

COSPLAY

En *Bogotá*

Ecosistema creativo en expansión



LCI
Bogotá



Escuela de
Negocios y
Diseño

COSPLAY EN BOGOTÁ

Ecosistema creativo en expansión

Este trabajo reconoce la memoria del profesor Jairo Antonio “Chato” Pérez y a agradece a las comunidades geek como espacios legítimos de creación, pertenencia y producción cultural.

El uso de imágenes de personajes protegidos por derechos de autor se realiza exclusivamente con fines académicos, de investigación y crítica.

Cosplay en Bogotá: Ecosistema creativo en expansión.

Escuela de Negocios y Diseño.

LCI Fundación Tecnológica, Bogotá.

1era edición/Abril 2026.

ISBN: 978-958-52403-7-7

Rector

Emilio Jimenez Ibañez

Dirección de innovación y calidad académica

Coordinación de investigación (e)

Alexandra Acuña

Directora Escuela Negocios y Diseño

Marcela González Aguilar

Proyecto de investigación

Cosplay en Bogotá: impacto y expansión en las Industrias Creativas

Investigadora Principal

Lina M. Parra Ante

Co investigadores

Álvaro Rubiano Espinosa – Doris Caicedo Salcedo

Diseño y diagramación

Álvaro Rubiano Espinosa- Doris Caicedo Salcedo

Apoyo gráfico

Laura Argüello Echeverry

Corrección de estilo

Daniela Echeverry Ortiz

La primera fase del proyecto, centrada en la recolección de información empírica y terminada en diciembre de 2025, contó con la participación de los coinvestigadores Eduard Peña y Daney Ortiz. La fase actual, orientada al análisis, sistematización y publicación de resultados, corresponde a los autores de esta obra.

LCI Fundación Tecnológica, Bogotá 2026

COSPLAY EN BOGOTÁ

Ecosistema creativo en expansión





Prólogo

Hay fenómenos culturales que se instalan en los márgenes del reconocimiento institucional durante años, incluso décadas, antes de que alguien se detenga a mirarlos con la seriedad que merecen. No porque carezcan de profundidad o de complejidad, sino porque el ojo académico y el ojo institucional suelen entrenarse para ver lo que ya tiene nombre, lo que ya ocupa un lugar en los catálogos oficiales, lo que ya ha sido validado por los circuitos del saber establecido. Todo lo demás –lo que vibra, lo que crece, lo que transforma cuerpos y comunidades desde adentro– queda a la espera o solo invisible.

El Cosplay ha sido, durante mucho tiempo, ese tipo de fenómeno.

Para quienes lo practican, no hay ambigüedad: es una forma de vida, un lenguaje, una economía, una comunidad y una poética del cuerpo que integra técnica, afecto, identidad y creación en un mismo acto. Para quienes lo observan desde afuera, sin embargo, ha sido frecuentemente reducido a una nota al margen de la cultura popular, a una excentricidad juvenil tolerada con condescendencia o ignorada con indiferencia. Publicar este libro es, entre otras cosas, un acto de corrección de esa mirada.

En LCI Fundación Tecnológica creemos que la creatividad no tiene jerarquías legítimas. Creemos que un traje construido con foam, tela, resina y horas de trabajo artesanal exige tanta rigurosidad conceptual y técnica como cualquier pieza de alta costura presentada en una pasarela internacional. Creemos que quien diseña un personaje desde la ficción y lo hace habitar un cuerpo real –con sus proporciones, sus movimientos, sus contradicciones– está ejerciendo una de las formas más complejas y honestas de diseño que existen: aquella que no separa el objeto del sujeto, la forma de la experiencia, la estética de la emoción.

Por eso acompañamos esta investigación. No como gesto de apertura condescendiente hacia una práctica “emergente”, sino como expresión coherente de lo que somos y de lo que queremos ser: una institución que forma a los creadores que están redefiniendo los límites de las industrias creativas, el diseño, la moda y la comunicación visual en el mundo contemporáneo.

Pero una institución no se define únicamente por sus convicciones declaradas, sino por las personas que las encarnan día a día en el aula. Y en ese sentido, este libro no existiría sin el trabajo de los docentes que hicieron posible que esta pregunta de investigación naciera en primer lugar. Hay que agradecerles, profunda y sinceramente, la labor de generar esa curiosidad en sus estudiantes y en sus pares: esa disposición rara y valiosa de no conformarse con los temas del repertorio tradicional, de no reciclar las preguntas cómodas ni los objetos de estudio ya consagrados. Gracias a su conocimiento íntimo de las dinámicas culturales y del mundo real –ese mundo que a menudo se mueve más rápido que los programas de estudio–, pudieron proponer una investigación como esta, que no llegó desde los escritorios de la academia establecida, sino desde la observación atenta de lo que ocurre en las calles, en la industria, en los eventos, en las pantallas y en los talleres de una ciudad viva y en permanente transformación. Esa capacidad de ver lo que otros no ven, y de convertirlo en conocimiento riguroso, es exactamente el tipo de magisterio que LCI quiere cultivar y celebrar. La curiosidad que sembraron se evidencia tanto en la profundidad de la investigación como en la calidad de sus resultados, y ese es, quizás, el mayor testimonio de lo que significa enseñar con vocación genuina.

Desde esa misma convicción, abrir espacios de investigación sobre fenómenos como el Cosplay no es un desvío de nuestra misión: es su expresión más fiel. Porque si hay algo que caracteriza a LCI es su disposición a mirar donde los demás miran con recelo, a preguntar donde los demás asienten sin cuestionar, a encontrar valor cultural y económico en prácticas que el establecimiento prefiere ignorar. La diversidad que habitamos y en la que convivimos, no es solo una política de inclusión: es una epistemología. Es la decisión de reconocer que el conocimiento sobre la creatividad, la moda y el diseño se produce también en talleres domésticos, en comunidades de práctica, en convenciones masivas, en los cuerpos de personas que nunca pisaron un aula pero que transforman materiales en experiencias con una maestría que exige respeto.

Este libro, fruto del trabajo riguroso y apasionado de la investigadora Lina Parra y de su equipo, es la demostración de que esa apuesta tiene resultados concretos. Lo que aquí se presenta no es una descripción anecdótica de una tribu urbana ni un ejercicio de exotización académica. Es una caracterización estructural de un ecosistema productivo real, con actores identificables, con cadenas de valor complejas, con modelos de negocio en construcción y con tensiones que son, precisamente, las tensiones de cualquier industria creativa que transita de la informalidad afectiva hacia la consolidación institucional. Es investigación en el sentido más riguroso del término, hecha con respeto profundo hacia quienes fueron su objeto y su sujeto al mismo tiempo.

Para la Escuela de Negocios y Diseño de LCI Bogotá, este proyecto representa también una reflexión sobre nuestra propia práctica pedagógica. ¿Cómo formamos gestores, diseñadores y comunicadores capaces de entender y acompañar fenómenos como este? ¿Cómo desarrollamos en nuestros estudiantes la sensibilidad para reconocer valor donde la industria tradicional aún no lo ve? ¿Cómo construimos puentes entre la academia, la comunidad y el mercado sin que ninguno de los tres pierda su esencia en el proceso? Estas preguntas no tienen respuesta única, pero sí tienen una dirección: la dirección de la curiosidad, de la humildad intelectual y del compromiso auténtico con la diversidad de las expresiones humanas.

LCI Bogotá nació con la convicción de que los auténticos transformadores de la industria no se forman obedeciendo los paradigmas dominantes, sino desafiándolos. Nuestros egresados no llegan al mundo a reproducir estéticas ya consolidadas ni a simplemente ocupar los espacios que otros diseñaron para ellos. Llegan a proponer, a incomodar, a abrir caminos donde antes no había ninguno. Son tendencia antes de que la tendencia tenga nombre. Son frontera antes de que la frontera se trace en los mapas del mercado. Esa es la identidad que cultivamos: formadores de pioneros, incubadora de voces que el mundo aún no sabe que necesita escuchar.

El Cosplay en Bogotá es hoy un ecosistema en expansión que moviliza personas, recursos, afectos y capitales simbólicos de maneras que apenas comenzamos a comprender en su totalidad. Quienes participan en él son, en muchos sentidos, el tipo de creadores que LCI quiere formar y acompañar: personas que no esperaron permiso para crear, que construyeron comunidad antes de construir mercado, que convirtieron la pasión en oficio y el oficio en identidad. Su camino hacia la formalización, la profesionalización y el reconocimiento institucional es también, en parte, nuestro camino como institución comprometida con las industrias creativas del presente y del futuro.

Leer este libro es una invitación a ampliar la mirada. A entender que la moda no termina en los ateliers y las pasarelas de París ni el diseño en los estudios corporativos de Milán. Que la creatividad más viva, más urgente y transformadora suele nacer en los lugares donde nadie esperaba encontrarla. Y que una institución que se precie de formar a los creadores del mañana tiene la obligación, y el privilegio, de estar ahí para verla nacer. Porque en última instancia, ese es el fin al que toda investigación digna de ese nombre debe aspirar: no simplemente documentar lo que existe, sino generar conocimiento nuevo que amplíe la comprensión colectiva, que ofrezca herramientas conceptuales donde antes solo había intuición, y que deje al campo –cualquier campo– en un estado diferente, más rico y consciente de sí mismo, del que tenía antes de que la pregunta fuera formulada. En ese sentido, este libro no es un punto de llegada: es, esperamos, el primero de muchos puntos de partida.

Marcela González Aguilar
Directora Académica Escuela de Negocios y Diseño
LCI Fundación Tecnológica.

Sumario



Pg. 08

Prólogo

Marcela González, Directora Escuela de Negocios y Diseño LCI Bogotá)

Pg. 12

Capítulo 1

Metodología

Pg. 20

Capítulo 2

Cosplay en Bogotá
Un estudio de una práctica creativa y productiva que llegó para quedarse



Pg. 30

Capítulo 3

Cosplay y la economía creativa contemporánea

Pg. 40

Capítulo 4

Ecosistema Cosplay Bogotá

Pg. 54

Capítulo 5

Innovación y profesionalización



Pg. 60

Capítulo 6

Modelos de negocio emergentes

Pg. 67

Capítulo 7

Eventos emergentes como nodos económicos y simbólicos emergentes

Pg. 74

Capítulo 8

Tensiones estructurales y retos económicos y simbólicos emergentes



Pg. 80

Capítulo 9

Recomendaciones: cosplay como industria creativa emergente

Pg. 88

Capítulo 10

Musealización del cosplay modelo replicable de institucionalización cultural (estudio de caso)

Pg. 94

Capítulo 11

Conclusiones



Pg. 98

Anexos

Agentes entrevistados
Bibliografía
Índice de imágenes



CAPÍTULO
I

Metodología





1.1 Diseño de investigación

Esta publicación presenta los resultados de la investigación *Cosplay en Bogotá: impacto y expansión en las industrias creativas* realizada por investigadores de la Escuela de Negocios y Diseño de LCI Fundación Tecnológica en Bogotá. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo de carácter exploratorio-descriptivo, adecuado para el análisis de fenómenos emergentes y escasamente sistematizados en el contexto nacional. Este enfoque permitió comprender el cosplay en Bogotá desde la perspectiva de los actores involucrados, atendiendo tanto a sus dimensiones simbólicas como productivas (Parra *et al.*, 2025).

El diseño metodológico partió del reconocimiento del cosplay como fenómeno complejo que articula identidad, negocios y eventos. En consecuencia, se optó por una estrategia metodológica flexible, orientada a la identificación de patrones, roles y dinámicas sectoriales.

1.2 Unidad de análisis y unidad de comprensión

La unidad de análisis estuvo constituida por el ecosistema cosplay en Bogotá, entendido como el conjunto de actores, procesos, relaciones e infraestructuras que intervienen en la producción, circulación y monetización del cosplay en la ciudad.

La unidad de comprensión correspondió a un análisis integral del contexto, de la coherencia del proceso y la teoría, además de los actores involucrados, treinta y cinco (35) seleccionados mediante muestreo intencional, en el cual se consideraron criterios como:

- Diversidad de roles dentro del ecosistema
- Organización o participación en eventos de alto impacto
- Nivel de especialización técnica
- Visibilidad en plataformas digitales
- Trayectoria en el sector

Estimaciones del mercado global de cosplay



Los perfiles incluidos abarcaron cosplayers, cosmakers, propmakers, especialistas en pelucas y maquillaje, fotógrafos, creadores de contenido y organizadores de eventos. Los criterios de selección se encaminaron a encontrar hallazgos empíricos que permitieran evidenciar, analizar y sintetizar información de valor sobre las categorías escogidas. A su vez, este diseño permitió evidenciar la heterogeneidad funcional del sistema, lo cual hizo posible tener una lectura estructurada del fenómeno.

1.3 Técnicas de recolección de información

Se emplearon las siguientes técnicas:

1.3.1 Entrevistas semiestructuradas

La entrevista semiestructurada es una técnica de recolección de datos donde el diálogo entre investigador y entrevistado gira en torno al tema de interés. Al definirse como un flujo natural de conversación, debe seguir un guion específico que determine la extracción de información de calidad. Aclarando lo anterior, se realizaron entrevistas individuales con los 35 actores seleccionados abordando temas como:

- Trayectoria personal
- Procesos de producción
- Modelos de monetización
- Creación, organización y/o participación en eventos
- Uso de plataformas digitales
- Percepción de retos estructurales

Las entrevistas fueron grabadas con consentimiento informado y posteriormente transcritas para su análisis.

1.3.2 Observación participante

A partir de la estrategia de investigación de observación participante, se logró la incursión en la cotidianidad del cosplay, registrando y captando diferentes aspectos que dieran información a la luz de la investigación. Eventos como el Salón del Ocio y la Fantasía (SOFA), Comic Con Bogotá y Lupi-Con permitieron conocer de primera mano el escenario de evolución, participación y articulación de cada actor en el ecosistema, registrando dinámicas de circulación, diferentes interacciones comerciales y económicas y sus validaciones competitivas.

La observación incluyó:

- Registro fotográfico
- Notas de campo
- Análisis de stands y zonas comerciales
- Seguimiento a concursos y premiaciones

1.3.3 Revisión de contenido digital

Las redes sociales se han convertido en un escenario de visibilidad, con poderosas herramientas de marketing que han permitido la difusión constante y permanente de contenido, donde se logra, además de obtener un reconocimiento no solo local, posicionar una marca, un personaje o un negocio, a nivel global, aumentando las posibilidades de crecimiento y desarrollo. Para este estudio se realizó análisis exploratorio de perfiles en redes sociales, principalmente Instagram, con observación adicional de Tik Tok, Twitch, Youtube, Patreon y Only Fans para identificar:

- Estrategias de visibilidad
- Frecuencia de publicación

- Interacción con audiencias
- Evidencias de monetización

Esta técnica permitió contrastar discursos declarados en entrevista con prácticas digitales observables.

1.4 Estrategia de análisis

El análisis se desarrolló mediante categorización temática, identificando patrones recurrentes en torno a:

- Roles funcionales
- Incorporación tecnológica
- Modelos de negocio
- Nivel de dependencia a eventos
- Tensiones estructurales

Se empleó un proceso de agrupación por categorías emergentes, coherentes con el marco teórico de la investigación.

1.5 Triangulación y rigor metodológico

Para fortalecer la validez interna del estudio, se implementó triangulación de fuentes y técnicas:

- Entrevistas
- Observación participante
- Análisis digital

La convergencia de estas fuentes permitió corroborar hallazgos y reducir sesgos interpretativos.

Así mismo, se garantizó:

- Consentimiento informado
- Protección de datos sensibles
- Revisión y validación parcial de hallazgos con participantes y expertos

Este procedimiento tuvo como propósito asegurar la credibilidad y transparencia del estudio.



1.6 Alcances y limitaciones

Si bien la investigación permitió identificar dinámicas estructurales del ecosistema, presenta las siguientes limitaciones:

- Enfoque exclusivamente cualitativo
- Muestra no probabilística
- Concentración geográfica en Bogotá
- Carácter exploratorio

No obstante, el diseño fue adecuado para el objetivo de caracterización sectorial y sienta bases para futuras investigaciones con aproximaciones cuantitativas o comparativas.

1.7 Consideraciones éticas

La investigación se desarrolló bajo principios de ética académica, garantizando confidencialidad cuando fue solicitada y respetando la decisión de los participantes respecto a la publicación de su nombre real, artístico o cargo en el anexo final.





CAPÍTULO
2

Cosplay en Bogotá

Un estudio de una práctica creativa y productiva que llegó para quedarse



“ Los cosplayers
apropian y
caracterizan un
personaje para ser
visto y performado
en diferentes
escenarios de
exposición ”

La palabra *cosplay* viene de la abreviación en inglés *costume play*. En este sentido, se entiende como una interpretación de un personaje (real o ficticio) extraído de un cómic, de un anime, un videojuego o libro. De acuerdo con Lamerichs (2018), esta práctica en su versión tradicional incluye cuatro elementos:

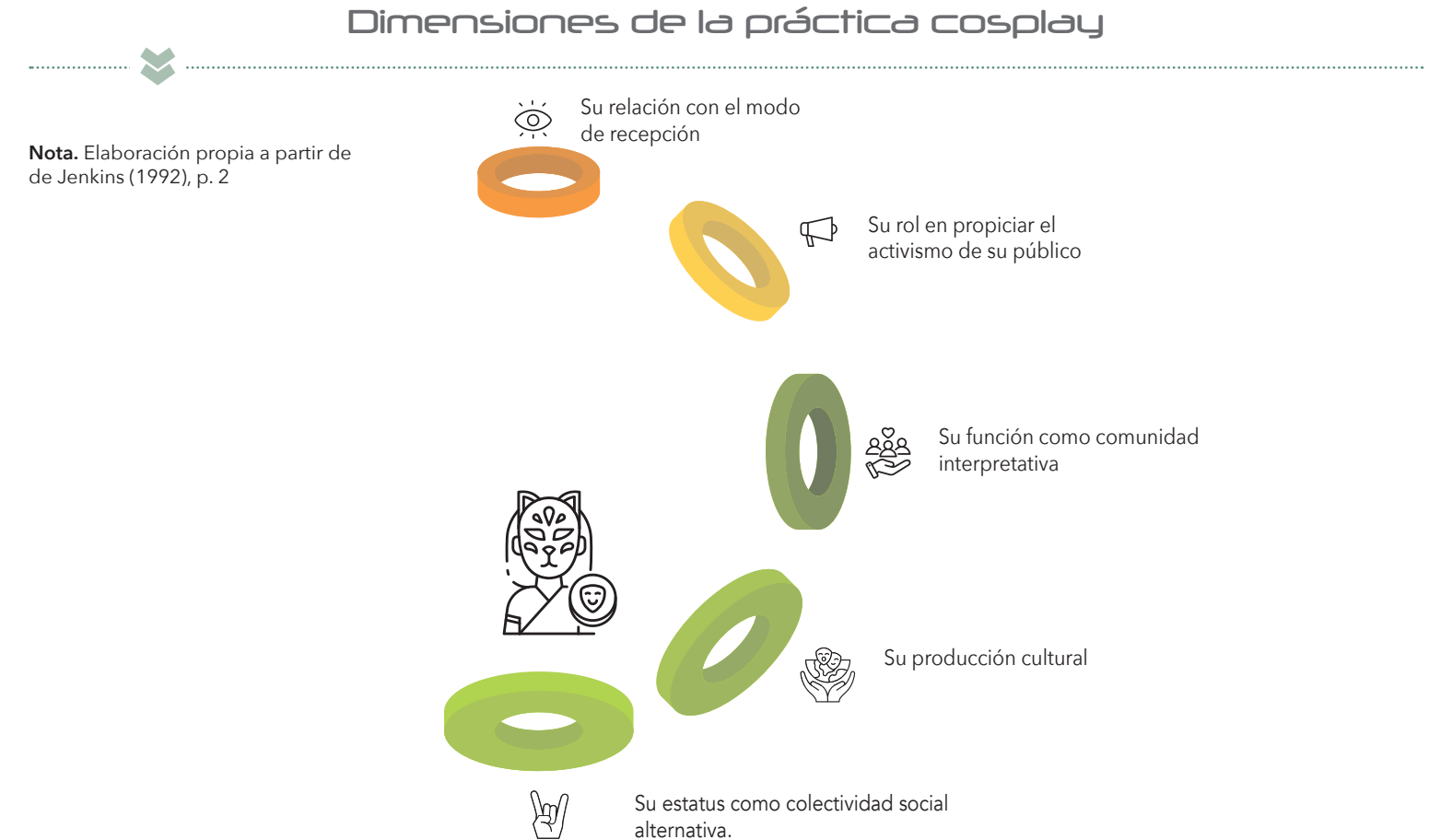
- Un cosplayer
- Un traje con sus accesorios y styling
- Una narrativa
- Un acto o performance

Esta tradición comenzó en los años setenta donde se observaban en las ferias japonesas de cómics en Odaiba, Tokio, personas ataviadas con vestimentas y maquillajes alusivos a personajes de la literatura o de las pantallas de videojuegos. Desde su popularización en los años ochenta, su presencia empezó a ser notoria en eventos sobre cómic y cultura pop en cada rincón del “mundo geek”. Uno de los más relevantes hoy en día es el Word Cosplay Summit, en Nagoya, Japón, organizado por la cadena de televisión TV-Aichi, el cual se celebra desde el año 2003. Actualmente, fuera de Japón, se observa la participación de comunidades cosplay en eventos en Estados Unidos, Australia, Brasil, Corea, México, Singapur y Tailandia, entre otros. (García R, 2013).

Los cosplayers apropian y caracterizan un personaje para ser visto y performado en diferentes escenarios de exposición, las calles, las redes sociales, entre otros. A su alrededor, se crean culturas y subculturas que, atraídas por sus particularidades, son libres de desplegar identidades propias y ajenas en un juego de roles cada vez más complejo que incluye mundos y universos de ficción. Se establecen de la misma manera, conexiones y cercanías, símbolos y referentes que se expanden a un imaginario colectivo, reclamando su lugar sin complejos y nutriendo la diversidad del “yo” como una evolución individual. Como lo afirma Juan Esteban Garzón en su texto *Cuerpo, voz y cosplay* (2025): “[...] las historias de fantasía o ficción siguen siendo historias que se relacionan con nuestras propias realidades, pero el punto donde se empieza a desvanecer la línea entre lo que percibimos como real y lo que no es, ahí es donde nacen las nuevas nociones de identidad”. (p. 7).

Para autores como Jenkins (1992), en la cultura cosplay se observan cinco dimensiones que en ocasiones se conectan:

Su relación con el modo de recepción, su rol en propiciar el activismo de su público, su función como comunidad interpretativa, su producción cultural y su estatus como colectividad social alternativa (Jenkins, H., p. 2). Así, en el análisis y comprensión de estas dimensiones, se evidencia que el cosplay trasciende la representación estética y performativa para convertirse en una práctica cultural compleja, activa y en constante transformación.



Adicionalmente, el cosplay se presenta como un sector de rápido crecimiento en la economía creativa. En los últimos años, ha trascendido sus orígenes en convenciones y festivales para convertirse en un fenómeno con impacto económico global, articulado tanto en la venta de productos físicos como en la expansión de redes de consumo, eventos y plataformas digitales. Según Retail Insider (2024), existe una tendencia creciente en la transición de convenciones a espacios comerciales formales, donde la cultura anime y el cosplay se integran a la oferta minorista y a mercados amplios vinculados a moda, entretenimiento y productos de consumo (Retail Insider, 2024). Esta dinámica se refleja en estimaciones de mercado que sitúan el valor global del sector cosplay en varios miles de millones de dólares, con un tamaño total próximo a USD 5.2 billones de dólares en el 2024 y proyecciones de crecimiento durante la próxima década, con tasas compuestas de crecimiento anual (CAGR) elevadas y un potencial de expansión hacia aproximadamente 15.6 billones de dólares para el 2033 (DataIntelto, 2025). Además, segmentos adyacentes como el mercado de alquiler de disfraces también muestran crecimiento sostenido, y el peso del cosplay en sectores de moda y manufactura de accesorios ha impulsado nuevas oportunidades de negocio e innovación tecnológica en materiales, diseño y producción a escala global (DataIntelto, 2025; Market Report Analytics, 2025).

Estimaciones del mercado global de cosplay

Nota. Elaboración propia a partir de DataIntelto (2025).



Este dinamismo global se observa también en la ciudad de Bogotá en su crecimiento como industria cultural conectada con contenidos audiovisuales, comunidades presenciales y virtuales, creación de contenidos y relacionamiento con marcas, lo que evidencia que el cosplay no es únicamente un fenómeno de nicho, sino una práctica simbólica y económica con impacto local y global que articula consumo, producción creativa y experiencia cultural en múltiples escalas.

2.1 El cosplay como fenómeno urbano en transformación

A pesar de que el cosplay aparece en el escenario cultural de Bogotá hace 17 años aproximadamente, es en la última década donde el cosplay ha experimentado una transformación significativa, pasando de ser percibido como una práctica asociada principalmente al entretenimiento y al fandom, a configurarse como un ecosistema creativo con dinámicas productivas identificables, especialización técnica y circuitos económicos propios. Este tránsito no ha sido acompañado por un reconocimiento proporcional en estudios sectoriales ni en diagnósticos oficiales de economía cultural en Colombia.

Tal como se plantea en la investigación base de este libro, el cosplay en la ciudad no puede comprenderse únicamente como práctica estética o performativa, sino como un sistema articulado que involucra producción técnica, circulación simbólica y monetización. La expansión de eventos masivos como el Salón del Ocio y la Fantasía (SOFA) y Comic Con Colombia ha contribuido a consolidar este fenómeno como parte del paisaje cultural urbano.

El crecimiento sostenido de asistentes, la profesionalización de la manufactura de los trajes y la aparición de oficios especializados evidencian un proceso de maduración sectorial que merece ser analizado desde la perspectiva de las industrias creativas.

2.2 Antecedentes de la publicación

Aunque el cosplay ha sido ampliamente estudiado en contextos internacionales –particularmente en Asia, Europa y Norteamérica–, en Colombia la producción académica sigue siendo limitada y fragmentaria. La mayoría de aproximaciones se concentran en dimensiones identitarias, culturales o de fandom, sin profundizar en su dimensión estructural y económica.

“ El cosplay aparece en el escenario cultural de Bogotá hace 17 años ”

¿Cómo el cosplay impulsa el crecimiento de sectores relacionados con las industrias creativas en Bogotá?

La investigación “Cosplay en Bogotá: impacto y expansión en las industrias creativas”, en la que se basa esta publicación, presentó sus resultados preliminares en el XI Congreso de Investigación UNICAFAM y en el VIII Coloquio de Investigación del Politécnico Internacional. En esas dos ocasiones, señaló esta brecha y propuso abordar el cosplay como fenómeno articulado a las industrias creativas desde una perspectiva en la cual el interés no radica únicamente en el acto performativo, sino en la red de actores, insumos, procesos y flujos económicos que lo sostienen.

La presente publicación amplía ese primer ejercicio de caracterización, profundizando en la dimensión sectorial del fenómeno.

2.3 Pregunta de investigación y enfoque

La investigación se orientó a responder la siguiente pregunta:

¿Cómo el cosplay impulsa el crecimiento de sectores relacionados con las industrias creativas en Bogotá?

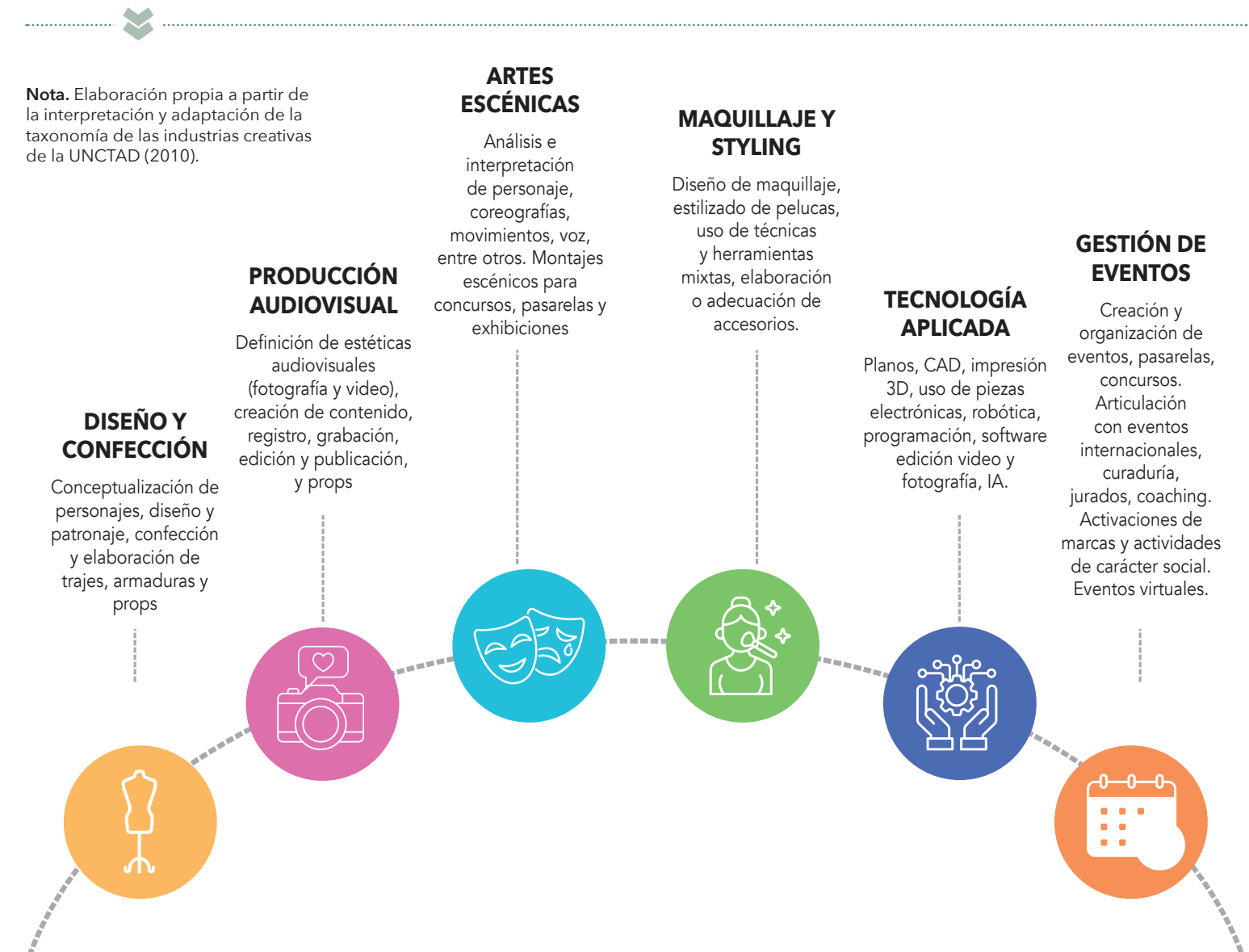
Para abordar esta pregunta se diseñó un estudio cualitativo exploratorio-descriptivo con treinta y cinco actores del ecosistema cosplay, incluyendo cosplayers, cosmakers, fotógrafos, especialistas técnicos y organizadores de eventos.

2.4 Justificación sectorial

Desde el marco económico, las industrias creativas se caracterizan por la producción de bienes y servicios cuyo valor principal es simbólico, creativo o intelectual (UNCTAD, 2010). El cosplay cumple con estas características al integrar:

- Diseño y confección
- Producción audiovisual
- Artes escénicas
- Maquillaje y styling
- Tecnología aplicada
- Gestión de eventos

Integración a las industrias creativas



Sin embargo, a diferencia de sectores formalizados como la moda o el audiovisual, el cosplay permanece parcialmente invisibilizado en mapeos oficiales y políticas sectoriales.

La presentación de resultados preliminares del proyecto (Parra *et al*, 2025) evidenció que el ecosistema cuenta con cadena de valor identificable, especialización técnica y circuitos de monetización, elementos que permiten considerarlo como industria creativa emergente en fase de consolidación.

2.5 Alcance de la publicación

Esta publicación no pretende agotar la discusión sobre el cosplay en Colombia, sino ofrecer una caracterización estructurada que contribuya a su comprensión como fenómeno cultural y económico urbano.

El texto se organiza en tres bloques:

- Marco conceptual y metodológico
- Caracterización sectorial del ecosistema
- Análisis de tensiones estructurales y proyección estratégica

A partir de este recorrido, se propone entender el cosplay en Bogotá no solo como expresión de identidad y pertenencia, sino como sistema creativo en expansión, con potencial de integración formal dentro de las industrias creativas y culturales del país.





CAPÍTULO
3

Cosplay y la economía creativa contemporánea



“El cosplay se define como la práctica de encarnar personajes provenientes de universos narrativos audiovisuales, literarios o digitales.”

3.1 Cosplay como práctica performativa y producción cultural

El cosplay se define como la práctica de encarnar personajes provenientes de universos narrativos audiovisuales, literarios o digitales. Sin embargo, más allá de su dimensión lúdica, constituye una forma de producción cultural que articula diseño, técnica, interpretación y circulación pública.

En el caso de Bogotá, los hallazgos de la investigación muestran que el cosplay no se limita a la representación simbólica, sino que involucra procesos productivos complejos y especialización técnica creciente (Parra *et al.*, 2025). Esta evolución permite situarlo dentro del marco de las industrias creativas, entendidas como sectores cuya materia prima es la creatividad y cuyo valor reside en la producción simbólica (UNCTAD, 2010).

La práctica cosplay combina:

- Diseño y confección textil
- Producción de utilería (props)
- Interpretación escénica
- Fotografía y producción audiovisual
- Gestión de marca personal

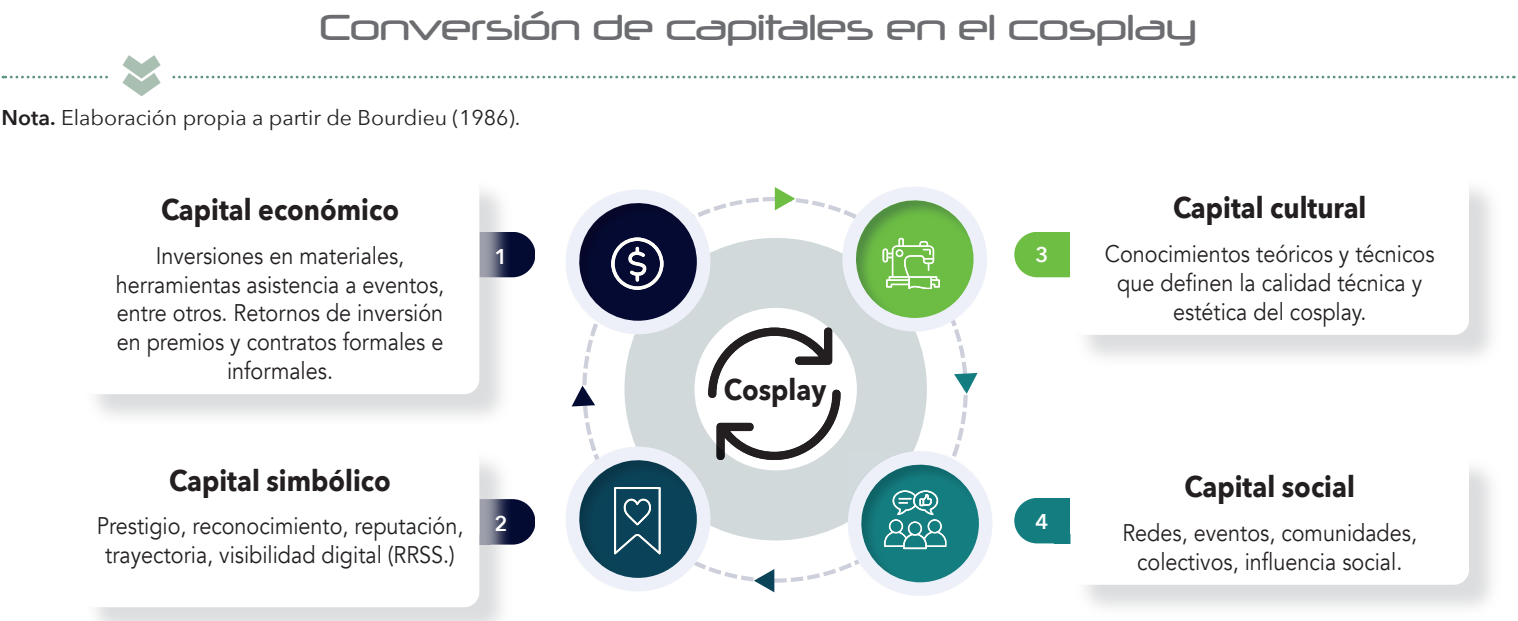
Esta convergencia sectorial sugiere que el cosplay funciona como espacio híbrido donde se intersectan múltiples campos creativos.

3.2 Bourdieu y el cosplay

Según Pierre Bourdieu (1986), desde la teoría de los campos culturales, el capital adopta distintas formas dependiendo del campo en el que se moviliza y de las transformaciones necesarias para que resulte eficaz en dicho contexto. En este sentido, puede manifestarse como **capital económico**, directamente convertible en dinero y formalizable a través de derechos de propiedad; como **capital cultural**, que suele institucionalizarse mediante credenciales que avalan conocimientos; y como **capital social**, constituido por redes de relaciones y obligaciones sociales. A estas formas se suma el **capital simbólico**, entendido como el reconocimiento, prestigio o legitimidad social que adquieren las demás formas de capital cuando son percibidas como válidas dentro de un campo específico. Tanto el capital cultural, social y simbólico son susceptibles de convertirse en capital económico dadas las circunstancias adecuadas.

En el contexto del cosplay, el capital económico se puede evidenciar en una primera instancia en la inversión necesaria para la elaboración de trajes, adquisición de materiales, herramientas y participación en eventos. El capital cultural se manifiesta en los conocimientos técnicos y estéticos que poseen los cosplayers, cosmakers y demás agentes del ecosistema, como costura, caracterización, maquillaje, actuación o dominio de narrativas provenientes del anime, cómic o videojuegos. Por su parte, el capital social se configura a través de redes de colaboración y reconocimiento dentro de la comunidad, incluyendo vínculos entre cosplayers, fotógrafos, organizadores y marcas.

A estas formas se suma el **capital simbólico**, particularmente relevante en este campo, ya que se traduce en prestigio, visibilidad y legitimidad dentro de la comunidad cosplay. Este se construye a partir de la calidad del performance, la fidelidad al personaje, la trayectoria en eventos, competitivos o no, y la presencia en plataformas digitales, consolidándose como un recurso clave que puede, en el caso de varios de los entrevistados, convertirse nuevamente en capital económico mediante oportunidades de trabajos con marcas, patrocinios, premios o monetización de contenido. Los resultados de la investigación evidencian que en el ecosistema cosplay bogotano la reputación adquirida en concursos, redes sociales y eventos actúa como mecanismo central de conversión.



La visibilidad no opera únicamente como reconocimiento estético, constituye un activo económico. Cosplayers con mayor trayectoria o posicionamiento digital tienen mayores probabilidades de:

- Recibir encargos
- Ser contratados por marcas
- Aumentar sus tarifas
- Participar en competencias internacionales

De esta manera, la reputación acumulada incide directamente en la sostenibilidad económica de los actores y, por ende, en la cadena de valor identificada más adelante. El capital cultural, social y simbólico se transforman así, en oportunidades de ingreso.

3.3 Performatividad e identidad

Desde una perspectiva performativa, la identidad no se concibe como esencia fija, sino como construcción reiterativa y encarnada (Butler, 1990). El cosplay ofrece un espacio donde el cuerpo se convierte en soporte de experimentación identitaria.

Prácticas como el crossplay (interpretación de personajes de otro género) o el genderbending (reinterpretación de género del personaje original) evidencian la capacidad del cosplay para reconfigurar códigos identitarios y explorar narrativas alternativas.

En estudios contemporáneos sobre fandom (término que refiere a una comunidad o grupo de personas que comparten la pasión o afición a un pasatiempo, hobby, libro, película, etc.), el cosplay ha sido analizado como forma de “fandom productivo”, en la cual los participantes no se limitan a consumir narrativas, sino que las reencarnan y expanden mediante performance corporal (Lamerichs, 2018):

“Los afectos que se generan a través del cosplay son múltiples y se relacionan tanto con el propio cuerpo del fan como con el personaje, así como con la recepción de la historia”. (p. 199).

Esta práctica implica una dimensión intermedial, donde el personaje transita del texto audiovisual al cuerpo del intérprete, generando nuevas capas de significado.

En este sentido, el cosplay puede entenderse como producción cultural situada, donde afecto, técnica y visibilidad convergen en un acto creativo que transforma el consumo en creación. Es un simbolismo que desde el estructuralismo se fundamenta en un complejo sistema que tensiona donde subyace la identidad cultural como mediadora entre la ficción, la narrativa y la identidad, es decir, una lucha de “agonía” entre lo real y lo imaginario. (Argüelles P. 2003).

Estos nuevos creadores, que inventan y producen imágenes, sonidos, formas y lenguajes, permean su identidad y la de su entorno, ocupando y modificando espacios, dinamizando imaginarios de ciudad, de lo propio, de lo sensible y de lo consumible para que al final sea también, rentable en términos económicos.

Es decir, ingresan sin reparos al círculo del consumo como productores, convirtiendo la industria cultural en un modo de vida que aporte y dé valor a las demandas constantes de creatividad y productos o experiencias innovadoras. En cuanto al cosplay, se deben determinar las variaciones en costos y remuneraciones no homogéneas, las relaciones productivas y finalmente, el tamaño del universo donde estos bienes simbólicos adquieren su valor. En ese aspecto, en Bogotá, los participantes entrevistados señalaron que el cosplay funciona como:

- Espacio de autoexpresión
- Comunidad de pertenencia
- Entorno de validación social

Performatividad e identidad del cosplay en Bogotá

Nota. Elaboración propia a partir de hallazgos de las entrevistas.



Estas dimensiones simbólicas de identidad y performance conviven con la dimensión productiva, lo que refuerza su carácter híbrido. En términos generales la taxonomía performática del cosplay podría entenderse a partir de la siguiente tabla:

Tabla 1
Análisis de tipos de cosplay

Dimensión de análisis	Tipo de cosplay	Descripción	Ejemplo
Origen del personaje	Cánon	Recreación fiel de un personaje existente en anime, videojuegos, cómic, cine o series.	Naruto, Spider-Man, 2B de NieR
	OC (Original Character)	Personaje creado por el cosplayer. Incluye diseño visual e historia propia.	Caballero steampunk original
Reinterpretación del personaje	Genderbend	Rediseño del personaje como otro género.	Versión femenina de Loki
	Crossplay / Crossgender	Cosplayer interpreta un personaje de otro género sin cambiar su diseño.	Mujer interpretando a Levi de Attack on Titan
	AU (Alternate Universe)	Personaje trasladado a otro contexto narrativo o temporal.	Harry Potter versión cyberpunk
	Mashup / Fusión	Mezcla de dos personajes o universos.	Batman estilo samurái
Estilo performativo o estético	Cosdrag	Cosplay con estética y teatralidad del drag. Maquillaje exagerado, performance camp.	Villano de anime reinterpretado en drag
	Closet cosplay	Uso de ropa cotidiana para sugerir el personaje.	Disney o anime con ropa urbana
	Build-heavy / Armor cosplay	Cosplay centrado en construcción técnica compleja (armaduras, props).	Iron Man, Gundam
	Stylized / Chibi	Versión caricaturizada o estilizada del personaje.	Personaje anime en versión chibi
	Eroscosplay /Ero Cosplay	Cosplay centrado en la erotización del personaje.	Personaje con estilo shibari

Nota. Tabla creada a partir de Lamerichs. (2018), observación participante y entrevistas.

3.4 Economía afectiva y trabajo creativo

La economía creativa suele estar atravesada por lo que algunos autores denominan economía afectiva, en la que la pasión y el compromiso emocional sostienen prácticas productivas incluso en contextos de precariedad (Amhed, 2004). Los hallazgos de este estudio muestran que muchos actores del ecosistema invierten tiempo y recursos significativos motivados por compromiso personal y pertenencia comunitaria.

Sin embargo, esta motivación afectiva no elimina las tensiones estructurales asociadas a la sostenibilidad económica. Por el contrario, puede contribuir a normalizar ingresos irregulares o condiciones informales.

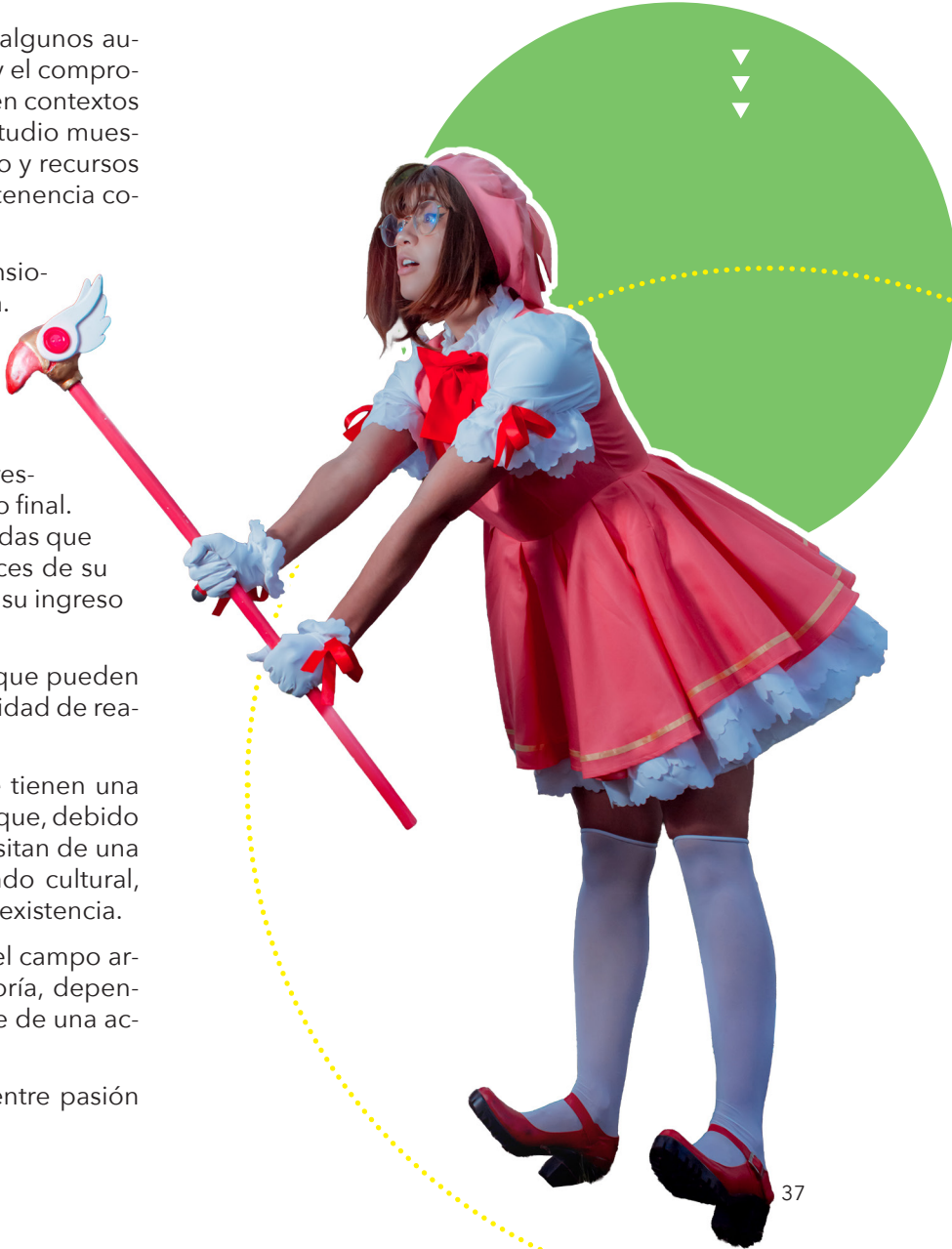
Para Wortman (2020), la división en el desempeño de los roles en la producción de la obra creativa establece el valor de cada participante en el círculo productivo, su responsabilidad, compromiso e importancia con el resultado final. Así las cosas, se establecieron tres categorías muy marcadas que definen los límites y caracterizan estos roles para dar luces de su desempeño y, por ende, la estabilidad y la dimensión de su ingreso por dicha actividad.

Los trabajadores consagrados: son aquellos individuos que pueden vivir de la venta del producto/trabajo cultural sin la necesidad de realizar otro tipo de tareas de distinta índole.

Los trabajadores precarizados: aquellos individuos que tienen una inserción parcial dentro del campo artístico y/o cultural y que, debido a esta realización insuficiente en términos de valor, necesitan de una actividad secundaria, aunque todavía vinculada al mundo cultural, como complemento para la reproducción material de la existencia.

Los trabajadores amateurs: personas cuya relación con el campo artístico y/o cultural resulta intermitente. En su gran mayoría, dependen de una fuente de ingreso suplementaria proveniente de una actividad no relacionada con el sector cultural. (p. 22).

El cosplay en Bogotá además evidencia una dualidad entre pasión creativa y la búsqueda de profesionalización.



3.5 Cultura digital y mediación algorítmica

Las plataformas digitales constituyen una infraestructura central del ecosistema. Instagram, TikTok y Twitch, entre otras, operan como:

- Portafolio público
- Canal de captación de clientes
- Sistema de reputación
- Espacio de comunidad

La visibilidad algorítmica influye directamente en las oportunidades económicas. Como se evidenció en las entrevistas, la regularidad de publicación y el engagement impactan la probabilidad de recibir encargos, invitaciones a eventos o contratos. En este sentido, aparecen diferentes formas de presencia de los cosplayers en medios digitales: por un lado, los influencers que trabajan con marcas probando sus productos o haciendo parte de campañas digitales, sector que reporta tarifas entre 500.000 y 1.500.000 de pesos por campaña, y por otro lado, los UCG (User Content Generators, en español, creadores de contenido) expresan que su trabajo en redes puede llegar a incluir tareas como la creación del concepto creativo, la caracterización, guion, grabación, edición y cambios del material. Este tipo de trabajos tiene tarifas que oscilan entre 350.000 de pesos hasta 2.200.000 de pesos en casos muy puntuales dependiendo de las tareas a realizar.

En cuanto a la monetización directa en plataformas (en el caso de Instagram, es importante mencionar que la conversión económica se realiza por fuera de la plataforma ya que su algoritmo no monetiza directamente), el análisis exploratorio de los 35 perfiles de actores del ecosistema cosplay en Instagram sugiere que la mayoría de las cuentas se ubica en rangos de microinfluencia. La mediana estimada se sitúa en 2.859 seguidores, lo que refleja el tamaño de audiencia típico de los cosplayers activos. El promedio general, situado entre 7.000 y 8.000 seguidores, es mayor debido a la presencia de un número reducido de cuentas con audiencias significativamente más amplias. A partir de los datos anteriores, se hizo una proyección en las redes sociales identificadas, la cual dio como resultado el siguiente análisis:

Tabla 2

Plataformas digitales del ecosistema cosplay en Bogotá.

Plataforma	Función en el ecosistema cosplay	Audiencia típica (microinfluencia)	Tipo de contenido predominante	Monetización estimada mensual
Instagram	Identidad digital y portafolio	3.000 – 4.500 seguidores	Fotografía de cosplay, reels de transformación, sesiones de personajes	100.000 – 300.000 COP *conversión por fuera de la plataforma
TikTok	Descubrimiento y crecimiento de audiencia	5.000 – 20.000 seguidores	Videos cortos, transformaciones, actuación de personajes	150.000 – 1.000.000 COP
Twitch	Comunidad e interacción en vivo	1.000 – 1.500 seguidores	Streaming, gaming en cosplay, crafting de props	250.000 – 600.000 COP
YouTube	Archivo audiovisual y contenido largo	2.000 – 4.000 suscriptores	Tutoriales, procesos de creación, cobertura de eventos	10.000 – 120.000 COP
Patreon	Comunidad de apoyo recurrente	15 – 30 mecenas	Contenido exclusivo, backstage, tutoriales completos	200.000 – 700.000 COP
OnlyFans	Monetización directa por suscripción	30 – 50 suscriptores pagos	Contenido exclusivo o sesiones fotográficas	300.000 – 2.200.000 COP

Nota. Datos obtenidos a partir de entrevistas y valores estimados de monetización en plataformas a marzo de 2026.

Aunque para la mayoría de los actores del ecosistema la monetización o conversión de valor se realiza por fuera de las redes sociales, las plataformas digitales no son un complemento, son componentes estructurales del sistema productivo.

3.6 Marco conceptual integrador

A partir de los elementos anteriores, el cosplay en Bogotá puede entenderse como:

- Práctica performativa
- Campo cultural con reglas propias
- Microeconomía basada en reputación
- Sistema productivo híbrido
- Industria creativa emergente

Este marco conceptual orienta la caracterización sectorial desarrollada en los capítulos siguientes.



Ecosistema Cosplay

Bogotá



4.1 Configuración estructural del ecosistema

A partir del análisis cualitativo de los treinta y cinco actores entrevistados y la observación participante en eventos sectoriales, se propone el **Modelo de Ecosistema Cosplay Bogotá (MECB)** como marco conceptual para comprender la estructura funcional del cosplay en Bogotá. Este modelo representa al cosplay no como una práctica aislada, sino como un sistema interdependiente compuesto por un núcleo performativo, un anillo de producción técnica, un nivel de validación y circulación simbólica, y una capa de infraestructura económica y digital que sostiene el conjunto. El MECB permite visualizar la articulación entre actores especializados, flujos de valor y mecanismos de legitimación, evidenciando que el cosplay opera como campo creativo con organización interna, división funcional del trabajo y dinámicas de conversión de capital simbólico en capital económico (Parra *et al.*, 2025).

El análisis cualitativo permitió identificar que el cosplay en Bogotá opera como un ecosistema creativo interdependiente compuesto por actores especializados, infraestructuras de apoyo, circuitos de validación simbólica y mecanismos de monetización directa e indirecta (Parra *et al.*, 2025).

A diferencia de modelos industriales lineales, este sistema se organiza como red dinámica en la que los actores cumplen funciones diferenciadas pero interconectadas. La figura del “cosplayer integral” –quien diseña, produce e interpreta– ha dado paso progresivamente a esquemas de especialización funcional.

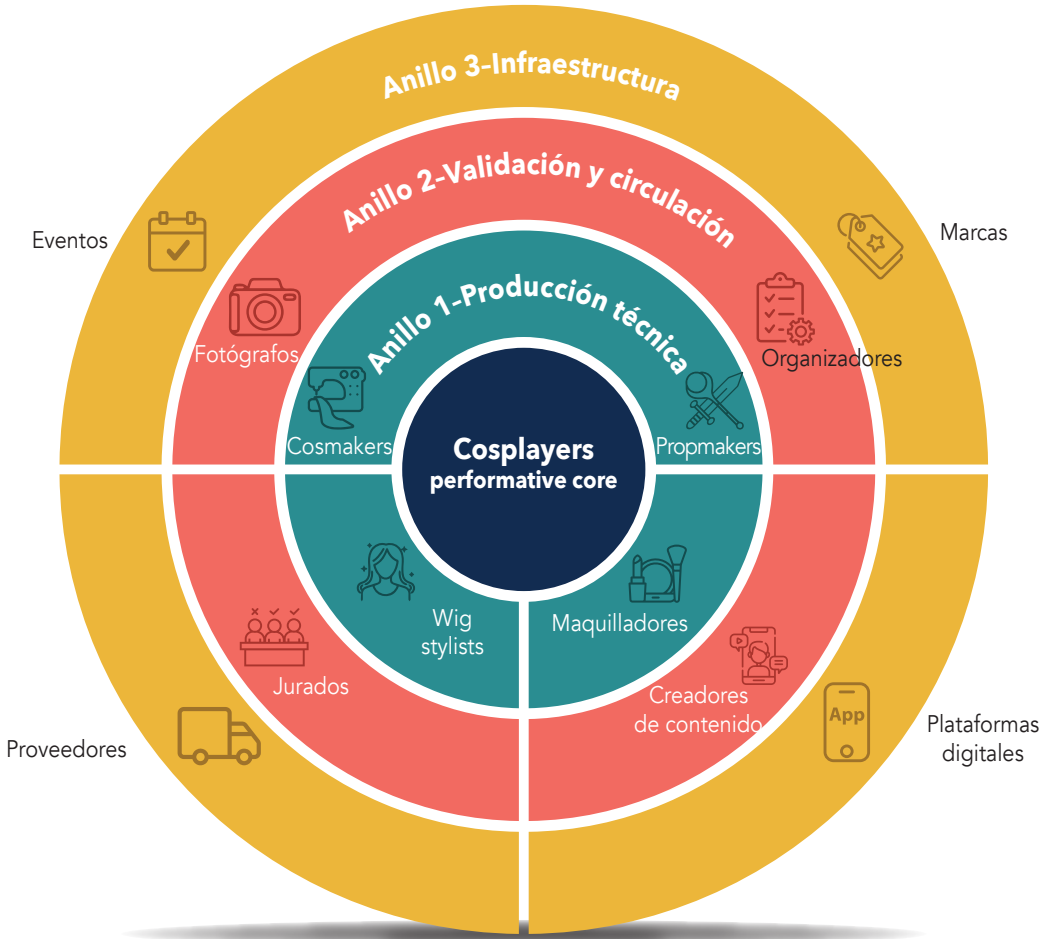
Uno de los participantes lo expresa de la siguiente manera:
“Al principio uno hacía todo solo, pero hoy es imposible competir sin apoyo técnico. Ya hay especialistas en armaduras, en pelucas y en luces” (Cos-maker entrevistado, comunicación personal, 2025).

Este proceso de diferenciación sugiere maduración sectorial.

Modelo de Ecosistema Cosplay Bogotá (MECB)



Nota. Elaboración propia a partir de los resultados.



4.2 Actores del ecosistema

Cosplayers: núcleo performativo

Los cosplayers constituyen el núcleo simbólico del sistema. Su función principal es la interpretación pública de personajes, lo que activa los demás eslabones productivos.

Además de la dimensión performativa, cumplen funciones económicas como:

- Representación en eventos
- Generación de contenido digital
- Contratación para activaciones de marca
- La reputación acumulada se convierte en activo estratégico:
“Si ganas un concurso importante, te llegan más propuestas. Es como un certificado de calidad” (Cosplayer entrevistada, comunicación personal, 2025).

Este capital simbólico funciona como mecanismo de acceso a oportunidades económicas.

4.2.1 Cosmakers y propmakers: segmento productivo

El segmento productivo está compuesto por cosmakers y propmakers, responsables de la fabricación de trajes, armaduras y accesorios.

La incorporación de tecnologías como impresión 3D y corte láser ha transformado los procesos productivos, reduciendo tiempos y aumentando precisión (Parra *et al.*, 2025).

“La impresión 3D cambió todo. Antes una pieza podía tardar días; ahora podemos replicarla con mucha más exactitud” (Propmaker entrevistado, comunicación personal, 2025).

La tecnificación no elimina el componente artesanal, sino que lo complementa.

4.2.2 Especialistas en acabados

La estilización de pelucas, maquillaje especializado y acabados técnicos conforman un subsector emergente. Estos perfiles permiten elevar estándares estéticos y competitivos, favoreciendo la especialización como ventaja diferencial.

“Hoy no basta con tener el traje; el acabado define si eres competitivo” (Wig stylist entrevistada, comunicación personal, 2025).

4.2.3 Fotografos y producción audiovisual

Los fotógrafos especializados cumplen función estratégica en la circulación simbólica y económica del cosplay. La sesión fotográfica profesional permite convertir el trabajo técnico en contenido distribuible digitalmente.

“Una buena foto puede generar más encargos que el mismo evento” (Fotógrafo entrevistado, comunicación personal, 2025).

El fotógrafo no documenta, coproduce valor simbólico.

4.2.4 Organizadores y eventos

Eventos como SOFA y Comic Con Colombia, funcionan como nodos de alta densidad económica y simbólica. Allí convergen oferta, demanda, competencia y legitimación.

Según los entrevistados, la participación en eventos masivos concentra gran parte de los ingresos anuales. De otro lado, aunque con un peso menor, se encuentran los eventos articulados a marcas o a instituciones y a grupos públicos y privados.

“Un solo evento grande puede significar varios meses de trabajo asegurado” (Cosmaker entrevistado, comunicación personal, 2025).

“Hoy no basta con tener el traje; el acabado define si eres competitivo”



Tabla 3
 Actores del ecosistema cosplay en Bogotá.

Categoría del ecosistema	Actor	Función principal	Tipo de valor que aporta
Núcleo performativo	Cosplayers	Interpretan personajes y dan vida a la práctica cosplay.	Valor simbólico, performativo y cultural
	Cosplayer-cosmaker	Diseñan y construyen sus propios trajes además de interpretarlos.	Valor creativo y técnico
Producción técnica	Cosmakers	Fabrican trajes y armaduras para cosplayers.	Producción material
	Prop makers	Construyen armas, accesorios y objetos escénicos.	Especialización técnica
	Wig stylists	Diseñan y estilizan pelucas para caracterización.	Valor estético
	Maquilladores / FX artists	Realizan maquillaje artístico y caracterización.	Valor visual
Producción visual	Fotógrafos de cosplay	Producen imágenes para circulación en redes y portafolios.	Visibilidad y documentación
	Videógrafos / creadores de contenido	Generan contenido audiovisual.	Difusión digital
Validación cultural	Jurados	Evalúan concursos y establecen estándares de calidad.	Legitimidad simbólica
	Invitados / cosplayers destacados	Aportan reconocimiento y prestigio a eventos.	Capital simbólico
Infraestructura de eventos	Organizadores de eventos	Producen convenciones y concursos.	Articulación del ecosistema
	Staff y voluntarios	Apoyan logística de eventos.	Soporte operativo
	Convenciones y festivales	Espacios donde ocurre la interacción del ecosistema.	Plataforma de encuentro
Mercado y servicios	Tiendas de materiales	Proveen insumos (foam, telas, pelucas, herramientas).	Infraestructura productiva
	Tiendas especializadas en cosplay	Comercializan trajes, accesorios o pelucas.	Distribución
	Marcas patrocinadoras	Financian eventos o cosplayers.	Recursos económicos
Plataformas digitales	Redes sociales	Permiten circulación de contenido cosplay.	Visibilidad global
	Plataformas de contenido	Monetización y audiencia (streaming, contenido exclusivo).	Economía digital
Instituciones culturales	Museos	Espacios de exhibición y legitimación cultural.	Reconocimiento institucional
	Universidades e investigadores	Estudian el fenómeno y generan conocimiento.	Producción académica

Nota. Elaboración propia a partir de los resultados.

4.3 Cadena de valor

4.3 Modelo de Cadena de Valor del Cosplay en Bogotá (MCVCB)

4.3.1 Definición

A partir de los hallazgos empíricos que se cocretan en el Modelo de Ecosistema Cosplay Bogotá (MECB) se propone el Modelo de Cadena de Valor del Cosplay Urbano (MCVCB), el cual describe el proceso mediante el cual el ecosistema transforma insumos, materiales y capital creativo en valor económico, a través de un sistema de validación simbólica y reinversión técnica. Este modelo integra dimensiones materiales, performativas y digitales dentro de un ciclo continuo de generación de valor (Parra *et al.*, 2025).

4.3.2 Estructura del modelo

El MCVCB se compone de cinco eslabones principales y un eje transversal.





Eslabón 1: Abastecimiento de insumos

Este ecosistema incluye una diversidad de insumos y recursos especializados que hacen posible la producción cosplay, tales como textiles específicos disponibles en zonas como el barrio Restrepo y la Alquería, componentes electrónicos y tecnológicos adquiridos en sectores como Unilago, así como materiales como EVA y resinas ampliamente utilizados en la fabricación de props y armaduras. A esto se suman pelucas y accesorios importados, junto con herramientas técnicas que permiten alcanzar altos niveles de detalle y calidad en la caracterización. Este eslabón conecta el cosplay con circuitos comerciales urbanos formales e informales.

Eslabón 2: Diseño y conceptualización

El eslabón de diseño y conceptualización comprende procesos clave como la investigación e interpretación del personaje, la bocetación, el modelado digital (CAD), la planificación de ensamblaje y el cálculo de materiales y tiempos. En esta etapa se articulan tanto la creatividad como las habilidades de organización y gestión, permitiendo traducir una idea inicial en una propuesta viable. Asimismo, es un punto en el que se evidencian distintos niveles de experiencia y calidad, que van desde aproximaciones experimentales propias del ámbito amateur, hasta procesos detallados característicos de prácticas profesionales.

Eslabón 3: Producción técnica

El eslabón de producción técnica incluye procesos como la confección, la impresión 3D, el corte láser, el ensamblaje estructural, la integración electrónica, la prueba de vestuario y los acabados estéticos. En esta etapa se materializa el diseño previamente conceptualizado, combinando saberes manuales y tecnológicos que permiten alcanzar distintos niveles de complejidad y detalle. Al igual que en fases anteriores, se evidencian gradientes de calidad que van desde soluciones artesanales hasta desarrollos altamente especializados propios de prácticas semiprofesionales y profesionales, donde la precisión técnica, el ajuste del traje y la durabilidad del producto adquieren un papel central.

Eslabones 3 y 4 del MCVCB



Nota. Elaboración propia a partir de los resultados.



Eslabón 3: Producción técnica

- Confección
- Impresión 3D
- Corte láser
- Ensamblaje estructural
- Integración electrónica
- Acabados estéticos

Este eslabón evidencia la tecnificación creciente del ecosistema.



Eslabón 4: Validación y circulación

- Eventos masivos (SOFA, Comic Con)
- Eventos emergentes o de nicho
- Concursos competitivos o de exhibición
- Sesiones fotográficas profesionales
- Publicaciones en redes sociales

Aquí se evidencia la construcción de capital simbólico.

Este eslabón evidencia tecnificación creciente de las prácticas de cosmaking y styling.

Eslabón 4: Validación y circulación

Este eslabón se activa en distintos espacios de circulación y visibilización del cosplay, como eventos masivos (SOFA, Comic Con), eventos emergentes o de nicho, concursos tanto competitivos como de exhibición, sesiones fotográficas profesionales y publicaciones en redes sociales. Estos escenarios permiten no solo la presentación del trabajo realizado, sino también su validación, documentación y amplificación dentro de la comunidad. La circulación del cosplay articula dimensiones presenciales y digitales, consolidando su alcance cultural y su capacidad de generar reconocimiento dentro y fuera del ecosistema.

Eslabones 5 del MCVCB



Nota. Elaboración propia a partir de los resultados.



Eslabón 5: Monetización

- Encargos personalizados
- Servicios especializados
- Representación de marca
- Activaciones comerciales
- Contenido patrocinado
- Premios de competencias y concursos

En este punto ocurre la conversión de capital simbólico en capital económico (Bourdieu, 1986).

Aquí se evidencia la construcción de capital simbólico.

Eslabón 5: Monetización

El eslabón de monetización reúne las formas en que la práctica cosplay se traduce en oportunidades económicas, a través de encargos personalizados, servicios especializados, representación de marca, activaciones comerciales, contenido patrocinado y premios derivados de competencias y concursos. En esta fase, el reconocimiento acumulado en etapas anteriores se convierte en un recurso estratégico que permite generar ingresos y sostenibilidad. Aquí se evidencia con mayor claridad la conversión de capital simbólico en capital económico (Bourdieu, 1986), consolidando al cosplay como una actividad con potencial dentro de las industrias creativas.

En este punto ocurre la conversión de capital simbólico en capital económico (Bourdieu, 1986).

Eje transversal: Visibilidad digital

A diferencia de modelos productivos tradicionales, el MCVCB incorpora la visibilidad digital como eje transversal que atraviesa todos los eslabones. Las plataformas digitales:

- Amplifican validación
- Generan reputación
- Facilitan contratación
- Permiten monetización indirecta

La mediación algorítmica influye estructuralmente en la sostenibilidad económica del sistema.

4.3.3 Retroalimentación y reinversión

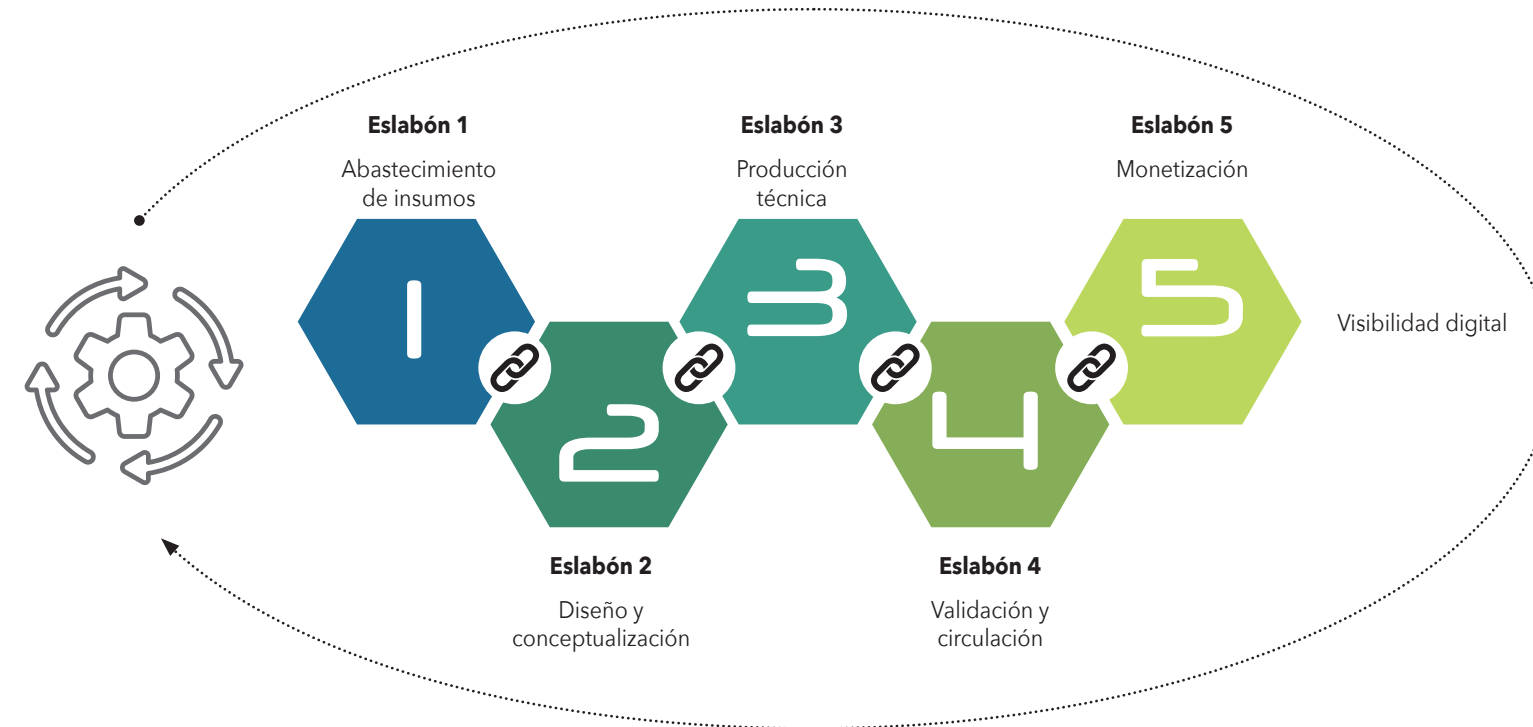
El modelo no es lineal. Los ingresos obtenidos en la etapa de monetización se reinvierten en:

- Mejores materiales
- Tecnología avanzada
- Capacitación
- Participación en eventos

Ciclo de Cadena de Valor Cosplay en Bogotá (MCVCB)



Nota. Elaboración propia a partir de los resultados.



Esta reinversión fortalece la calidad técnica, incrementa la validación y reinicia el ciclo.

La cadena de valor del cosplay en Bogotá combina producción material y circulación simbólica, configurando un sistema híbrido donde la validación social incide directamente en la monetización (Parra *et al.*, 2025).

Nodos geográficos identificados en Bogotá

Nota. Elaboración propia a partir de los resultados.



4.4 Territorialidad

La territorialidad del ecosistema cosplay en Bogotá se configura a partir de nodos urbanos con distintas funciones dentro de la cadena de valor. Zonas como el Restrepo y Alquería concentran la compra de textiles y materiales, mientras que Unilago se posiciona como punto clave para la adquisición de componentes tecnológicos. Corferias actúa como epicentro de eventos masivos,

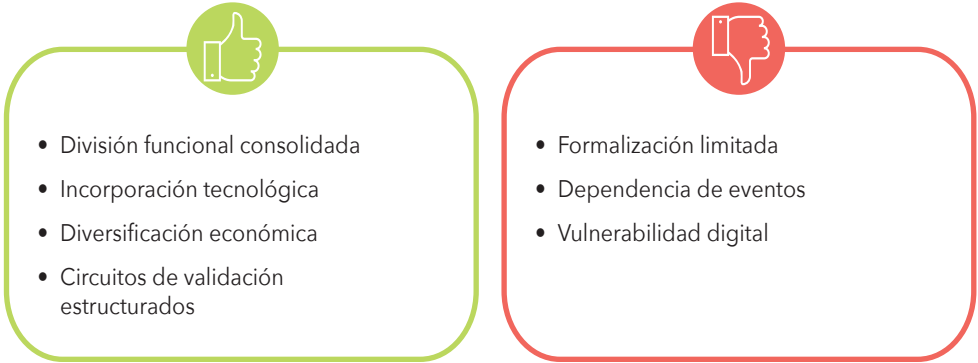
complementado por centros comerciales y otros espacios concertados donde se desarrollan activaciones y eventos de menor escala. A su vez, hospitales y colegios se integran como escenarios para acciones sociales y benéficas, y los talleres domésticos o de pequeña escala evidencian una producción descentralizada distribuida en múltiples zonas de la ciudad. Este patrón configura una economía distribuida con un fuerte componente doméstico.

4.5 Síntesis de hallazgos del ecosistema cosplay en Bogotá

De acuerdo con el análisis realizado, el ecosistema cosplay en Bogotá presenta una combinación de fortalezas y tensiones estructurales. Por un lado, se evidencia una división funcional consolidada, una creciente incorporación tecnológica, la diversificación de sus fuentes de ingreso y la existencia de circuitos de validación relativamente estructurados. Por otro, persisten desafíos asociados a su limitada formalización, la alta dependencia de eventos presenciales y cierta vulnerabilidad en entornos digitales. En este sentido, estos elementos permiten caracterizar al cosplay como una industria creativa emergente que se encuentra en proceso de consolidación.

Síntesis de hallazgos del ecosistema cosplay en Bogotá

Nota. Elaboración propia a partir de los resultados.





CAPÍTULO
5

Innovación y
profesionalización



5.1 Transición de práctica artesanal a sistema tecnificado

Uno de los hallazgos más relevantes del estudio es la transición progresiva del cosplay en Bogotá desde una práctica predominantemente artesanal hacia un sistema tecnificado con incorporación creciente de herramientas digitales y procesos especializados (Parra *et al.*, 2025).

En sus primeras etapas, la producción de trajes y utilería se apoyaba en técnicas manuales básicas, patrones adaptados y materiales de bajo costo. Actualmente, el ecosistema evidencia un nivel de sofisticación técnica que incluye:

- Modelado digital asistido por computador (CAD)
- Impresión 3D
- Corte láser
- Integración electrónica
- Técnicas avanzadas de acabados

Esta evolución no elimina el componente manual, lo integra en una lógica híbrida donde la precisión tecnológica y el trabajo artesanal coexisten. Como señaló uno de los entrevistados:

“La tecnología no reemplaza la mano, pero sí eleva el estándar. Ahora competimos con niveles mucho más altos” (Cosmaker entrevistado, comunicación personal, 2025).

La tecnificación se convierte así en factor estructural de competitividad.

5.2 Incorporación tecnológica como ventaja diferencial

La adopción de impresión 3D y corte láser ha reducido tiempos de producción y mejorado precisión geométrica, especialmente en la fabricación de armaduras y props complejos.

En términos productivos, esta incorporación tecnológica permite:

- Escalabilidad parcial del modelo por encargo
- Reproducibilidad de piezas
- Reducción de errores estructurales
- Optimización del uso de materiales

No obstante, implica también:

- Inversión inicial elevada
- Necesidad de capacitación técnica
- Dependencia de insumos especializados
- Problemas en las proporciones, ajuste y acabados

La siguiente frontera es la programación, automatización en el cosplay, el uso de electrónica y robótica como animatronics. Los procesos observados refuerzan la hipótesis de que el ecosistema cosplay transita hacia una estructura semiprofesionalizada con creciente capital técnico acumulado (Parra *et al.*, 2025).

5.3 Especialización funcional y división del trabajo

En coherencia con el MECB, la investigación evidenció consolidación de perfiles diferenciados dentro del anillo de producción técnica:

- Especialistas en armaduras
- Propmakers dedicados a utilería
- Wig stylists (estilista especializado en pelucas)
- Maquilladores especializados
- Técnicos en iluminación integrada

Esta división funcional del trabajo sugiere maduración sectorial, ya que reduce la figura del productor integral y favorece esquemas colaborativos. Un participante lo resume así:

“Hoy nadie hace todo solo si quiere competir en serio. Cada técnica requiere alguien que la domine” (Cosplayer entrevistada, comunicación personal, 2025).

La especialización incrementa calidad, pero también complejiza la estructura de costos.

5.4 Estándares de calidad y competitividad internacional

La participación en concursos nacionales e internacionales, particularmente en eliminatorias para el World Cosplay Summit, ha contribuido a elevar estándares técnicos en el ecosistema bogotano.



Los criterios de evaluación –fidelidad al personaje, precisión estructural, movilidad, integración técnica y puesta en escena– funcionan como mecanismos de certificación simbólica. Este proceso:

- Incentiva inversión en calidad
- Aumenta exigencia técnica
- Genera acumulación de capital simbólico

La validación competitiva refuerza la lógica de conversión descrita en el MCVCB, donde la calidad técnica incide en la posibilidad de monetización posterior.

5.5 Tensiones estructurales

Si bien el ecosistema muestra signos de profesionalización –tecnificación, especialización, optimización de procesos–, esta evolución convive con condiciones de informalidad estructural.

Entre las tensiones identificadas se encuentran:

- Ausencia de contratos formales
- Ingresos irregulares
- Falta de acceso a crédito
- Escasa integración institucional

La profesionalización técnica no siempre se traduce en estabilidad económica. Como señaló uno de los entrevistados:

“Invertimos como empresa, pero operamos como independientes” (Prop-maker entrevistado, comunicación personal, 2025).

Esta tensión evidencia el carácter transicional del sector.

5.6 Indicadores de madurez sectorial

A partir de los hallazgos, el ecosistema cosplay en Bogotá evidencia avances significativos en su madurez sectorial, particularmente en la incorporación de herramientas digitales avanzadas, la consolidación de una división funcional del trabajo, la participación en competencias de alto nivel y la optimización progresiva de sus procesos. Así mismo, comienzan a identificarse procesos de formalización empresarial en algunos actores coherentes con las etapas del cosplay descritas en la Tabla 8 (ver anexos). No obstante, persisten limitaciones importantes relacionadas con el acceso a financiamiento, la débil articulación con políticas públicas y la ausencia de indicadores consolidados de medición sectorial, lo que refleja un proceso de desarrollo aún en construcción.





Modelos de negocio emergentes



6.1 Configuración económica del ecosistema

El análisis de los treinta y cinco actores entrevistados permitió identificar que el cosplay en Bogotá opera bajo un esquema de microeconomía diversificada, donde los ingresos no provienen de una única fuente, sino de combinaciones estratégicas de actividades (Parra *et al.*, 2025). La sostenibilidad económica depende de la capacidad de articular múltiples modelos de monetización dentro del ciclo descrito en el MCVCB. La diversificación no es opcional; es condición de permanencia. Como expresó uno de los participantes:

“Si dependes solo de una cosa, no sobrevives. Hay que mezclar encargos, eventos y redes” (Cosplayer entrevistado, comunicación personal, 2025).

6.2 Tipología de modelos de negocio identificados

A partir del análisis temático se identificaron seis modelos predominantes:

- 1. Manufactura por encargo
- 2. Servicios especializados
- 3. Cosmodeling y representación de marca
- 4. Creación de contenido e influencia digital
- 5. Crowdfunding y financiamiento comunitario
- 6. Mercado secundario (venta, alquiler y reparación)

Cada modelo presenta dinámicas propias de inversión, riesgo y retorno.

Tabla 4

Tabla comparativa de modelos de negocio

Modelo	Descripción	Ventajas	Riesgos / Limitaciones
Manufactura por encargo	Producción personalizada de trajes y props para terceros	Ingresos de mayor volumen por proyecto	Alta inversión, tiempos extensos, dependencia de reputación
Servicios especializados	Pelucas, maquillaje, reparación, acabados	Menor barrera de entrada, ingresos más frecuentes	Margen económico menor
Cosmodeling / Representación	Contratación en eventos y activations	Visibilidad alta, expansión de red	Dependencia de eventos y marcas
Creación de contenido digital	Monetización en redes sociales	Alcance amplio, diversificación	Ingresos irregulares, dependencia algorítmica
Crowdfunding	Apoyo comunitario para proyectos	Fortalece comunidad	No garantiza estabilidad
Mercado secundario	Venta, alquiler o modificación de trajes	Aprovechamiento de activos existentes	Ingresos variables y esporádicos

Nota. Elaboración propia a partir de los resultados.

6.4 Manufactura por encargo como modelo predominante

La manufactura por encargo constituye el modelo más estructurado y técnicamente exigente.

Rangos económicos reportados:

- Encargos básicos (desde styling de pelucas hasta trajes sencillos): \$300.000-\$800.000 COP
- Proyectos complejos (trajes con detalles que pueden incluir props elaborados): pueden superar \$2.000.000 COP

Rangos económicos reportados

Nota. Elaboración propia a partir de los resultados.



- Este modelo exige:
- Inversión inicial en materiales
 - Gestión de tiempos
 - Habilidades técnicas avanzadas
 - Su sostenibilidad depende de reputación acumulada.

6.5 Estructura económica híbrida

La diversificación estratégica, la dependencia reputacional, los ingresos estacionales y la autogestión financiera se entienden como factores positivos que, estratégicamente usados, pueden permitir dinámicas adaptables a diferentes contextos y respuesta a variables socioeconómicas correspondientes a las etapas de la práctica cosplay (ver Anexos Tabla 8).

Estructura económica híbrida

Nota. Elaboración propia a partir de los resultados.

CARACTERÍSTICAS

- Diversificación estratégica
- Dependencia reputacional
- Ingresos estacionales
- Autogestión financiera





CAPÍTULO
7

Eventos como nodos
económicos y simbólicos emergentes



7.1 Importancia estructural de los eventos

Dentro del ecosistema cosplay en Bogotá, los eventos funcionan como nodos estructurales de alta densidad económica y simbólica, concentrando interacciones comerciales, oportunidades de visibilidad y validación competitiva. Estos espacios no solo sirven como plataformas de exposición de trajes y técnicas, sino también como mercados temporales donde se activan flujos económicos de producción, consumo y servicio especializado.

7.2 Eventos masivos: SOFA 2025 y Comic Con Colombia

El Salón del Ocio y la Fantasía (SOFA) es el evento más relevante para las comunidades cosplay y cultura pop en Colombia. Se estima que el evento en este formato moviliza alrededor de 200.000 asistentes a lo largo de sus múltiples días de programación, posicionando el SOFA no solo como feria de ocio, sino como plataforma de circulación económica para cosplayers, cosmakers, fotógrafos y proveedores, y nodo de legitimación simbólica para procesos competitivos como la final nacional del World Cosplay Summit. Dicha final es una gala que se estructura como una jornada competitiva y celebrativa del cosplay de alto nivel, donde los mejores exponentes del país presentan trajes y performances de calidad internacional en el marco de la eliminatoria nacional hacia el World Cosplay Summit que se celebra en Japón. Este tipo de actividad no solo contribuye a la validación simbólica, sino que atrae audiencias especializadas y genera flujos económicos asociados a producción técnica, boletería y contenidos asociados al evento.

En este sentido, SOFA, se ha consolidado en Bogotá no solo como evento masivo de cultura pop, sino como una plataforma articuladora de industrias creativas con fuerte anclaje comunitario. A diferencia de convenciones centradas prioritariamente en la industria del entretenimiento global, el SOFA ha desarrollado desde el 2019 una programación que fortalece procesos colaborativos, espacios formativos, competencias nacionales e internacionales, y visibilización de creadores locales, consolidando un ecosistema donde producción técnica, aprendizaje colectivo y circulación simbólica convergen. En este sentido, el evento puede entenderse como un entorno que facilita la configuración de *comunidades de práctica*, en la medida en que reúne actores que comparten repertorios técnicos, códigos estéticos y trayectorias de aprendizaje situadas (Wenger, 1998). La continuidad anual de estos espacios ha permitido no solo la exhibición de productos culturales, sino la acumulación progresiva de capital técnico y simbólico dentro del ecosistema cosplay, reforzando su dimensión como industria creativa emergente y comunidad especializada en expansión.

La **Comic Con Colombia**, cuya edición en Bogotá se celebra anualmente en Corferias, opera bajo el modelo internacional de convención de entretenimiento licenciado, articulando industria audiovisual, cultura pop y activaciones comerciales de gran escala. A diferencia de otros eventos con énfasis más comunitario, la Comic Con se inserta con mayor claridad dentro de la economía formal del entretenimiento, integrando estudios, distribuidoras, marcas globales y estrategias de mercadeo experiencial. En este contexto, el cosplay adquiere una doble función: por un lado, práctica performativa vinculada al fandom; por otro, recurso escénico y comercial que dinamiza la experiencia del visitante y refuerza la lógica de consumo cultural. Este posicionamiento evidencia cómo el cosplay se articula no solo como expresión creativa autónoma, sino como elemento funcional dentro de la cadena de valor de la industria del entretenimiento, donde la visibilidad y la espectacularización influyen directamente en su potencial de monetización.

7.3 Eventos emergentes y de nicho: Lupi-Con y UWUCON

En Bogotá se presentan diferentes actividades y eventos de menor escala relacionados con cosplay entre los cuales se destacan en este estudio la Lupi-Con y la Uwu Con. La **Lupi-Con**, cuya primera edición se realizó en el 2023, se ha consolidado como un evento de nicho con énfasis en coleccionismo, cultura pop y emprendimiento especializado. Aunque su escala es menor en comparación con eventos como SOFA o Comic Con, su impacto cualitativo dentro del ecosistema cosplay resulta significativo. La convención incorpora concursos en múltiples categorías –incluyendo modalidad infantil– y mantiene una presencia activa de cosmakers y prop makers que exhiben y comercializan sus productos. De acuerdo con reseñas recientes, el evento combina espacios de exposición, comunidad y emprendimiento creativo (El Santuario del Rock, 2025). Su ubicación estratégica en el calendario, durante el mes de marzo, cumple además una función económica clave: permite a los creadores iniciar el año estableciendo contactos, agendando encargos y proyectando pedidos para temporadas de mayor demanda, lo que convierte a Lupi-Con en un punto temprano de activación del ciclo anual descrito en el MCVCB. En este contexto, el evento opera no solo como espacio de exhibición cultural, sino como plataforma de planificación económica para microemprendimientos técnicos del ecosistema.

La **UWUCon 2025**, celebrada los días 23 y 24 de agosto en Bogotá como la primera edición de este festival otaku, representa un intento por articular experiencias culturales y comunitarias para públicos tanto iniciados como nuevos en el universo geek y cosplay. A diferencia de eventos masivos centrados en la industria global formalizada, UWUCon construye una lógica de encuentro que vincula elementos





de cultura pop, anime, gaming y comunidad local, promoviendo una inmersión más participativa y accesible para quienes se aproximan por primera vez a estos universos (UWUCon, 2025). Desde este punto de partida, el formato UwuAfterDark –una propuesta de fiesta nocturna que ha evolucionado más allá del cierre convencional y que ha generado decenas de miles de asistentes en múltiples ciudades del país– constituye un experimento en la **expansión relacional de la cultura otaku**. Este enfoque nocturno y festivo integra música, performance y presencia cosplay en un espacio que transformó la lógica tradicional de los eventos diurnos, creando entornos de sociabilidad y experiencia emocional que complementan y amplían las rutas económicas del ecosistema cosplay nacional (El Tiempo, 2026).

El análisis comparativo de SOFA, Comic Con Colombia, UWUCon y Lupi-Con evidencia que los eventos dentro del ecosistema cosplay en Bogotá no cumplen funciones homogéneas, sino que operan como nodos diferenciados dentro del MECB. Mientras que SOFA se configura como plataforma amplia de industrias creativas con fuerte anclaje comunitario y acumulación progresiva de capital simbólico, la Comic Con Colombia responde a una lógica de industria formal del entretenimiento, donde el cosplay se integra como recurso escénico dentro de cadenas comerciales más amplias. UWUCon, en su primera edición en el 2025, introduce un formato experiencial híbrido que combina inmersión cultural y expansión nocturna mediante UwuAfterDark, ampliando la dimensión relacional del sector. Por su parte, Lupi-Con cumple una función estratégica de activación temprana del ciclo económico anual, permitiendo a cosmakers y prop makers consolidar encargos y redes comerciales al inicio del calendario productivo.

De esta manera, estos eventos estructuran el ritmo económico del ecosistema, distribuyendo momentos de validación, monetización y planificación estratégica a lo largo del año, lo que confirma su papel como infraestructuras temporales clave dentro del Modelo de Cadena de Valor del Cosplay Bogotá.

Tabla 5
Eventos analizados en Bogotá

Evento	Escala	Enfoque principal	Función económica en el MCVCB	Dimensión de valor predominante
SOFA	Masiva	Industrias creativas	Validación amplia	Valor simbólico y comunitario
Comic Con	Masiva	Entretenimiento	Integración comercial	Valor comercial-espectáculo
UWUCon	Media	Experiencia cultural	Activación relacional	Valor experiencial-afectivo
Lupi-Con	Nicho	Coleccionismo	Activación anual	Valor técnico-emprendedor

Nota. Elaboración propia a partir de los resultados.

Las categorías utilizadas no sustituyen la tipología clásica de capital propuesta por Bourdieu (1986), sino que describen dimensiones operativas de generación de valor dentro del ecosistema cosplay.

7.4 Comunidades de cosplay en Bogotá: de la afición al impacto social

A pesar de que el estudio se centró, en su mayoría, en los componentes productivos del ecosistema cosplay de Bogotá, es importante resaltar que las comunidades de cosplay entrevistadas comparten un eje común: el trabajo social como motor de sus actividades y como base de sus redes de apoyo. Para estas comunidades, lo más importante no es la manufactura del traje ni la perfección del performance, sino la existencia y la permanencia de la propia comunidad. Desde esta perspectiva, individuos que ven el cosplay como una afición ocasional y aquellos que lo desarrollan de manera profesional pueden convivir en espacios comunes que se distancian de objetivos exclusivamente competitivos o empresariales.

Las comunidades entrevistadas reportan tener presencia en hasta doce (12) eventos por año. Estas actividades incluyen tanto la participación en eventos masivos como visitas a fundaciones y hospitales, a los cuales acuden con el propósito de apoyar a personas en condiciones de vulnerabilidad física, psicológica y social.

En general, las comunidades entrevistadas no tienen ánimo de lucro y subsisten a partir de recursos propios y, en algunos casos, de aportes generados a través de redes sociales. Los ingresos obtenidos se destinan principalmente a cubrir costos de transporte, alimentación y a la adquisición de elementos que permitan mejorar la experiencia de las poblaciones que visitan. En algunos casos, las comunidades han sido avaladas por los propietarios de las propiedades intelectuales que representan, por ejemplo, Kashyyyk Clan (Mandalorian Mercs Colombia) es reconocido por Disney & Lucas Films como club oficial cuyos trajes pasan por estrictos procesos de validación regional y global para poder ser utilizados y cuya presencia en eventos está regulada y orientada al trabajo social antes que al de entretenimiento. Esta investigación desea destacar especialmente el trabajo social realizado por estas comunidades en salas de oncología adulta e infantil durante los últimos años, así como su impacto positivo en las comunidades beneficiarias.

De otro lado, eventos como la Gala Geek, que nacen como eventos de carácter social, marcan la diferencia al descentralizar el ecosistema de cosplay de los eventos feriales y construir escenarios que, como las fiestas Uwu After Dark, son novedosos en su formato. Puntualmente, esta gala se destaca por no dar premios y mantener una filosofía de no reforzar imaginarios de “mejores” o “peores” vestidos, sino al contrario establecer escenarios de visibilización y validación del ecosistema a partir de valores como la autoaceptación, el amor propio, y la celebración comunitaria.





CAPÍTULO
8

Tensiones estructurales, y retos económicos y simbólicos emergentes



8.1 Profesionalización sin formalización

A pesar de la incorporación tecnológica, la especialización funcional y la diversificación de modelos de negocio identificados en los capítulos anteriores, el ecosistema cosplay en Bogotá presenta una tensión estructural central: la profesionalización técnica no ha estado acompañada por un proceso equivalente de formalización económica.

Los actores invierten en herramientas, formación y procesos productivos avanzados; sin embargo, la mayoría opera bajo esquemas de trabajo independiente sin contratos estables, sin acceso sistemático a seguridad social derivada de la actividad y sin estructuras empresariales consolidadas. Como señaló uno de los entrevistados:

“Trabajamos como empresa, pero legalmente seguimos siendo independientes que facturan por proyecto” (Cosmaker entrevistado, comunicación personal, 2025).

Esta condición ubica al sector en una fase transicional entre práctica especializada y microempresa creativa consolidada.

8.2 Precariedad e irregularidad de ingresos

La economía cosplay se caracteriza por alta variabilidad de ingresos. Los picos económicos suelen concentrarse en torno a eventos masivos, mientras que los periodos intermedios pueden presentar disminución significativa de demanda.

Esta estacionalidad se traduce en:

- Dependencia del calendario de eventos
- Ingresos por encargo no continuos
- Fluctuaciones asociadas a visibilidad digital
- Incertidumbre financiera

Aunque la diversificación de modelos de negocio mitiga parcialmente el riesgo, no elimina la vulnerabilidad estructural.

Este patrón es consistente con dinámicas observadas en otras industrias creativas emergentes, donde la pasión y la identidad profesional conviven con condiciones de inestabilidad económica (McRobbie, 2016).

8.3 Tensiones sociales y dinámicas internas del campo

Más allá de los desafíos económicos e institucionales, el estudio identificó tensiones sociales internas que inciden directamente en la consolidación del ecosistema. En varias entrevistas emergieron referencias a ambientes competitivos, conflictos interpersonales y dinámicas de reputación negativa tanto en redes sociales como en espacios presenciales.

Uno de los hallazgos más relevantes fue el caso de dos cosplayers con reconocimiento medio que decidieron iniciar un emprendimiento especializado en impresión 3D orientado al mercado de cosmakers. A pesar de contar con capital simbólico acumulado como cosplayers, optaron por no vincular explícitamente su marca personal de cosplay con su nuevo proyecto productivo. Según lo expresado en entrevista:

“Preferimos que el emprendimiento tenga identidad propia. Los dramas del cosplay pueden afectar la percepción del negocio” (Cosplayer entrevistado, comunicación personal, 2025).

Este caso revela un fenómeno significativo: la existencia de conflictos reputacionales y dinámicas que los propios actores describen como “ambientes tóxicos” dentro de ciertos círculos de la comunidad.

Desde una perspectiva sociológica, esto puede interpretarse como tensiones propias de campos culturales competitivos donde el capital simbólico se disputa públicamente (Bourdieu, 1986). En contextos donde la visibilidad digital amplifica conflictos, la reputación puede volverse inestable, afectando procesos de colaboración y asociatividad.

Estas dinámicas representan un desafío estructural para el crecimiento del ecosistema, en la medida en que:

- Desincentivan alianzas estratégicas.
- Fragmentan redes de colaboración.
- Generan cautela en la construcción de marca compartida.
- Aumentan el riesgo reputacional asociado a emprendimientos creativos.

El crecimiento sostenible de la industria no depende únicamente de infraestructura técnica, sino también de la calidad del tejido relacional.



8.4 Dependencia a las plataformas digitales

El eje transversal de visibilidad digital descrito en el MCVCB constituye simultáneamente una oportunidad y una vulnerabilidad. Aunque las plataformas permiten acceso directo a audiencias, facilitan la contratación y amplifican la reputación, también imponen cambios algorítmicos impredecibles, competencia global, exigencia constante de producción de contenido y escenarios de monetización incierta. En este contexto, la sostenibilidad de los actores no depende únicamente de su competencia técnica, sino de su capacidad para desarrollar una alfabetización digital estratégica que les permita adaptarse, diferenciarse y gestionar su presencia en entornos altamente dinámicos. Así mismo, esta dependencia de lo digital introduce nuevas formas de precarización y volatilidad que impactan directamente la estabilidad de los ingresos. Por ello, se vuelve fundamental comprender las plataformas no solo como canales de difusión, sino como infraestructuras económicas con lógicas propias.

Dependencia a las plataformas digitales

Nota. Elaboración propia a partir de los resultados.



AMENAZAS

- Cambios algorítmicos impredecibles
- Competencia global
- Exigencia constante de producción de contenido
- Monetización incierta

8.5 Subrepresentación en políticas públicas

A pesar de su dinamismo, el cosplay aún no aparece plenamente integrado en mapeos oficiales de industrias creativas y culturales, líneas específicas de financiación pública, programas de formación técnica especializada o estrategias sectoriales consolidadas. Esta ausencia limita el acceso a recursos y a mecanismos institucionales de fortalecimiento, restringiendo sus posibilidades de crecimiento, formalización y reconocimiento dentro del campo de las industrias creativas. A largo plazo, esto puede generar una brecha entre su crecimiento real y su visibilidad institucional, afectando su consolidación como industria cultural.

No obstante, la creciente visibilidad en eventos masivos y espacios culturales indica potencial de integración futura.

El ecosistema cosplay en Bogotá se encuentra en una fase transicional caracterizada por sofisticación técnica creciente, división funcional del trabajo y diversificación económica, pero también por informalidad persistente, vulnerabilidad reputacional y tensiones sociales internas. La coexistencia de alta capacidad productiva con fragilidad institucional y relacional evidencia que el proceso de consolidación como industria creativa emergente no depende exclusivamente de infraestructura tecnológica o volumen de eventos, sino de la estabilización de sus dinámicas económicas y la maduración de su tejido comunitario. Estas tensiones no constituyen anomalías aisladas, sino rasgos propios de campos culturales en expansión donde el capital simbólico, la visibilidad digital y la competencia reputacional configuran escenarios complejos de legitimación y conflicto (Bourdieu, 1986). Comprender estas dinámicas resulta fundamental para proyectar estrategias de fortalecimiento sectorial.

Subrepresentación en políticas públicas.



Nota. Elaboración propia a partir de los resultados.



INVISIBILIZACIÓN EN

- Mapeos oficiales de industrias culturales
- Líneas específicas de financiación pública
- Programas de formación técnica especializada
- Estrategias sectoriales consolidadas



CAPÍTULO
9

Recomendaciones:

cosplay como industria creativa emergente





9.1 De práctica cultural a industria creativa emergente

Los hallazgos desarrollados a lo largo de este libro permiten afirmar que el cosplay en Bogotá ha superado la condición de práctica exclusivamente lúdica o performativa para configurarse como ecosistema creativo con estructura funcional identificable. La existencia de división del trabajo, tecnificación productiva, circuitos de validación y modelos de monetización diversificados respalda su caracterización como industria creativa emergente (Parra et al., 2025).

Sin embargo, la consolidación sectorial requiere acciones coordinadas que fortalezcan su sostenibilidad económica, su cohesión comunitaria y su reconocimiento institucional. Este estudio recomienda seguir las siguientes líneas estratégicas:



9.2 Línea estratégica 1:

reconocimiento y visibilización sectorial

El primer paso para la consolidación es su reconocimiento explícito dentro de los mapeos de industrias culturales y creativas de la ciudad.

Acciones clave:

- Inclusión del cosplay en diagnósticos sectoriales oficiales.
- Generación de estadísticas básicas (número de actores, volumen de servicios, facturación estimada).
- Integración en redes de economía creativa.

El reconocimiento institucional no implica regulación restrictiva, sino visibilidad estratégica.

9.3 Línea estratégica 2:

fortalecimiento técnico y profesionalización sostenible

El ecosistema ya presenta alto nivel de sofisticación técnica; no obstante, requiere consolidación estructurada.

Acciones propuestas:

- Programas de formación especializada en impresión 3D aplicada a industrias creativas.
- Talleres de modelado digital y gestión de proyectos.
- Formación en costos, fijación de precios y planificación financiera.
- Capacitación en gestión de marca y alfabetización digital avanzada.

La profesionalización técnica debe acompañarse de sostenibilidad económica.

9.4 Línea estratégica 3:

infraestructura colaborativa y cohesión comunitaria

Las tensiones sociales identificadas en el capítulo anterior evidencian que el crecimiento del ecosistema no depende únicamente de recursos técnicos, sino de calidad relacional.

Acciones prioritarias:

- Promoción de códigos de convivencia comunitarios.
- Espacios de mediación en conflictos reputacionales.
- Incentivos a proyectos colaborativos entre cosplayers y cosmakers.
- Visibilización de buenas prácticas profesionales.
- Formación laboral con énfasis en la ética profesional

El fortalecimiento del tejido social reduce el riesgo reputacional y favorece alianzas estratégicas.

9.5 Línea estratégica 4:

diversificación y expansión de mercados

La dependencia de eventos presenciales y algoritmos digitales sugiere la necesidad de diversificación.

Proyecciones posibles:

- Integración con producciones audiovisuales locales.
- Desarrollo de plataformas colectivas de comercialización de props y servicios.
- Participación en circuitos internacionales de competencia y exhibición.
- Articulación con industrias de moda, diseño y videojuegos.

El cosplay posee capacidades técnicas transferibles a otros sectores creativos.



9.6 Línea estratégica 5:

investigación continua y sistematización

La consolidación sectorial requiere producción constante de conocimiento.

Se recomienda:

- Estudios periódicos de caracterización.
- Indicadores económicos básicos.
- Seguimiento a trayectorias de emprendimientos emergentes.
- Comparaciones regionales en América Latina.

La investigación no debe ser episódica, sino estructural.

El ecosistema cosplay en Bogotá se encuentra en una fase decisiva. El desarrollo de las líneas estratégicas presentadas permitiría fortalecer el capital técnico acumulado, la infraestructura de eventos consolidada, las comunidades activas y la capacidad de adaptación tecnológica. El desafío radica en transformar esa capacidad en estabilidad estructural, cohesión relacional y reconocimiento institucional sostenido.

En este sentido, el cosplay en la ciudad de Bogotá no representa únicamente una manifestación cultural contemporánea, sino un laboratorio urbano donde convergen creatividad, tecnología, identidad y microemprendimiento. Su evolución futura dependerá de la capacidad colectiva de sus actores para articular innovación técnica con madurez organizativa.





CAPÍTULO
10

Musealización del cosplay:

modelo replicable de institucionalización
cultural (estudio de caso)



La exposición *Más allá del cosplay: del performance al museo*, realizada en el Museo del Traje entre agosto del 2025 y enero de 2026, constituye un precedente relevante en el proceso de institucionalización del lcosplay en Bogotá. Derivada del proyecto de investigación *Cosplay en Bogotá: impacto y expansión en las industrias creativas*, la muestra no se limitó a exhibir piezas intervenidas, sino que propuso una operación conceptual: trasladar una práctica performativa urbana al espacio museal tradicional, tensionando los límites entre cultura popular contemporánea y patrimonio.

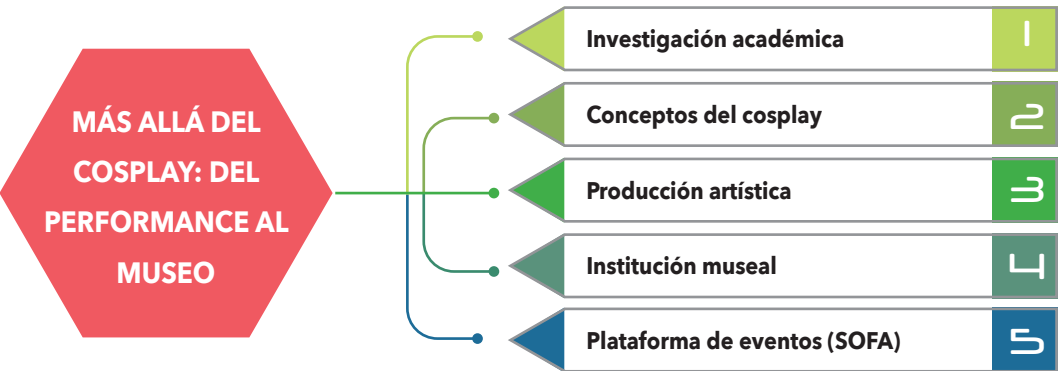
La estrategia curatorial consistió en presentar una de las colecciones privadas del Salón del Ocio y la Fantasía (SOFA), la cual consiste en la intervención de 16 bustos clásicos –David de Miguel Ángel y María Antonieta– reinterpretados por cuatro artistas plásticos mediante referentes de cultura pop.

Esta exposición no buscó neutralizar la dimensión performativa del cosplay, sino evidenciar su potencia simbólica en un dispositivo museográfico históricamente asociado a la representación canónica. El desplazamiento del cuerpo vivo hacia el objeto intervenido generó un proceso de traducción estética que permitió al cosplay dialogar con lenguajes curatoriales sin perder su identidad contemporánea. Este movimiento puede interpretarse como una ampliación del campo cultural, donde prácticas emergentes acceden a espacios de legitimación institucional sin renunciar a su origen comunitario.



Más allá de su duración –tres meses de exhibición continua– y de una asistencia estimada superior a los 8.000 visitantes, la relevancia del proyecto radica en su potencial metodológico. La exposición demostró que es posible articular en un mismo dispositivo cultural:

- Investigación académica
- Conceptos del cosplay
- Producción artística
- Institución museal
- Plataforma de eventos (SOFA)



En este sentido, la muestra funciona como **modelo replicable de articulación institucional** para otros contextos urbanos en Colombia y América Latina. Su estructura permite ser adaptada a distintos museos, centros culturales o espacios expositivos, siempre que se mantengan tres principios:

- 1. Traducción curatorial respetuosa de la práctica performativa.
- 2. Participación activa de la comunidad cosplay en el proceso.
- 3. Vinculación con investigación académica que sistematice resultados.

La musealización no debe entenderse como domesticación o institucionalización del fenómeno cosplay, sino como ampliación de su campo de acción. Integrar el cosplay en su versión canónica o, como en este caso, como una abstracción y reinterpretación en espacios museales no implica despojarlo de su carácter popular, sino reconocer su capacidad de producción simbólica contemporánea dentro de circuitos culturales más amplios. En este sentido, el ingreso del cosplay al museo no transforma su naturaleza, sino que desplaza sus condiciones de legitimación, permitiendo su lectura como una forma contemporánea de producción cultural.

De esta manera, el caso del Museo del Traje no constituye un episodio aislado, sino un antecedente estratégico que evidencia la viabilidad de integrar el cosplay dentro de circuitos culturales formales, fortaleciendo su reconocimiento sectorial y su legitimidad como práctica creativa urbana.



Tabla 6

Ficha Técnica de la exposición *Más allá del cosplay: del performance al museo*.

Ficha Técnica	Más allá del cosplay: del performance al museo
Duración	8 agosto 2025 - 16 enero 2026
Piezas	16
Artistas	4
Número de visitantes	8.644 personas
Propietario de la colección	Click on Design
Aliados	Museo del Traje y Universidad América; LCI Fundación Tecnológica, Bogotá; SOFA (Salón del Ocio y la Fantasía); Click on Design.

Nota. Elaboración propia a partir de los resultados.





Conclusiones



Cosplay en Bogotá:

Estructura, transición y proyección

El análisis desarrollado a lo largo de este libro permite afirmar que el cosplay en Bogotá ha alcanzado un nivel de estructuración que supera ampliamente su comprensión como práctica lúdica o subcultural aislada. La investigación evidenció la existencia de un ecosistema funcional compuesto por actores especializados, procesos técnicos diferenciados, circuitos de validación simbólica y mecanismos de monetización articulados. Esta configuración respalda su caracterización como industria creativa emergente en fase de consolidación (Parra *et al.*, 2025).

A través del **Modelo de Ecosistema Cosplay Bogotá (MECB)** se visualizó la organización relacional del campo: un núcleo performativo rodeado por anillos de producción técnica, validación y circulación simbólica, e infraestructura económica y digital. Este modelo permitió comprender que el cosplay no opera de manera individualizada, sino como red interdependiente donde la especialización y la colaboración son condiciones estructurales.

Complementariamente, el **Modelo de Cadena de Valor del Cosplay Bogotá (MCVCB)** evidenció que el proceso productivo no es lineal, sino cíclico. La transformación de insumos en productos culturales atraviesa etapas de diseño, producción, validación y monetización, con reinversión estratégica como mecanismo de sostenibilidad. La visibilidad digital se consolidó como eje transversal que influye directamente en la conversión de capital simbólico en capital económico, confirmando que el entorno algorítmico es hoy parte integral de la infraestructura productiva.

Los eventos desempeñan un papel determinante en esta arquitectura. SOFA funciona como plataforma amplia de industrias creativas con fuerte anclaje comunitario; Comic Con Colombia integra el cosplay dentro de la economía formal del entretenimiento; UWUCon y su formato UwuAfterDark amplían la dimensión experiencial y relacional; y Lupi-Con opera como punto temprano de activación económica para microemprendimientos técnicos. En conjunto, estos nodos estructuran el ritmo anual del ecosistema y concentran procesos de validación y circulación.

No obstante, el crecimiento del sector está acompañado de tensiones estructurales significativas. La profesionalización técnica convive con informalidad económica persistente. La sofisticación productiva no siempre se traduce en estabilidad financiera. La dependencia de plataformas digitales introduce vulnerabilidad algorítmica y las

dinámicas internas del campo —incluyendo conflictos reputacionales y percepciones de ambientes “tóxicos”— evidencian que el tejido relacional es tan determinante como la infraestructura técnica.

Estas tensiones no constituyen anomalías, sino rasgos propios de campos culturales en expansión. En economías atravesadas por el afecto, como es el caso de los fandoms, las emociones alinean individuos con comunidades, por eso es necesario entender cómo operan para así mediar entre lo individual y lo colectivo (Amhed, 2004). La consolidación del ecosistema dependerá no solo de inversión tecnológica o expansión de eventos, sino de la maduración organizativa y relacional de sus actores.

En términos sectoriales, el cosplay en Bogotá revela características centrales de las industrias creativas contemporáneas: hibridación disciplinar, microemprendimiento, circulación digital, economía afectiva y aprendizaje comunitario. Su evolución demuestra cómo prácticas nacidas en comunidades de fans pueden transformarse en sistemas productivos complejos con capacidad de generación de valor cultural y económico.

El principal aporte de esta investigación radica en haber sistematizado, por primera vez en el contexto local, una caracterización estructural del ecosistema cosplay, proponiendo modelos analíticos propios que permiten su comprensión más allá de la anécdota cultural. La formalización conceptual del MECB y el MCVCB no busca cerrar el debate, sino abrir una línea de investigación continua que permita comparar, medir y proyectar el fenómeno en otros contextos urbanos.

Finalmente, el cosplay en Bogotá puede entenderse como laboratorio contemporáneo de economía creativa urbana. En él convergen identidad, técnica, espectáculo, emprendimiento y comunidad. Su consolidación futura dependerá de la capacidad colectiva de sus actores para transformar capital simbólico en sostenibilidad estructural, fortalecer redes colaborativas y articularse con marcos institucionales sin perder su vitalidad comunitaria.

Lejos de ser un fenómeno marginal, el cosplay se revela como expresión tangible de las transformaciones culturales y productivas del siglo XXI, donde la creatividad no solo se representa: se organiza, se especializa y se convierte en sistema.



Todas las imágenes incluidas en esta publicación fueron utilizadas con la autorización expresa de sus respectivos titulares de derechos de reproducción (fotógrafos, cosplayers u organizadores de eventos).

Tabla 7
Listado de los 35 agentes entrevistados

Agentes entrevistados		Tipo de actor	Instagram
1	Adrian Valerian	Cosplayer/Presentador/UCG	@adrianvalerian
2	Alex Molina- Tunnikka	Moda Geek derivada de cosplay	@tunnikka
3	Alexander Peña	Cosplayer/Cosmaker/Propmaker. Team Cofradía WCS Colombia 2025	@metarnes
4	Alice in Steampunkland	Cosplayer/Team Cofradía WCS Colombia 2025	@alice_ insteampunkland @ lacrofradiacosplayandart
5	Ana Lucía Cuásquer	Cosplayer/Cosmaker. Team Sarusagi Ganadores WCS Colombia 2025. Representantes de Colombia al WCS Japón 2026	@analucosplay @teamsarusagi
6	AndreART	Moda Geek derivada de cosplay	@andreaartvestuario
7	Andrés Palacios	Cosplayer/Cosmaker/Propmaker. Team Sarusagi Ganadores WCS Colombia 2025. Representantes de Colombia al WCS Japón 2026	@_sarucosplay_ @teamsarusagi
8	Chastiefol	Cosplayer/Propmaker. Team Lauvick WCS 2025	@chastiefol_cosplay
9	Constanza Peña	Organizadora evento	@universosofa
10	Emily Zet	Organizador eventos	@zetly.art
11	Hollman Cote	Líder comunidad DC Fans Colombia /Organizador eventos	@hollman.cote @dcfans_colombia
12	Juan Cárdenas	Organizador de eventos	@uwucon_
13	Juan Pablo Castilla	Cosplayer/Presentador/Jurado/ Organizador eventos	@jp.comics
14	Joseph Caro-Madera, Arte y Decoración	Propmaker	@madera_arte_y_ decoracion

Nota. Elaboración propia.

Agentes entrevistados		Tipo de actor	Instagram
15	Kimberly Cardona	Cosplayer/UGC	@kimiko_cos02
16	Laritta	Cosplayer/Presentadora/UCG	@iamlaritta
17	Lobomolotov	Gaming Cosplayer	@lobolomolotov
18	Maria Shironuri	Cosplayer/Cosmaker	@mariashironuri
19	Mario Rey- Ares Cosplay Studio	Propmaker/Cosmaker	@arescosplaystudio
20	Marla Ardila	Oganizadora eventos y líder comunidad DC Fans	@marla_ardila
21	MegumiNeko	Cosplayer/Wig Stylist/UGC	@_megumineko
22	Michael Ette	Cosplayer/Cosmaker	@michael.ette
23	Nat Ospina	Fotógrafa/Cosplayer/UCG/ Organizadora eventos	@lanatcosplayer
24	Nicolás Echeverri	Organizador evento	@universosofa
25	Nicolás Pinzón	Fotógrafo Cosplay	@nicopinph
26	Omar Zamora	Cosplayer/Cosmaker /Líder Club Unidos por la Fuerza y Kashyyyk Clan (Mandalorian Mercs Colombia)	@unidos_porlafuerza @kashyyykclancolom- bia
17	Pacho Velandia	Fotógrafo Cosplay	@pacho.inc
28	Redmoon	Cosplayer/Propmaker/Cosmodel/ Jurado	@redmoon_cosplayer
29	Seelene	Cosplayer/Cosmaker Team Lauvick WCS Colombia 2025	@seelene.cos
30	Tio Waka	Cosplayer, presentador, fotógrafo cosplay	@tiowaka
31	Viviana Cavi Delgado	Cosplayer/Cosmaker/Gaming UGC	@kavidelgado
32	Viviana Gosh	Cosplayer/Crossplayer	@vivianagosh
33	Wendy Acosta	Cosplayer/Cosmakeup Artist/ Wig Stylist/Cosmaker	@wen_cosmakeup
34	Wilmar Castro	Organizador pasarela cosplay	@w_illustrator
35	Zantiago Echeverri	Organizador eventos	@universosofa

Los siguientes cosplayers infantiles participaron en la investigación bajo la supervisión de sus padres siguiendo los códigos de ética y consentimiento informado.

Tabla 8

Cosplayers infantiles entrevistados

Gabriel B	Cosplayer infantil (7 años) Cosplay competitivo	N/A
Kaori	Cosplayer infantil (8 años) hija de Redmoon.	@redmoon_cosplayer

Nota. Elaboración propia.

Tabla 9

Etapas de la práctica cosplay

Etapa		Propósito dominante	Características principales	Actividades típicas	Relación con el ecosistema
1	Aficionado/Fan	Entretenimiento y disfrute personal	Participación inicial motivada por el gusto por anime, videojuegos o cine.	Asistencia a eventos, cosplay ocasional, fotografía informal.	Base social del ecosistema; sostiene la cultura fan y el público de eventos.
2	Miembro de comunidad	Pertenencia e interacción social	Se integra a grupos o colectivos cosplay y participa regularmente en eventos.	Meetups, sesiones fotográficas colectivas, participación en comunidades online.	Fortalece redes sociales y circulación cultural del cosplay.
3	Creador/ Experimentador	Expresión creativa y aprendizaje técnico	Desarrollo de habilidades en confección, maquillaje, props o performance.	Diseño de cosplay, reinterpretaciones, construcción de vestuario.	Amplía la diversidad estética y técnica dentro del ecosistema.
4	Competidor/ Semi-profesional	Reconocimiento y validación	Participa en concursos y busca mejorar su calidad técnica o performativa.	Concursos, performances escénicas, colaboraciones con fotógrafos.	Genera legitimidad simbólica y visibilidad dentro del campo cosplay.
5	Emprendedor/ Profesional	Monetización o profesionalización	Busca generar ingresos o vivir del cosplay o de actividades asociadas.	Comisiones de trajes, contenido digital, talleres, invitaciones a eventos.	Conecta el cosplay con las industrias creativas y la economía cultural.

Nota. Elaboración propia a partir de entrevistas y observación participante.



Bibliografía

Argüelles, P. (2003). *Preguntar la Identidad*. Convergencia. Revista de Ciencias Sociales, vol. 10, núm. 32, mayo-agosto. Universidad Autónoma del Estado

Ahmed, S. (2004) "Affective Economies". Social Text 79, Vol. 22, No. 2, verano 2004. Duke University Press. 117-139.

Bourdieu, P. (1986). The forms of capital. En J. Richardson (Ed.), *Handbook of theory and research for the sociology of education*. Greenwood.

Butler, J. (1990). *Gender trouble*. Routledge.

DataIntel. (2025). *Cosplay Market Research Report 2033*. <https://dataintel.com/report/cosplay-market/>

El Tiempo. (2026, enero 12). *UwuAfterDark y el giro nocturno de la cultura otaku en Colombia*. El Tiempo. <https://www.eltiempo.com/cultura/uwuafterdark-y-el-giro-nocturno-de-la-cultura-otaku-en-colombia-3531985>

El Santuario del Rock. (2025, marzo). Reseña Lupi-Con Bogotá 2025.

García R; García D. (2013) *Manifestaciones de la cultura popular del Japón en México: convenciones de cómics, anime y cosplay Paakat*: Revista de Tecnología y Sociedad, núm. 5, septiembre, 2013 Universidad de Guadalajara Guadalajara, México.

Garzón, Juan. (2025). *Cuerpo, Voz, y Cosplay*. Facultad de comunicación y creación, Universidad el Bosque. Artes Plásticas.

Jenkins, H. (1992) *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*. New York: Routledge.

Lamerichs, N. (2018). *Productive fandom: Intermediality and affective reception in fan cultures*. Amsterdam University Press.

Market Report Analytics. (2025). Cosplay Costumes Market 2025-2033 Overview. <https://www.marketreportanalytics.com/reports/cosplay-costumes-market-4035>

McRobbie, A. (2016). *Be creative: Making a living in the new culture industries*. Polity Press.

Parra, L. M. et al. (2025). Cosplay en Bogotá: Impacto y expansión en las industrias creativas [Presentación de resultados]. LCI Fundación Tecnológica.

Parra, L. M., et al. (2025). *Cosplay en Bogotá*: Impacto y expansión en las industrias creativas. Artículo sometido.VIII Coloquio de Investigación, Politécnico Internacional.

United Nations Conference on Trade and Development (UNCTAD). (2010). *Creative economy report 2010. United Nations*.

Retail Insider. (2024). From conventions to commerce: Charting the rise of anime cosplay in retail spaces. <https://retail-insider.com/articles/2024/02/from-conventions-to-commerce-charting-the-rise-of-anime-cosplay-in-retail-spaces/>

UWUCon. (2025). *Video promocional UWUCon 2025* [Video]. TikTok. <https://www.tiktok.com/@uwucon/video/7545625145965137158>

Wenger, E. (1998). *Communities of practice: Learning, meaning, and identity*. Cambridge University Press.

Wortman A. et al. (2020). *La dimensión simbólica del trabajo creativo*. No. 84. Instituto de Investigaciones Gino Germani. Universidad de Buenos Aires. Ciudad de Buenos Aires, Argentina.

Índice de imágenes

Todas las imágenes incluidas en esta publicación fueron utilizadas con la autorización expresa de sus respectivos titulares de derechos de reproducción (fotógrafos, cosplayers u organizadores de eventos).

- Página 7 Cosplayer @adrianvalerian Personaje: *Diluc Ragnvindr/ Genshin Impact*. Fotógrafo: Gran Rojo Fotografía
- Página 12 Cosplayer @lanatcosplayer Personaje *Agente de Asgard /Loki: Agente de Asgard Comic Fo-tógrafo Cosplay Inc.*
- Página 14 Cosplayer @elcapicosplay Personaje *Drácula* Fotógrafo @wakeupix
- Página 17 Cosplayer @its_riggi Personaje *Saitama/One Punch Man* Fotógrafo @wakeupix
- Página 19 Cosplayer @adrianvalerian Personaje *Ichiji Vinsmoke - One Piece* Fotógrafo Ferjara Phcos
- Página 20 Cosplayer @anni_bunny Personaje *Hatsune Miku /Rabbit Hole-Deco*27* Fotógrafo @nico-pinph
- Página 29 Cosplayer @adrianvalerian Personaje *Sabo /One Piece* Fotógrafo Prism Photography
- Página 30 Cosplayer @jokka.cosplay Personaje *Shikaku Nara/Naruto* Fotógrafo @nicopinph
- Página 37 Cosplayer @lamlaritta Personaje *Sakura Kinomoto/Sakura Card Captor* Fotógrafo @walo.wm_photoplay P
- Página 40 Cosplayer @cata_260 Personaje *Sirena dorada /Love, Death &Robots* Fotógrafo @wakeupix
- Página 45 Cosplayer @elcapicosplay Personaje *Capitán Jack Sparrow /Piratas del Caribe* Fotógrafo @wakeupix
- Página 48 Cosplayer@alejocosplay202 Art *el Payaso/Terrifier* Fotógrafo @wakeupix
- Página 54 Cosplayer @lanatcosplayer Personaje *Venti/ Genshin Impact* Fotógrafo Gran Rojo Fotografía
- Página 57 Cosplayer@kiro.si Personaje *Sora/ Kingdom Hearts* Fotógrafo @wakeupix
- Página 60 Cosplayer @lobomolotov y Mithril Armory Personaje *Darius-League of Legends* Fotógrafo @na.vaftografia
- Página 62 Cosplayer @jokerdc79 Personaje *Joker* Fotógrafo Fotógrafo @wakeupix
- Página 65 Cosplayer @lijulgar Personaje *Monja* Fotógrafo @wakeupix
- Página 66 Cosplayer @lanatcosplayer Personaje *Vi/ Arcane* Fotógrafo Soju Agencia Digital
- Página 69 Cosplayer @sakusofi Personaje *Naruto* Fotógrafo @wakeupix
- Página 70 Cosplayer @darknyvalkyriear *Papa Emeritus Terzo/Ghost* Fotógrafo @wakeupix

- Página 73 Cosplayer @salty_b1 *Kei Nijimura /JoJo's Bizarre Adventure* Fotógrafo @wakeupix
- Página 74 Cosplayer @jp.comics *Doctor Strange Sorcerer Immortal/Marvel Rivals* Fotógrafo *Pacho Velandia-Cosplay.Inc*
- Página 77 Cosplayer @dou.cos Personaje *Jolyne Cujoh/JoJo's Bizarre Adventure* Fotógrafo @wakeupix
- Página 80 Cosplayer @youngfrikicosplay Personaje *Colectivo JoJo's Bizarre Adventure* Fotógrafo @wakeupix
- Página 82 Cosplayer @whiskey_november.cos Personaje *Narancia Ghirga* Fotógrafo @wakeupix
- Página 85 Cosplayer @zhioniz Personaje *Baraggan Louisenbairn /Bleach* Fotógrafo @wakeupix Fotógrafo @wakeupix
- Página 87 Cosplayer @lobomolotov Cosmaker@dear.ume Personaje *Itto/ Genshin Impact* Fotógrafo @na.vafotografia
- Página 88 Cosplayer Busto María Antonieta Personaje *Daenerys Targaryen* Fotógrafo @megaextralina
- Página 90 Evento *Inaguración Exhibición Más Allá del Cosplay*: del performance al museo Aparecen Izq a Der. Alexandra Acuña (Coordinación de investigación LCI Bogotá). Equipo Académico Escuela Diseño y Negocios: Catalina Ayala, Eduardo Peña, Ricardo Perdomo, Lina M. Parra, Daney Ortiz, Marcela González (Directora), Jose Miguel Mejía. Fotógrafo Janny Villalobos
- Página 92 Evento naguración *Exhibición Más Allá del Cosplay*: del performance al museo Aparece Lina M. Parra Ante
- Página 93 Cosplayer Busto Busto María Antonieta Personaje *Harley Quinn* Fotógrafo @megaextralina Cos-player Busto David de Miguel Ángel Personaje *Naruto* Fotógrafo @megaextralina
- Página 94 Cosplayer @jo_jhonny_ Personaje *Star Lord /Guardianes de la galaxia* Fotógrafo @wakeupix
- Página 97 Cosplayer @jaiorodriguezgaitan Personaje *Ghost Rider* Fotógrafo @wakeupix
- Página 101 Cosplayer @_angelittaly Personaje *Jolyne Cujoh/JoJo's Bizarre Adventure* Fotógrafo @wakeupix

En la última década, el cosplay en Bogotá ha evolucionado de práctica cultural asociada a comunidades de fans a configurarse como un ecosistema creativo con dinámicas productivas, modelos de negocio emergentes y redes especializadas de trabajo.

Esta publicación presenta los resultados de la investigación: *Cosplay en Bogotá: Impacto y expansión en las Industrias Creativas* realizada por un grupo de investigadores de la Escuela de Negocios y Diseño de LCI Fundación Tecnológica en Bogotá. Estos resultados permiten una caracterización técnica del ecosistema cosplay en la ciudad, a partir del análisis de treinta y cinco actores clave —cosplayers, cosmakers, fotógrafos, especialistas y organizadores— que sostienen una microeconomía basada en reputación, especialización y comunidad.

A través del mapeo de su cadena de valor, la identificación de sus modelos de monetización y el análisis de sus tensiones estructurales, la investigación propone entender el cosplay como una industria creativa emergente en proceso de consolidación.

Así, Cosplay en Bogotá: Ecosistema creativo en expansión constituye un primer esfuerzo editorial por documentar de manera sistemática este fenómeno en Colombia, aportando insumos para su reconocimiento sectorial, fortalecimiento institucional y proyección académica.

