

**Universidad Miguel Hernández de Elche**  
**Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche**  
**Titulación de Periodismo**

**Trabajo Fin de Grado**  
**Curso Académico 2023-2024**



***De la ficción a la realidad: Un estudio del fenómeno***  
***Cosplay***

**From fiction to reality: A study of the Cosplay  
phenomenon**

Alumna: Penélope Sáez Vico

Tutora: Mireia Pascual Molla



**Resumen:** La investigación llevada a cabo se centra en la influencia de la subcultura del cosplay, o *costume play*, en el día a día de los españoles a los que les encanta la cultura geek o alternativa. El trabajo ofrece un enfoque dinámico y visual para el deleite de los espectadores, tanto si conoce el mundo del cosplay como si no lo conoce. Un reportaje visual que constará de 4 capítulos de 2 a 3 minutos de duración cada uno, tratando los puntos más importantes y a destacar de la cultura cosplay y trabajará con profundidad el tema a tratar para poder cubrir todos los huecos de información que normalmente no se ofrecen en los canales de televisión española. Se explica en profundidad el contenido más importante y se ofrecen declaraciones de profesionales que llevan años dedicándose a la interpretación de roles. Se muestra los diferentes patrocinadores que promocionan esta práctica y de los numerosos concursos internacionales que se crean a lo largo del mundo para promover esta experiencia tan entretenida y dinámica. Añadiendo que, en uno de los capítulos del gran reportaje, hay detalles sobre cosplayers que se dedican profesionalmente a la caracterización de los innumerables personajes que existen, no solo en el anime, si no también de series, videojuegos, libros y películas. Todo ello para paliar con la gran desinformación que se promueve en redes sociales y entre personas no practicantes del cosplay sobre los componentes del cosplay y también sobre esta subcultura.

**Abstract:** The research carried out focuses on the influence of the cosplay subculture, or *costume play*, on the day-to-day life of Spaniards who love geek or alternative culture. The work offers a dynamic and visual approach to the delight of viewers, whether they are familiar with the world of cosplay or not. A visual report that will consist of four chapters of two or three minutes each, dealing with the most important and outstanding points of cosplay culture and will work in depth on the topic to be dealt with to cover all the gaps of information that are not normally offered on Spanish television channels. The most important content is explained in depth and statements are offered by professionals who have been dedicated to role playing for years. It shows the different sponsors that promote this practice and the numerous international contests that are created throughout the world to promote this entertaining and dynamic experience. Adding that, in one of the chapters of the great report, there are details about cosplayers who are professionally dedicated to the characterization of the countless characters that exist, not only in anime, but also in series, video games, books and movies. All this to alleviate the great misinformation that is promoted on social networks and among people who do not practice cosplay about the components of cosplay and about this subculture.

**Palabras clave:** Cosplay, cosmaker, influencer, caracterización, geek, alternativo, economía, cultura

**Keywords:** Cosplay, cosmaker, influencer, characterization, geek, alternative, economy, culture

## INDICE

1. Introducción y justificación ..... 4 - 6
2. Material y método de trabajo..... 7 - 10
3. Contenido del reportaje publicado..... 11 - 22
4. Interpretación derivada de la investigación.... 23 - 24
5. Bibliografía y fuentes documentales
6. Notas
7. Anteproyecto



## 1. Introducción y justificación

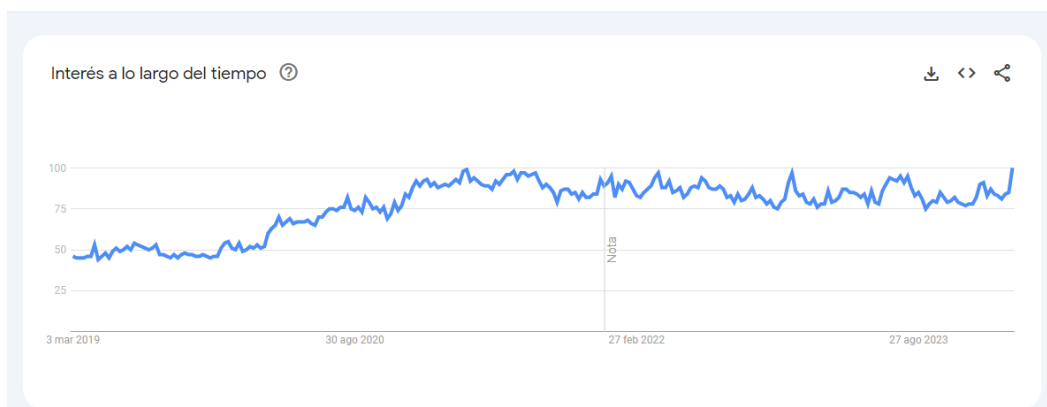
Lo que busca este Proyecto es concretar y conseguir rebatir la desinformación que suele existir en la sociedad sobre el mundo y de la propia cultura que se forma alrededor del cosplay y las diferentes ramas que lo rodean. Este proyecto investiga diferentes enfoques trabajados en profundidad para conseguir informar correctamente a la población de lo que hay tras la máscara, y nunca mejor dicho, porque muchos de los participantes dentro del cosplay utilizan una. Si bien hay muchos enfoques que podrían tomarse, el proyecto se centra en cuatro concretamente:

1. Informar correctamente de lo que es el cosplay y sus características.
2. Informar de lo que sucede en las convenciones y cómo unen a la comunidad
3. La influencia de las convenciones y de los concursos que se crean a lo largo del mundo.
4. Y el valor monetario que tienen los cosplays.

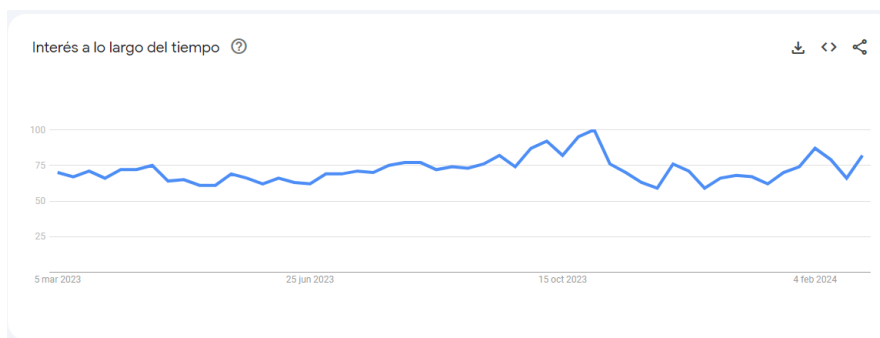
Al ser un reportaje visual, todos estos puntos pueden ser trabajados de forma precisa para aclarar todas las dudas que puedan encontrarse las personas que desconocen el mundo del cosplay, e incluso las que están comenzando.

El interés periodístico que tiene es el creciente interés que existe ya no solo por el cosplay, si no también por series de animación, videojuegos y viceversa que promueven el interés de las masas, tanto las personas jóvenes como adultas.

Noticia de [hipertextual](#) que confirma el creciente interés por el anime en todo el mundo.



Gráfica de Google Trends sobre las búsquedas de anime en el buscador



Gráfica de Google Trends sobre la búsqueda de 'Cosplay' en buscadores de los últimos 12 meses

No solo eso, también hay diversos estudios de mercado del cosplay en el que se evidencia un claro aumento de la venta, no solo de cosplays, si no también de materiales y todo lo que engloba este género.

Estudios demuestran que hay una **estimación de 10 millones de cosplayers en el mundo**<sup>1</sup>. Y que actualmente se gasta un total de 4.8 billones de dólares, solo en 2023. Además, se estima que la industria crezca y casi duplique su precio hasta alcanzar los 8.7 billones de dólares para 2033.

Y qué menos que las diversas noticias de periódicos digitales que muestran el aumento de asistencia a las convenciones de cultura alternativa que se llevan a cabo en España, que se tiene constancia de alrededor de **80 convenciones**.<sup>2</sup>

**El Salón del Manga de Murcia** reunió a 35.000 personas en su pasada edición (12-14 de noviembre de 2021). Este año (11-13 de noviembre) esperan a 45.000 asistentes.<sup>3</sup>

**Salón Manga de Barcelona:** La convención con mayor asistencia ha sido la del pasado diciembre del 2022, con **más de 163.000 asistentes**.<sup>4</sup> Anteriormente, la máxima asistencia fue en 2019 (último año antes de la pandemia), en un evento al que asistieron 152.000 personas de toda España. En 2020 no se celebró debido al estado de alarma con motivo de la pandemia, y en 2021 volvió a abrir sus puertas, recibiendo a 122.000 personas. La pérdida de 30.000 personas fue a raíz de las restricciones, que como explican

<sup>1</sup> Konvoy, (2023, 15 de septiembre) [Fast Growing Market](#), Konvoy.vc

<sup>2</sup> Listado Manga. Convenciones y salones que se celebran en España, de febrero a diciembre del año 2024. [Listadomanga.es. https://www.listadomanga.es/salones.php?mes=2&ano=2024](https://www.listadomanga.es/salones.php?mes=2&ano=2024)

<sup>3</sup> Ganuza, A. (2022, 4 noviembre). Murcia «se reManga» con 350 actividades y espera la asistencia de 35.000 personas. *La Opinión de Murcia*. <https://www.laopiniondemurcia.es/cultura/2022/11/03/murcia-salon-manga-cultura-japonesa-villegas-78102650.html>

<sup>4</sup> Vanguardia, L. (2022, 11 diciembre). El salón Manga Barcelona bate récord de asistencia con más de 163.000 visitantes. *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/cultura/20221211/8640769/salon-manga-barcelona-bate-record-asistencia-mas-163-000-visitantes.html>

en su web oficial, limitó el acceso y desarrollo del evento.<sup>5</sup> Y este 2023 el Salón Manga de Barcelona vuelve a remontar con la asistencia de **165.000 personas**.<sup>6</sup>

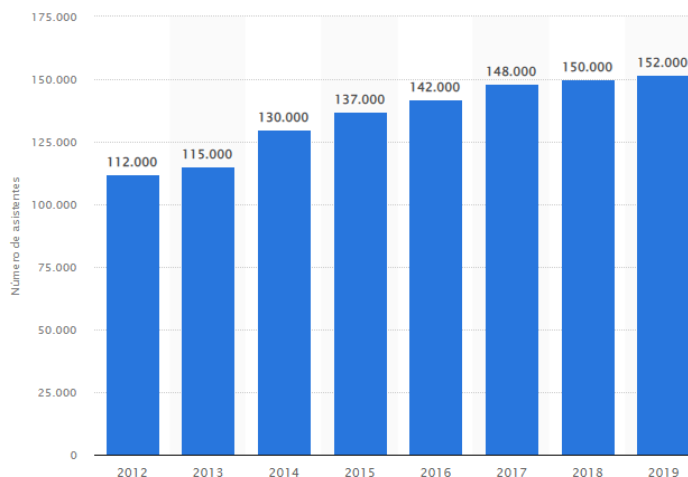


Tabla de Asistencia anual del Salón del Manga de Barcelona<sup>7</sup>

**El mercado global del cosplay** movió, en 2019 - último año antes de la pandemia-, 23.6 mil millones de dólares en disfraces y 1.1 mil millones en pelucas.<sup>8</sup>

**Lucca Comics & Games**, el festival de cosplay más importante de Italia y el segundo del mundo, ha vendido 319.926 entradas en su edición de 2022, lo que se considera un récord. Además, se estima que 750.000 personas pasaron por allí, ya que algunas sólo fueron a pasear.<sup>9</sup>

**La Comic Con de Londres** atrae a más de 100.000 personas cada año, siendo una de las más importantes de Reino Unido.<sup>10</sup>

<sup>5</sup> Statista. (2022, 7 julio). Número de asistentes del Salón del Manga de Barcelona 2012-2021. *Statista*. <https://es.statista.com/estadisticas/938651/numero-de-asistentes-del-salon-del-manga-de-barcelona/>

<sup>6</sup> Vanguardia, L. (2023, 10 diciembre). El salón Manga Barcelona bate un año más su récord de visitantes, con 165.000. *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/cultura/20231210/9438793/salon-manga-barcelona-cifras-asistencia-record.html>

<sup>7</sup> Statista. (2022, 7 julio). Número de asistentes del Salón del Manga de Barcelona 2012-2021. *Statista*. <https://es.statista.com/estadisticas/938651/numero-de-asistentes-del-salon-del-manga-de-barcelona/>.

<sup>8</sup> Lara, P. (2020, 10 septiembre). Se disparan los ingresos en el cosplay. *Esports México*. <https://theesportsmexico.com/2020/09/02/egames/cosplay/se-disparan-los-ingresos-en-el-cosplay>

<sup>9</sup> Navarrete, I. (2022, 4 noviembre). La locura «cosplay» lleva a Italia a ser la capital del “cómic y game” europeo. *Centro*. <https://www.eldiario.ec/centro/la-locura-cosplay-lleva-a-italia-a-ser-la-capital-del-comic-y-game-europeo/>

<sup>10</sup> BBC News. (2022b, octubre 28). London Comic Con: Cosplayers bring colour to ExCeL centre. *BBC News*. <https://www.bbc.com/news/uk-england-london-63430883>

## 2. Material y método de trabajo

En este apartado se muestra el flujo de trabajo que se ha seguido a lo largo de los meses para completar el reportaje visual.

### Actividades

*enero*

O1	<b>RECOPIACIÓN DE DATOS</b> 25/01 - 27/01 - 2024
O2	<b>ORGANIZACIÓN VÍDEOS RECURSOS</b> 29/01 - 30/01 - 2024

Este mes contó sobre todo para la recopilación de información y organización de todo el contenido que sería utilizado posteriormente en la creación del reportaje.

### Actividades

*febrero*

O1	<b>ENTREVISTAS A COSPLAYERS</b> 01/02 - 15/02 - 2024
O2	<b>ASISTENCIA A WINTER FREAK 2024</b> 24/02/2024
O3	<b>ORGANIZACIÓN DE RECURSOS GRABADOS EN LA WINTER FREAK</b> 25/02/2024

Este mes sirvió para obtener numerosas entrevistas e imágenes recurso que fuesen sustancialmente informativas.



# Actividades

*marzo*

O1	<b>ESTRUCTURACIÓN DEL REPORTAJE</b> TODO EL MES
O2	<b>BÚSQUEDA DE MÁS ENTREVISTAS</b> TODO EL MES
O3	<b>ASISTENCIA SALÓN DEL COMIC DE VALENCIA</b> 02/03/2024
O4	<b>ORGANIZACIÓN VÍDEOS RECURSOS Y ENTREVISTAS DEL SALÓN DEL CÓMIC DE VALENCIA</b> 03/03/2024

Nuevamente en marzo el proceso de trabajo constó en asistencia a eventos para conseguir información y vídeos recurso que fuesen de gran valor para el reportaje, añadiendo nuevas entrevistas a la lista, en caso de que faltasen declaraciones.

# Actividades

*abril*

O1	<b>BÚSQUEDA INFORMACIÓN</b> TODO EL MES
O2	<b>ESTRUCTURACIÓN Y CAMBIOS EN EL REPORTAJE</b> TODO EL MES
O3	<b>ASISTENCIA A LA JAPAN WEEKEND DE ALICANTE</b> 20-21/04/2024
O4	<b>FINALIZAR LA SELECCIÓN Y ESTRUCTURACIÓN DE LOS GUIONES</b> 03/03/2024

El proceso de abril fue parecido al de marzo: Asistencia a salones y convenciones, entrevistas a cosplayers y obtención de imágenes

recurso de calidad. Exceptuando de la búsqueda de información y el comienzo de creación de los guiones del reportaje.

## Actividades

*mayo*

O1	FINALIZAR CREACIÓN DE GUIONES Y ENTREVISTAS FALTANTES 07/05/2024
O2	CREACIÓN DE LOS CAPÍTULOS 1 Y 2 13-19/05/2024
O3	CREACIÓN DE LOS CAPÍTULOS 3 Y 4 20-26/05/2024
O4	ENTREGA DEL TFG 29/05/2024

En el último mes el proceso fue más sustancioso. Se finalizaron todas las entrevistas necesarias y se comenzó a maquetar el reportaje una vez finalizados los guiones para su posterior entrega el 29 de mayo.

### **MATERIAL UTILIZADO PARA LA CREACIÓN DEL REPORTAJE**

#### *Entrevistas llevadas a cabo*

*Jose Luis (Manganato)*

Co-director de la Winter Freak y la Summer Freak de Torre Pacheco en Murcia. Una persona llamativa e importante para la investigación. Derivado del trabajo que hace ante la promulgación de la cultura geek y la cultura cosplay en España.

*David Díaz (Clow Cosplay)*

Cosmaker y cosplayer español afincado en Tokio, con producción de cosplay centrada en anime y videojuegos. Modelo amateur de fotografía y primer español con círculo propio de cosplay en el Comiket y representante de diferentes pasarelas y eventos. Ofrece la perspectiva diferencial entre Japón y España y cómo es el movimiento cosplay allí.

*Cosplayers y cosmakers*

Lo importante es la comunidad, así que el gran número de cosplayers que se presentan a lo largo del reportaje muestra los puntos de vista de los componentes de dicha comunidad.

*Influencers cosplayers*

Ofrecimiento de la vista que hay tras la pantalla en las redes sociales.

*Xatram*



y

*Tenka*

*Kumo*

Invitados y jurados de varios concursos de cosplay a lo largo de todo el territorio español para ofrecer detalle de la repercusión que tienen en el mundo del cosplay

*Ganadores de concursos*

Ofrece la visión de lo que se vive en las convenciones y salones del manga, ejemplos como Gotrekygusy entre otras vox populi de las convenciones hace que el reportaje sea más personal y cercano

Por último los links de los vídeos recurso utilizados en cada uno de los capítulos que se publicarán en Youtube (añadiendo también las entrevistas utilizadas):

- [Capítulo 1](#)
- [Capítulo 2](#)
- [Capítulo 3](#)
- [Capítulo 4](#)

### **3. Contenido del reportaje publicado**

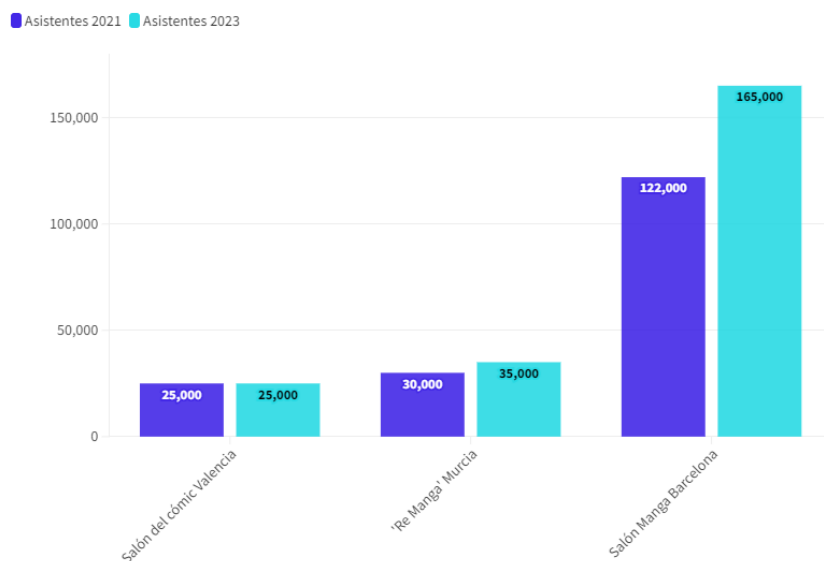
#### **Nombre del reportaje: De la ficción a la realidad, el fenómeno del cosplay**

En un mundo en el que la imaginación y la realidad se fusionan, los cosplayers emergen para dar vida al género del Cosplay dentro de la cultura alternativa. Desde convenciones multitudinarias hasta sesiones de fotos privadas, los artistas que dedican su tiempo, cariño y creatividad a la caracterización de los personajes que han seleccionado. Un reportaje en el que se muestran los entresijos, características, desafíos, satisfacciones, diferencias y el valor que posee el cosplay dentro, no solo de la sociedad española, sino también del resto del mundo.

En el reportaje se tocarán diversos temas de relevancia dentro del mundo del cosplay, no solamente la explicación de lo que es y los componentes que tiene. Se destacará en cuatro capítulos todo lo que rodea el cosplay con la mayor síntesis y comprensión para el espectador. Destacando en el primer capítulo la explicación de lo que es el cosplay, el siguiente comentando las convenciones que se llevan a cabo en España y sus funciones, el tercer capítulo hablaremos del capital que mueve el cosplay a nivel mundial, y por último se destacará las diferencias y similitudes de los países en los que el cosplay está a la orden del día.

#### **GUION CAPÍTULO 1: Más que disfraces, una forma de vida**

El cosplay, una subcultura que ha capturado la imaginación de miles de aficionados en España y alrededor del mundo. Desde la creación de asombrosos trajes hasta la participación en eventos dentro de las convenciones y salones que se forman alrededor de el territorio español. Convirtiéndose, no solo en un pasatiempo, sino en una forma de arte, en una comunidad. En el capítulo constará de declaraciones de cosplayers, cosmakers e invitados especiales de las convenciones para retratar de la manera más realista y verídica posible lo que es el cosplay.



Source: Club Metrópoli, La Vanguardia, Salón del cómic

11

<i>Guía</i>	<i>Vídeo</i>	<i>Texto o rótulo</i>	<i>Tiempo</i>
<i>Intro</i>	Imágenes de cosplayers y asistentes a las convenciones de cultura alternativa.		3”
<i>Voz en off</i>	Imágenes de cosplayers en convenciones y eventos.	El cosplay, una fusión de las palabras: Costume y play. Es mucho más que simplemente disfrazarse, es caracterizar y convertirte en el personaje que tú quieras. Se trata de una forma de expresión artística en la que los participantes, conocidos como cosplayers, recrean fielmente los trajes, características y comportamientos de sus personajes favoritos de la cultura pop.	23”
<i>Imágenes y voz en off</i>	Cosplayers en convenciones	Pero, ¿qué es realmente el cosplay?	8”

<sup>11</sup> Penélope Sáez Vico (2024, mayo) Asistencia a las convenciones en España, creado con Flourish. Información extraída de: La Vanguardia: <https://www.lavanguardia.com/cultura/20231210/9438793/salon-manga-barcelona-cifras-asistencia-record.html>

Salón del Cómic Valencia: <https://www.saloncomicvalencia.com/visitar/>

Opinión Murcia: <https://www.laopiniondemurcia.es/cultura/2022/11/03/murcia-salon-manga-cultura-japonesa-villegas-78102650.html>

Murcia Plaza:

<https://murciaplaza.com/elsalondelmangademurciaregresaalograndeespera30000asistentesyprograma350actividades>

<i>Vox pópuli</i>	Imágenes de cosplayers y convenciones	Rótulo: Según un estudio de 2023, se estima que hay más de 10 millones de cosplayers en el mundo. <sup>12</sup>	<b>10”</b>
<i>Voz en off</i>	Imágenes de cosplayers creando trajes y cosplayers posando	La elaboración de un cosplay puede implicar habilidades de costura, maquillaje, diseño de accesorios e incluso actuación. Muchos cosplayers se dedican a perfeccionar cada detalle de su disfraz para lograr la máxima autenticidad y cercanía al personaje que habían seleccionado. Aunque hay algunos que se crean sus propios cosplays, y esos, son los cosmakers. + rótulos de fuentes.	<b>23”</b>
<i>Entrevistado</i>	Imagen del entrevistado y de cosplayers	Rótulo del entrevistado + declaración del mismo	<b>26”</b>
<i>Voz en off</i>	Imágenes de cosplayers en convenciones, interacciones entre los asistentes e imágenes de convenciones en España.	Texto: La comunidad del cosplay es diversa y acogedora, uniendo a personas de todas las edades, géneros y procedencias. Desde convenciones internacionales hasta eventos locales, los cosplayers se reúnen para compartir su amor por la cultura pop y celebrar su creatividad.  + Rótulo: En la edición de 2023 del Salón Manga de Barcelona se tuvo registro de <b>165.000 asistentes</b> <sup>13</sup>	<b>18”</b>
<i>Voz en off</i>	Imágenes de desfiles y pasarelas cosplay, concursos en convenciones.	Texto: Los concursos de cosplay son una parte integral de muchos eventos, donde los cosplayers tienen la oportunidad de exhibir sus trajes y habilidades ante un público entusiasta y expertos jueces.	<b>14”</b>
<i>Voz en off</i>	Imágenes de invitados a los eventos.	Texto: Además, en las convenciones también llaman a	<b>11”</b>

<sup>12</sup> Konvoy, (2023, 15 de septiembre) [Fast Growing Market](#), Konvoy.vc

<sup>13</sup> Vanguardia, L. (2023, 10 diciembre). El salón Manga Barcelona bate un año más su récord de visitantes, con 165.000. *La Vanguardia*.

<https://www.lavanguardia.com/cultura/20231210/9438793/salon-manga-barcelona-cifras-asistencia-record.html>

		invitados especiales, como cosplayers ganadores de anteriores concursos, cantantes, maquilladores y creadores de contenido realmente destacados del mundo del cosplay.	
<i>Cosplayer invitada</i>	Imagen declaración + imágenes superpuestas de las convenciones y asistentes	Con mi compañera, ganamos un premio en el concurso internacional de Cosplay CL en la Japan Weekend del año pasado.  +Rótulo de presentación	12"
<i>Imagen recurso</i>			4"
<i>Voz en off</i>	Imágenes recurso de convenciones	Texto: Ya seas un novato o un veterano experimentado, el cosplay está abierto a todos. Así que encuentra tu personaje favorito, ponte manos a la obra y únete a la comunidad global del cosplay. ¡Donde la imaginación no tiene límites!	20"
<i>Imagen recurso</i>		Sonido de la artista tocando en la convención	5"

## GUIÓN CAPÍTULO 2: Donde la fantasía se hace realidad

Si se habla del cosplay, hay que destacar una de las partes más importantes de esta subcultura, y eso son los eventos relacionados con la cultura alternativa. Salones que se producen en toda España, convenciones llenas de creatividad y pasión. Desde Madrid hasta la provincia de Alicante y pueblos más pequeños, se observa como estas congregaciones reúnen a miles de personas que convierten su pasión en una celebración inolvidable.

<i>Guía</i>	<i>Vídeo</i>	<i>Texto o rótulo</i>	<i>Tiempo</i>
<i>Intro</i>	Gente bailando en una de las actividades de las convenciones		3"

<i>Voz en off</i>	Imágenes de los lugares donde se llevan a cabo las convenciones	<p>Texto: Las convenciones de cosplay en España son eventos anuales que reúnen a miles de aficionados de la cultura pop, desde entusiastas del cosplay hasta amantes de los cómics, videojuegos y películas. Estos eventos ofrecen una oportunidad única para los participantes de mostrar sus increíbles trajes, conectarse con otros aficionados y disfrutar de una amplia gama de actividades emocionantes.</p> <p>+Rótulo: Este 2024 se celebrarán alrededor de 80 convenciones en toda España <sup>14</sup></p>	<b>26"</b>
<i>Voz en off</i>	Imágenes de las convenciones y paneles de discusión	<p>Los puntos destacados de las convenciones de cosplay incluyen concursos de cosplay, donde los participantes pueden exhibir sus trajes y habilidades ante un público entusiasta y jueces o invitados de las convenciones. Además, hay paneles de discusión con invitados especiales, donde se exploran temas relacionados con el cosplay, la industria del entretenimiento y la cultura pop en general.</p>	<b>23"</b>
<i>Entrevistado cosplayer</i>	Imagen de fondo del entrevistado	Rótulo del entrevistado + declaración del mismo	<b>10"</b>
<i>Voz en off</i>	Imágenes recurso sobre las exposiciones que se llevan a cabo en las convenciones, área de ventas, etc.	<p>Texto: Además de concursos y paneles, las convenciones de cosplay también ofrecen áreas de venta donde los asistentes pueden comprar productos relacionados con la cultura pop, desde cómics y figuras de acción hasta artículos de colección y artesanías hechas a mano. También hay actividades interactivas como talleres de maquillaje, demostraciones de cosplay y juegos temáticos para entretener a los asistentes durante todo el evento.</p>	<b>26"</b>

<sup>14</sup> Listado Manga. Convenciones y salones que se celebran en España, de febrero a diciembre del año 2024. *Listadomanga.es*. <https://www.listadomanga.es/salones.php?mes=2&ano=2024>



<i>Cosplayer profesional y cosmaker</i>	Imagen declaración + imágenes superpuestas de las convenciones y asistentes	Rótulo del entrevistado + declaración del mismo	+ 13”
<i>Voz en off</i>	Imágenes de las convenciones + gráficas que expliquen la asistencia a las convenciones.	Texto: Con una atmósfera de comunidad y creatividad, las convenciones de cosplay en España continúan creciendo en popularidad y ofreciendo un escaparate para el talento y la pasión de los cosplayers. Y expertos como Jose Luis, codirector de la Winter Freak, creen que gran parte de la estabilidad del cosplay, ha sido gracias a internet.	17”
<i>Entrevistado</i>	Imagen y banda sonora del entrevistado	Declaración del entrevistado + rótulo de presentación	+ 25”
<i>Voz en off</i>	Cosplayers en las convenciones	Texto: Así que si todavía no has asistido a ninguna convención, ¿a qué estás esperando para ir?	9”

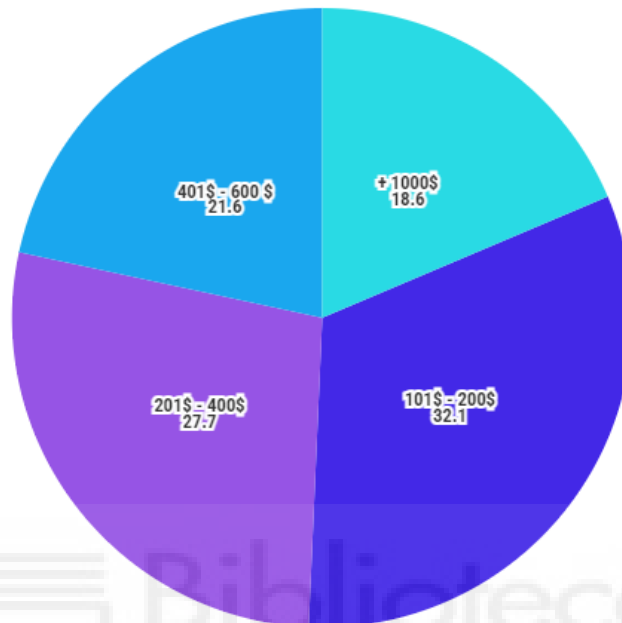
### GUIÓN CAPÍTULO 3: Trazando el coste del arte: El impacto económico del cosplay

Con una decaída en 2019 debido a la pandemia sufrida con el Covid-19, este subgénero de la cultura alternativa sigue en aumento incluso con las dificultades sufridas. Diferentes estudios demuestran que el cosplay es una corriente que está en constante crecimiento no solo con su impacto económico en la economía mundial, también cuenta con los costos individuales a los que se enfrentan los cosplayers. El cosplay no solo cuenta con su cuantioso número de aficionados, si no también el mercado que mueve con los trajes, pelucas, maquillaje y elementos necesarios para hacer una caracterización correcta de los personajes que sus seguidores seleccionan.

## Gasto de cosplayers en 2017

Según una encuesta de Cosplay Calamity

■ 101\$ - 200\$ ■ 201\$ - 400\$ ■ 401\$ - 600 \$ ■ + 1000\$



Source: The Maker Files, Cosplay Calamity

15

Precio en dólares, y las cifras principales debajo del precio el porcentaje.

Guía	Vídeo	Texto o rótulo	Tiempo
Intro	Imágenes de cosplayers haciendo entrevistas		3"
Voz en off	Imágenes de los lugares donde se llevan a cabo las convenciones	Texto: El cosplay, una forma de expresión artística donde los aficionados se transforman en sus personajes favoritos, ha crecido exponencialmente en los últimos años. Pero, ¿Cuánto gastan realmente los cosplayers en sus trajes y accesorios? El costo puede	20"

<sup>15</sup> Penélope Sáez Vico (2024, mayo) Gasto de cosplayers en 2017, creado en Flourish. Información extraída de Blog.anthonythomas.com <https://blog.anthonythomas.com/who-are-todays-cosplay-makers-statistics-and-demographics#:~:text=64%25%20of%20cosplayers%20are%20female.&text=64%25%20of%20cosplay%20makers%20attend,%25%20for%206%2D10%20years.>

		<p>variar considerablemente, desde trajes simples hasta elaboradas armaduras y pelucas.</p> <p>+Rótulo: Según un estudio de 2023 el mercado tiene una estimación al alza del 2022 al 2027 con un CAGR DE 6.26%<sup>16</sup></p>
<i>Entrevistados cosplayer</i>	Imagen de fondo de los entrevistados y de las convenciones	Rótulo informativo: EE.UU está experimentando un crecimiento notable en la industria del cosplay, el valor alcanzó el 1.2 mil millones de dólares en 2020 <sup>17</sup> <b>20”</b>
<i>Voz en off</i>	Imágenes sobre las convenciones llevadas a cabo en el extranjero.	<p>recurso las</p> <p>En lo referente a los premios, convenciones de primer nivel como la TwitchCon se otorga a los ganadores del <b>primer premio de cosplay 4.000 dólares</b> que incluye un viaje a la Comic-Con de San Diego, además de varios segundos premios de 2.000 dólares. También, la New York Comic-con otorga premios cuantiosos para los finalistas, hasta 5000 dólares y extras de lo más curiosos que van desde merchandising hasta apariciones en películas. Y en <b>Japón</b>, cuna del cosplay, hay algunos concursos con premios que llegan a superar el <b>millón de yenes</b>, una cifra cercana a los 10.000 dólares.<sup>18</sup> <b>33”</b></p> <p>+Rótulos de vídeos recursos extraídos de otras plataformas</p>

<sup>16</sup> Technavio (2023, octubre) Cosplay Costumes Market - North America, Europe, EMEA, APAC : US, Canada, China, Germany, UK - Forecast 2023-2027. *Technavio*.

<https://www.technavio.com/report/cosplay-costumes-market-analysis>

<sup>17</sup> Henry Sheykin (2024, 4 abril) ¿Cuánto puede ganar un diseñador de vestuario de cosplay profesional? *Finmodelslab*. <https://finmodelslab.com/es/blogs/how-much-makes/how-much-business-owner-makes-professional-cosplay-costume-design>

<sup>18</sup> Juan Carlos (2020, 10 de agosto) Ganar dinero con el cosplay: ¿cuánto gana un cosplayer profesional?. *Buencosplay.com*. <https://buencosplay.com/mas-cosplay/ganar-dinero-haciendo-cosplay>

Voz en off	Gráficas explicando el gasto que produce el mercado del Cosplay mundial.	<p>Texto: Se prevé que el mercado del cosplay ascienda a los 8.7 billones de dólares de la industria en 2033.<sup>19</sup> Y aunque Japón ha sido históricamente el precursor del Cosplay, EE.UU tiene el 27.9% de ingresos en el mercado del cosplay, cuando Japón solo cuenta con un 4.7%, aunque cuenta con la singificante influecia que ha producido su cultura en el resto de países del mundo.<sup>20</sup></p> <p>+Rótulo: En 2017 el gasto de mujeres en el mercado del cosplay fue devaluado en 2.37 billones de USD<sup>21</sup></p>	19”
Voz en off	Imágenes recurso	<p>Texto: A pesar de los altos costos, el cosplay continúa atrayendo a personas de todas partes del mundo. Desde la creatividad y la camaradería hasta la oportunidad de vivir en carne propia los mundos de fantasía, el cosplay sigue siendo una pasión inigualable para muchos.</p>	16”
Entrevistados	Imágenes convenciones y entrevistas		17”
Imagen recurso	Imagen con sonido		8”

<sup>19</sup> Konvoy, (2023, 15 de septiembre) [Fast Growing Market](#), Konvoy.vc

<sup>20</sup> Sudip Saha ( 2021, mayo) Cosplay Clothing Market Snapshot (2023 to 2033). *Future Market Insights Inc.* <https://www.futuremarketinsights.com/reports/cosplay-clothing-market>

<sup>21</sup> Technavio (2023, octubre) Cosplay Costumes Market - North America, Europe, EMEA, APAC : US, Canada, China, Germany, UK - Forecast 2023-2027. *Technavio.* <https://www.technavio.com/report/cosplay-costumes-market-analysis>

## GUION CAPÍTULO 4: La competencia mundial del cosplay: Desde España a Japón y al resto del mundo

Si bien el cosplay en España mueve a miles de aficionados anualmente, en Japón la cuna del cosplay es un mundo completamente distinto. La diferencia llega a ser abismal con otros países también, no solo por el consumo de este subgénero, también por los premios que se reciben en las miles de convenciones mundiales y la diferencia en el tratamiento de la creación de los trajes. En este capítulo se muestra con imágenes recurso de convenciones y salones del extranjero y declaraciones de cosplayers las principales diferencias que supone el tratamiento del cosplay en diferentes países.

<i>Guía</i>	<i>Vídeo</i>	<i>Texto o rótulo</i>	<i>Tiempo</i>
<i>Intro</i>	Imágenes de charlas en convenciones		3”
<i>Voz en off</i>	Imágenes de actuaciones y cosplayers españoles	Texto: En lo referente a los concursos internacionales son eventos emblemáticos que reúnen a los mejores cosplayers de todo el mundo para competir y mostrar su talento.	10”
<i>Voz en off</i>	Imágenes recurso de convenciones en Japón	Texto: Japón es conocida como la cuna del cosplay y alberga algunos de los concursos más prestigiosos del mundo, como la Comic Market en Tokio y el World Cosplay Summit en Nagoya. Estos eventos atraen a cosplayers de todo el mundo y son el pináculo de la competición de cosplay a nivel internacional. Aunque debemos preguntarnos, ¿hay mucha diferencia entre España y	23”

		Japón?	
		+Rótulo: Una encuesta global de 2015 revela que el 64% de los cosplayers asiste a más de 3 convenciones al año <sup>22</sup>	
<i>Entrevistado cosplayer</i>	Imagen de fondo del entrevistado	Rótulo del entrevistado + declaración del mismo	<b>27"</b>
<i>Voz en off</i>	Imágenes de convenciones más famosas de España	Texto: En España, eventos como el Salón del Manga de Barcelona y la Japan Weekend en Madrid son puntos de encuentro para los cosplayers españoles. Aunque estos concursos pueden ser menos conocidos a nivel internacional, ofrecen una plataforma importante para los cosplayers locales para mostrar su talento. Y algunos comentan sobre la diferencia que hay entre España y Japón.	<b>21"</b>
<i>Declaración de cosplayers</i>	Imagen declaración + imágenes superpuestas de las convenciones y asistentes	Rótulo del entrevistado + declaración del mismo	<b>16"</b>
<i>Voz en off</i>	Imágenes de los concursos de convenciones locales	Texto: Además de Japón y España, el cosplay ha ganado popularidad en otras regiones del mundo, incluyendo Estados Unidos, Europa y América Latina. Convenciones como la	<b>19"</b>

<sup>22</sup> Eventbrite (2015, 29 junio) Eventbrite Fandoms Study Reveals Insights Into Con Attendees' Spending and Cosplay. *GlobeNewswire*. <https://www.globenewswire.com/news-release/2015/06/29/1334346/0/en/Eventbrite-Fandoms-Study-Reveals-Insights-Into-Con-Attendees-Spending-and-Cosplay.html>

		<p>Comic-Con en San Diego y la Comic Con Experience en São Paulo atraen a cosplayers de todo el mundo y demuestran la diversidad y el alcance global del cosplay.</p> <p>+Rótulo: En 2022 la región de Norte América tuvo los mayores ingresos en el mercado global del cosplay, encabezándose en el 31.5% <sup>23</sup></p>	
<i>Voz en off</i>	Imágenes recurso	<p>Texto: Aunque las diferencias culturales y la popularidad varían de un país a otro, el cosplay es una pasión compartida por personas de todas partes del mundo. Ya sea en Japón, España o más allá, los concursos de cosplay son una celebración del arte, la creatividad y la comunidad que une a los cosplayers de todo el mundo en un vínculo común de amor por la cultura alternativa.</p>	22”
<i>Imagen recurso</i>	Cosplayers despidiéndose saludando		3”

<sup>23</sup> Sudip Saha (2021, mayo) Cosplay Clothing Market Snapshot (2023 to 2033). *Future Market Insights Inc.* <https://www.futuremarketinsights.com/reports/cosplay-clothing-market>

#### 4. Interpretación derivada de la investigación

El cosplay, una práctica cultural que ha ganado popularidad en las últimas décadas, ha despertado el interés de académicos en diversas disciplinas. Este trabajo de fin de grado se centra en explorar el fenómeno del cosplay desde una perspectiva investigativa, analizando su impacto en la cultura popular, así como su función social y psicológica y profesional en sus componentes.

El trabajo habla de las características que componen el cosplay, que no solo se limita a la confección de los materiales para el cosplay; implica una inmersión completa en el personaje, incluyendo la adopción de gestos, expresiones faciales y comportamientos característicos. Esta representación auténtica es fundamental para la comunidad del cosplay, donde se valora la creatividad y la fidelidad al material original.

Para muchos cosplayers, el cosplay no es solo una forma de entretenimiento, sino también una forma de explorar la identidad y conectar con otros individuos que comparten intereses similares. A través del cosplay, las personas pueden experimentar un sentido de pertenencia y comunidad, encontrando un espacio donde pueden expresarse libremente sin juicios.

El cosplay ha ejercido una influencia significativa en la cultura popular, contribuyendo a la promoción y difusión de personajes y franquicias de medios como los cómics, videojuegos, anime y películas. Los cosplayers actúan como embajadores de estas obras, generando entusiasmo y atención en torno a ellas a través de sus representaciones en eventos y plataformas en línea.

Es decir el cosplay, una forma de arte que combina la confección de disfraces y la interpretación de personajes de ficción, ha dejado de ser una actividad marginal para convertirse en un fenómeno cultural global. En España, esta práctica ha ganado una notable popularidad como se ha demostrado y ha comenzado a influir en la economía y la cultura de la región. Eventos como la Expomanga en Madrid, el Salón del Manga en Barcelona y la Japan Weekend en varias ciudades han visto un aumento en la asistencia y participación. Las convenciones de cosplay no solo atraen a miles de visitantes, sino que también fomentan la economía local, creando oportunidades para los negocios relacionados con la cultura: Artistas, venta de figuras de acción, coleccionables, etc.

A nivel global, el cosplay mueve miles de millones de dólares anualmente. Esta industria incluye la venta de materiales para la confección de disfraces, accesorios, entradas a convenciones, merchandising y más. Los cosplayers invierten significativamente en sus trajes y en la participación en eventos. El gasto promedio por traje puede oscilar entre 100 y 500 euros, dependiendo de la complejidad y los materiales utilizados. Además, los cosplayers incurren en costos adicionales para maquillaje, pelucas, accesorios y viajes a convenciones. A pesar de estos costos, muchos cosplayers consideran que la experiencia y la satisfacción personal justifican la inversión.



No solo eso, el cosplay ha trascendido fronteras y se ha convertido en una parte integral de la cultura popular global. Las convenciones de cosplay no solo son eventos de entretenimiento, sino también plataformas para el intercambio cultural y la expresión artística. Japón, ha sido una influencia significativa, pero países como España han desarrollado sus propias comunidades vibrantes y únicas. Por supuesto, como se ha demostrado, Japón sigue siendo la meca del cosplay, con eventos como la Comic Market en Tokio y el World Cosplay Summit en Nagoya que atraen a participantes de todo el mundo. En comparación, las convenciones en España son más pequeñas, pero están en crecimiento y ganando reconocimiento. Los cosplayers españoles están comenzando a destacar en competencias internacionales, lo que refleja el creciente nivel de habilidad y dedicación en el país.

### **Conclusiones y reflexiones finales:**

El estudio del cosplay como fenómeno cultural y social ofrece una perspectiva fascinante sobre la intersección entre la creatividad individual y la comunidad. A través del análisis de la investigación existente, este trabajo destaca la importancia del cosplay como una forma válida de expresión artística y social, y de que se trata de una subcultura en expansión con un impacto económico y cultural significativo. A medida que el interés por el cosplay continúa creciendo, tanto en España como a nivel mundial, es probable que veamos un aumento en las oportunidades para los cosplayers y las empresas relacionadas con esta industria. La repercusión del cosplay demuestra su capacidad para unir a personas de diferentes culturas y trasfondos a través de una pasión compartida por la creatividad y la expresión artística.

## 5. Bibliografía y fuentes documentales

- Konvoy, (2023, 15 de septiembre) Fast Growing Market, Konvoy.vc <https://www.konvoy.vc/content/a-fast-growing-market-of-high-spenders#:~:text=the%20cosplay%20industry.-,The%20Cosplay%20Market,10m%20estimate%20to%20be%20accurate.>
- Listado Manga. Convenciones y salones que se celebran e España, de febrero a diciembre del año 2024. *Listadomanga.es*. <https://www.listadomanga.es/salones.php?mes=2&ano=2024>
- Ganuza, A. (2022, 4 noviembre). Murcia «se reManga» con 350 actividades y espera la asistencia de 35.000 personas. La Opinión de Murcia. <https://www.laopiniondemurcia.es/cultura/2022/11/03/murcia-salon-manga-cultura-japonesa-villegas-78102650.html>
- Vanguardia, L. (2022, 11 diciembre). El salón Manga Barcelona bate récord de asistencia con más de 163.000 visitantes. La Vanguardia. <https://www.lavanguardia.com/cultura/20221211/8640769/salon-manga-barcelona-bate-record-asistencia-mas-163-000-visitantes.html>
- Statista. (2022, 7 julio). Número de asistentes del Salón del Manga de Barcelona 2012-2021. *Statista*. <https://es.statista.com/estadisticas/938651/numero-de-asistentes-del-salon-del-manga-de-barcelona/>
- Vanguardia, L. (2023, 10 diciembre). El salón Manga Barcelona bate un año más su récord de visitantes, con 165.000. La Vanguardia. <https://www.lavanguardia.com/cultura/20231210/9438793/salon-manga-barcelona-cifras-asistencia-record.html>
- Statista. (2022, 7 julio). Número de asistentes del Salón del Manga de Barcelona 2012-2021. <https://es.statista.com/estadisticas/938651/numero-de-asistentes-del-salon-del-manga-de-barcelona/>.
- Lara, P. (2020, 10 septiembre). Se disparan los ingresos en el cosplay. Esports México. <https://thesportsmexico.com/2020/09/02/egames/cosplay/se-disparan-los-ingresos-en-el-cosplay>

- Navarrete, I. (2022, 4 noviembre). La locura «cosplay» lleva a Italia a ser la capital del “cómico y game” europeo. Centro. <https://www.eldiario.ec/centro/la-locura-cosplay-lleva-a-italia-a-ser-la-capital-del-comic-y-game-europeo/>
- BBC News. (2022b, octubre 28). London Comic Con: Cosplayers bring colour to ExCeL centre. BBC News. <https://www.bbc.com/news/uk-england-london-63430883>
- Technavio (2023, octubre) Cosplay Costumes Market - North America, Europe, EMEA, APAC : US, Canada, China, Germany, UK - Forecast 2023-2027. Technavio. <https://www.technavio.com/report/cosplay-costumes-market-analysis>
- Henry Sheykin (2024, 4 abril) ¿Cuánto puede ganar un diseñador de vestuario de cosplay profesional? Finmodelslab. <https://finmodelslab.com/es/blogs/how-much-makes/how-much-business-owner-makes-professional-cosplay-costume-design>
- Juan Carlos (2020, 10 de agosto) Ganar dinero con el cosplay: ¿cuánto gana un cosplayer profesional?. Buencosplay.com. <https://buencosplay.com/mas-cosplay/ganar-dinero-haciendo-cosplay>
- Sudip Saha ( 2021, mayo) Cosplay Clothing Market Snapshot (2023 to 2033). Future Market Insights Inc. <https://www.futuremarketinsights.com/reports/cosplay-clothing-market>
- Eventbrite (2015, 29 junio) Eventbrite Fandoms Study Reveals Insights Into Con Attendees' Spending and Cosplay. GlobeNewswire. <https://www.globenewswire.com/news-release/2015/06/29/1334346/0/en/Eventbrite-Fandoms-Study-Reveals-Insights-Into-Con-Attendees-Spending-and-Cosplay.html>
- Salón del Cómic Valencia: <https://www.saloncomicvalencia.com/visitar/>
- Opinión Murcia: <https://www.laopiniondemurcia.es/cultura/2022/11/03/murcia-salon-manga-cultura-japonesa-villegas-78102650.html>
- Murcia Plaza: <https://murciaplaza.com/elsalondelmangademurciaregresaalograndeespera3000Oasistentesyprograma350actividades>

## 6. Notas

Los elementos utilizados para grabar la gran mayoría de planos recursos utilizados han sido un teléfono móvil, con una calidad en 1080 para que los vídeos pudieran ser vistos en su óptimo estado. Las grabaciones se han llevado a cabo con una grabadora, y en caso de las entrevistas hechas a través de meet, para la grabación de pantalla ha sido utilizada la aplicación ShareX.

Otras aplicaciones utilizadas para la edición de todo el material ha sido la famosa aplicación de CapCut, que ha facilitado en su mayoría el proceso de construcción y desarrollo del reportaje.

Las zonas utilizadas de grabación han sido las siguientes:

- Salón Winter Freak de Torrepacheco
- La Japan Weekend en la provincia de Alicante
- Salón del Cómic en Valencia

Otros elementos que han sido utilizados han sido los vídeos recursos que se nombran en los propios vídeos y que aquí se dejan links como constancia de que los vídeos pertenecen a sus creadores.

Links:

- [Cat Eye Walking](#)
- [World Cosplay Summit](#)
- [Lazy walk Log](#)
- [alsquall](#)
- [OSSU! L'autre Japon](#)
- [EsCosplay](#)
- [Elgato](#)
- [Manga Barcelona](#)
- Miss Twisted: [Vídeo 1](#). [Vídeo 2](#).
- [whoisjillea](#)

## **ANTEPROYECTO**

La **temática** a seguir en este trabajo es el cosplay como tema cultural e internacional. Ya que el cosplay es la contracción de *costume play*, o traduciéndolo para el entendimiento general, «interpretar disfrazado» o «juego de roles». Se trata de una actividad representativa, en la que los cosplayers, o participantes de esta subcultura utilizan accesorios y trajes para representar a un personaje concreto de serie, película, videojuego o libro de su agrado. Se trata de un fenómeno que surgió a lo largo de los años 70 en los Comic Market de Japón, y que en la actualidad continua incrementando el interés de muchos.

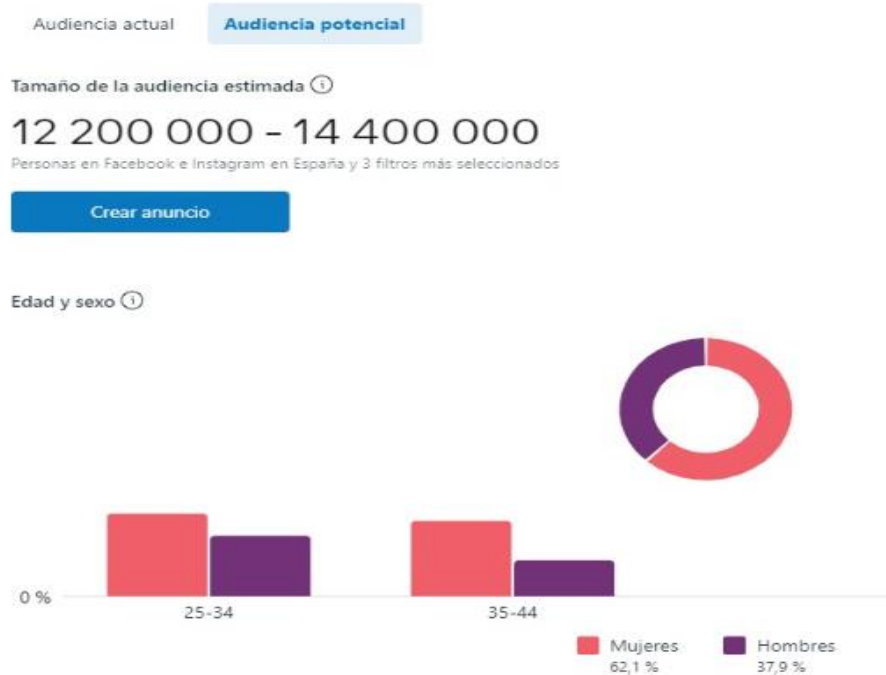
El **enfoque** este proyecto es sobre el cosplay, que como se ha nombrado antes es una corriente que surgió en japon y que actualmente está en alza de manera internacional. Se hablará de :

- La promoción de la cultura en España y diferentes países con concursos internacionales.
- La explicación de qué es y la derivada demostración de es esfuerzo y los cuantiosos roles que existen.
- La profesionalización del cosplay y sus respectivas dificultades para poder triunfar dentro de la comunidad.
- Datos cuantificables que muestren el crecimiento de la subcultura del cosplay y la cultura geek en España.
- Dinero que promueve a nivel internacional.
- Gastos de los componentes de la comunidad al desempeñar este *hobbie* o profesión.

Todo el contenido nombrado irá dividido en varias secciones, al ser un reportaje visual, contará con un total de 4 capítulos de dos o tres minutos cada uno.

## **JUSTIFICACIÓN**

La justificación de esto es el creciente interés de la gente por el Cosplay. Comenzando por estas cifras extraídas de Audience Insights:



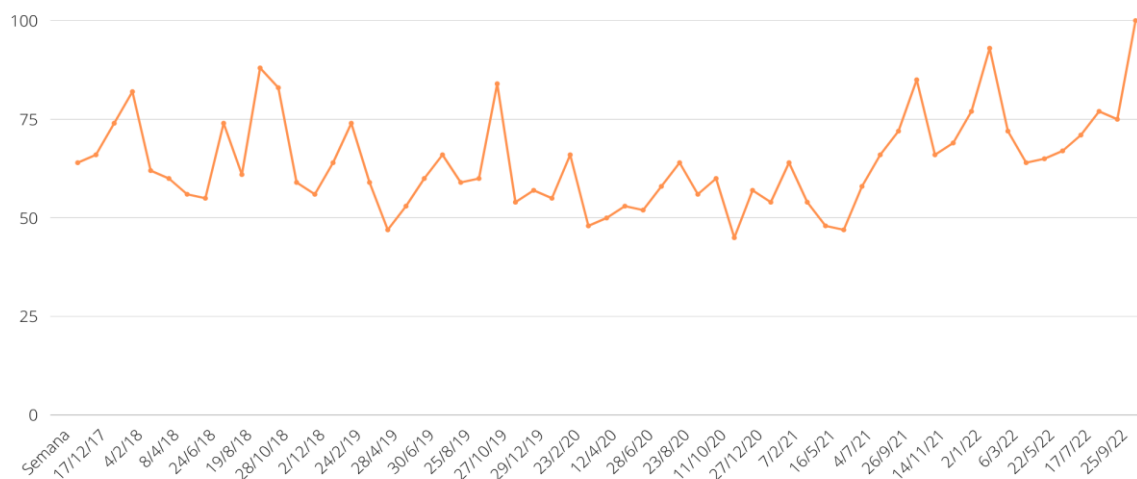
Con más de 14 millones de personas potencialmente interesadas en las redes sociales de Instagram y Facebook sobre el cosplay en el mundo.

Centrándonos en España son más de 120.000 personas a las que les interesa el cosplay.

Cabe destacar que año a año en las convenciones de cultura alternativa, acude más y más gente.

**Salón Manga de Barcelona:** La convención con mayor asistencia ha sido la del pasado diciembre del 2022, con más de 163.000 asistentes. Anteriormente, la máxima asistencia fue en 2019 (último año antes de la pandemia), en un evento al que asistieron 152.000 personas de toda España. En 2020 no se celebró debido al estado de alarma con motivo de la pandemia, y en 2021 volvió a abrir sus puertas, recibiendo a 122.000 personas. La pérdida de 30.000 personas fue a raíz de las restricciones, que como explican en su web oficial, limitó el acceso y desarrollo del evento. Y este último año, [ha cerrado la 29ª edición con 165.000 visitantes](#), cada vez más diferentes y diversos.

Es decir que la cultura del cosplay y la cultura alternativa, ya no es solo para los amantes de lo geek, si no también para gente curiosa y atenta.



Gráfica del creciente interés del cosplay desde el 2017 hasta el 2022.

## OBJETIVOS:

El objetivo principal de este proyecto es paliar la desinformación y estigmatización que circula por las redes sociales y la vida diaria de los españoles sobre la cultura del cosplay. Además de fomentar su práctica, el trabajo busca mostrar la unidad que están los componentes de la comunidad. El cosplay no solamente abarca desde el *anime*, o animación japonesa, también incluye series de televisión española, cine, sagas de libros, etc.

Todo dependiendo de lo que decida el cosplayer. Las principales hipótesis que se trataran en el proyecto son las siguientes:

- La cantidad de dinero que el mundo del cosplay mueve, no solo con los concursos, que dependiendo la zona el cosplayer que se presente puede conseguir más o menos beneficio.
- Los gastos y creación de los cosplays y como otras empresas pueden lucrarse con los elementos que venden para que los cosplayers o cosmakers puedan crear las características y ropa de su personaje.
- Informar a la población de lo que es el cosplay y las diferentes ramas que lo componen.
- Hablar de la profesionalización de la misma subcultura entre otras cosas y las formas en las que puedes alcanzar a ser un profesional.