janet (1925)

Así como Truman Burbank en *The Truman Show: historia de una vida* (Weir, 1998) anhelaba con todo su ser salir de la isla en la que vivía e irse a las Islas Fiji, los roleros, *cosplayers*, nosotras, usted lector o lectora, nos encontramos en nuestro día a día queriendo huir a Fiji, aunque sea momentáneamente.

El trabajo nos deja más preguntas que respuestas, de eso no cabe duda, pero qué tal si mejor hacemos un último recorrido por los tópicos tocados a lo largo de la investigación.

En primer lugar, tenemos la creación del concepto *Espacio Imaginario* que nos ayudó a sintetizar la idea de un lugar no-físico donde las fantasías de varios sujetos convergen y se afectan.

Por otra parte, tenemos la propuesta, quizá un tanto ominosa, del demonio performativo que quedó volando al final del apartado de fantasía y sujeto pero que tal vez vale la pena retomarlo en este espacio para representar esa mezcla entre lo real y lo fantástico. ¿Quién decide qué es real y qué es ficción? Como lo abordamos a lo largo del trabajo, la realidad tiene su parte ficcional, es decir que ésta no es algo irreal o meramente fantástica como en primera instancia se puede creer, sino que está cargada de ficciones que sostenemos en nuestro día a día.

*“Entre las múltiples realidades existe una que se presenta como la realidad por excelencia. Es la realidad de la vida cotidiana. Su ubicación privilegiada le da derecho a que se llame suprema realidad”*

– Peter L. Berger y Thomas Luckman (2006).

Aunado a lo anterior, también hemos pensado que el hecho de que estemos haciendo una investigación y nos posicionamos desde la producción del saber académico, para ser francas, nos parece una ilusión que a fin de cuentas, es sostenida por quien lee, por quien escribe, por quien reproduce las ideas, los conceptos. Regresando al asunto de la ilusión/ficción que nos denomina como “investigadoras en psicología social”, debemos de confesar que tenemos un *pequeño*

inconveniente: a pesar de que nos la hemos pasado hablando de la *realidad efectiva*, como aquella realidad que contiene un mínimo de idealización, de la realidad que los roleros y *cosplayers* construyen... nos preguntamos si de verdad es posible seguir pensando que estos *Espacios Imaginarios* de los sujetos no consisten realmente en algún tipo de realidad: *¿Por qué nos vemos obligados a aceptar la realidad suprema como la única validada como tal? ¿Por qué calificar una “realidad” en detrimento de otra “realidad”?*

Ante la idea de un mundo utópico que escapa a la *realidad efectiva* donde todo sujeto debe cumplir con el papel de familiar, estudiante, trabajador, etc. donde realmente no existe aquella insistencia que les obliga a posicionarse en un papel ¿el disfrutar del fantaseo es realmente malo o es la creencia de que lo es, lo que mantiene al sujeto a merced de la *realidad suprema*? ¿No sería más verdadera la realidad que están dispuestos a vivir que aquella que les fue impuesta?

Rolear y hacer *cosplay* es... representación de la representación, lo que es la teatralidad. Representación de la representación de la representación es este trabajo escrito de nuestra investigación. “¿Cómo podemos atrevernos a pensar que lo imaginario no es real, cuando no hay nada más real que lo imaginario?” Nos dijo alguna vez la Maestra Claudia Salazar, adelantando tal vez sin saberlo los alcances de esta investigación.

Consideremos un mozo de café. Su movimiento es rápido y activo, un poco demasiado preciso, un poco demasiado preciso, un poco demasiado vivo. Se inclina con cierta excesiva ansiedad; su voz, sus ojos expresan un interés un poco demasiado solícito por el pedido del cliente. Por fin, ahí vuelve, tratando de imitar con su paso la rigidez inflexible de cierto tipo de autómatas, mientras lleva su bandeja con la indiferencia del que camina sobre la cuerda floja colocándola en un equilibrio inestable, poco perpetuamente roto, que restablece perpetuamente con un ligero movimiento del brazo y mano. Toda su conducta nos parece un juego. Cuida de encadenar sus movimientos como si fueran mecanismos que se regulan entre sí; sus gestos, y aun su voz, parecen mecanismos; se entrega a la celeridad y a la despiadada rapidez de las cosas. Juega, se divierte. Pero ¿a qué juega? No necesitamos observar mucho tiempo antes de poder explicarlo: juega a ser mozo de café. Nada de esto debe sorprendernos. El juego es un tipo de señalamiento e investigación. El niño juega con su cuerpo a fin de explorarlo, para inventariarlo; el mozo de café juega con su condición para realizarla. Esta obligación no difiere de la que se impone a todos los comerciantes. Su condición es totalmente

ceremonial. El público exige de ellos que la cumplan como una ceremonia; existe la danza del almacenero, un rematador, un sastre, mediante la cual se esfuerzan por persuadir a sus clientes de que no son más que un almacenero, un rematador, un sastre. Un almacenero que sueña es ofensivo para el comprador, porque dicho almacenero no es totalmente almacenero. La sociedad le exige que se limite a su función de almacenero, exactamente como el soldado de guardia se transforma en una cosa-soldado con una mirada que no ve, que no tiene ya por qué ver, pues es la norma y no el interés del momento lo que determina el punto sobre el cual debe fijar su mirada (“la vista fija a diez pasos”). Existen, como es natural, muchas precauciones para aprisionar a un hombre dentro de lo que es, como si viviéramos en un perpetuo temor de que pudiera escaparse de ello, que pudiera desaparecer y eludir súbitamente su condición. (Sartre, 1943 pág. 50)

El rol o papel que desempeñamos en nuestra vida cotidiana está marcado por las exigencias sociales que nos ubican en diferentes posiciones. Así como el mozo que juega a serlo, cada uno de nosotros vivenciamos y encarnamos una persona que nos representa según la función social. Creamos ficciones que envuelven nuestro ser y nos permiten desarrollar facetas diferentes dependiendo el momento, el lugar, las personas. Somos posibilidad de ser-ficción en cualquier ámbito de nuestras vidas.

Lo único que podemos pensar después de concluir este trabajo de investigación, haciendo referencia una vez más a la película *Truman Show* (Weir, 1998) cuando cae el reflector que simulaba ser la estrella Sirius y Truman sufre la primera fractura de su realidad es que: no volveremos a mirar el cielo de la misma forma.

*“¿Cuándo inicia el juego? - Este es el juego.”*

## **5.- Referencias bibliográficas**

Ballesteros y Suárez (2019). "La noción de fantasía en la obra de Freud, antecedente del concepto de fantasma de Jacques Lacan". Anuario temas en psicología, vol. Universidad Nacional de la Plata. <https://revistas.unlp.edu.ar/AnuarioPsicologia/article/view/9659>

Bellido, A (27/08/2021) “Cosplay: qué es, origen, significado y todo lo que debes saber”. <https://www.senpai.com.mx/noticias/cultura-geek/que-es-cosplay-significado-origen>

Berger, P. L., & Luckmann, T. (2006). *La construcción social de la realidad*. (1.<sup>a</sup> ed.). Amorrortu Editores.

- Bosker, B. en Herrera, P. (2017). *Dafen: dientes falsos*. Fondo editorial Tierra Abajo.
- Cabrera, R. & Salazar, C. [coordinadores]. (2015). “Nos quieren enterrar, olvidan que somos semilla”. El devenir de las nuevas insurgencias. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, División de Ciencias Sociales y Humanidades.
- Diéguez, I. (2014) “Escenarios liminales. Teatralidades, performatividades, Políticas.” Editorial Innova, México.
- Freud, S. (1908). “El creador literario y el fantaseo” en Tomo IX Obras completas. Amorrortu editores.
- Freud, S. (1913). “Animismo, magia y omnipotencia de los pensamientos” en *Tótem y tabú*. Amorrortu Editores.
- Goffman, E. (1971). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Amorrortu Editores.
- Herrera, P. (2017). *Dafen: dientes falsos*. Fondo editorial Tierra Abajo.
- Lacan, J. (1953). El seminario de Jacques Lacan: libro I. Los escritos técnicos de Freud 1953-1954. Editorial Paidós, 1994.
- Lacan, J. (1956). El seminario de Jacques Lacan: libro IV. La relación de objeto. Editorial Paidós, 1994.
- Lacan, J. (1963). “El estadio del espejo como formador de la función del Yo [Je] tal como se nos revela en la experiencia psicoanalítica” en *Escritos I*.
- Lacan, J. (1964). El seminario de Jacques Lacan: libro XI. Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis. Editorial Paidós, 1994.
- Leff, G. (2011). *Juntos en la chimenea. La contratransferencia, las “mujeres analistas” y Lacan*. Editorial Psicoanalítica de la Letra, A.C. México.
- Mannoni, M. (1971). *La teoría como ficción: Freud, Groddeck, Winnicott, Lacan*.
- Parrini, R. (2018). *Deseografías. Una antropología del deseo*. Universidad Autónoma Metropolitana, México.
- Diez, R. (2022). Prólogo de *El Necromicón* de H.P. Lovecraft. Editorial Mirlo. Reimpresión 2022.
- Roudinesco, É. (2008). *Diccionario de psicoanálisis*. Paidós. Buenos Aires.
- Herrera, P. (2017). *Dafen: dientes falsos*. Fondo editorial Tierra Abajo.
- Pierre, J. (1925). *Psicología de los sentimientos* (Vol. 47). Fondo 2000.

Schilder, P. (1989). *Imagen y apariencia del cuerpo humano: estudios sobre las energías constructivas de la psique*. Editorial Paidós.

Suárez, E. (2019) *Una invención japonesa: la cultura Otaku*. Virtualia #37 <https://revistavirtualia.com/storage/articulos/pdf/6MpZUEByB9d8aLtKI6czSg3rPQEDLREDBjcX7JVI.pdf>

Turner, V. (1967). “Entre lo uno y lo otro: el período liminal en los ‘rites de passage’” en *La selva de los símbolos*.

Weir, P. (Director). (1998). *The Truman Show* [película]. Scott Rudin Productions.

Winnicott, D. (1971). *Realidad y juego*. Editorial Gedisa

Yoshiyuki, N. (2007). “Cosplay: juego de disfraces en fantasilandia. Vivir la vida de un personaje de cómic” Nipponia. Web revista trimestral, núm. 40, 15 de marzo de 2007. Recuperado 07 de septiembre de 2022 de: <https://web-japan.org/nipponia/nipponia40/es/feature/feature14.html>

Žižek, S. (1997). *El acoso de las fantasías*. Editorial: Siglo XXI.

Žižek, S. (2003). “La realidad de lo virtual” [Documental subtulado en español en YouTube]. [https://www.youtube.com/watch?v=DCukiHt3-r4&ab\\_channel=PensarEsGratis-Documentales](https://www.youtube.com/watch?v=DCukiHt3-r4&ab_channel=PensarEsGratis-Documentales)

Žižek, S. (2007). "La realidad de lo virtual" [traducción de Aguilar, S.] Revista Iberoamericana de Comunicación. <https://ric.iberomx/index.php/ric/article/view/72/58>