

# jugendszenen.com

PDF-Download (Stand: November 2007)

---

## Sie können den Text unter den folgenden Bedingungen verwenden:

- **Namensnennung.** Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen (wodurch aber nicht der Eindruck entstehen darf, Sie oder die Nutzung des Werkes durch Sie würden entlohnt).

Bitte wie folgt zitieren:

Jugendszenen.com (Hrsg.), Autor (2007): Die XY-Szene. Online-Publikation: <http://www.jugendszenen.com>. Abrufdatum: (bitte angeben)

- **Keine kommerzielle Nutzung.** Dieses Werk darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.
- **Keine Bearbeitung.** Dieses Werk darf nicht bearbeitet oder in anderer Weise verändert werden.

Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen die Lizenzbedingungen, unter welche dieses Werk fällt, mitteilen. Am Einfachsten ist es, einen Link auf diese Seite einzubinden.

Jede der vorgenannten Bedingungen kann aufgehoben werden, sofern Sie die Einwilligung des Rechteinhabers dazu erhalten.

Diese Lizenz lässt die Urheberpersönlichkeitsrechte unberührt.



## Cosplay (Karen Heinrich und Christoph Tober)

### Intro

Wer ihnen in der Innenstadt oder auf der Buchmesse nichtsahnend über den Weg läuft, bei dem rufen sie ungläubiges Staunen und Irritation hervor – gerade so, als wäre man in einen Film-Set hineingestolpert: Jugendliche in schreiend bunten Kostümen, mit absurden Haarfarben und überlebensgroßen Spielzeugwaffen, die sich unentwegt gegenseitig fotografieren und sich in japanischem Kauderwelsch unterhalten.

Cosplay ist eine Praxis von Fans japanischer Comics (**Manga**), Trickfilme (**Anime**) und **Videospiele**. Der Anglizismus Cosplay (jap. *kosupure*) steht für „**costume play**“ und meint das Verkleiden und Posieren als eine **fiktive Figur**. Das Motiv hierfür ist das **Fandom**, also die affektive und intensive Beschäftigung mit ausgewählten kommerziell produzierten Texten.

Cosplay wird hauptsächlich auf den Veranstaltungen (sog. **Conventions**) der **Anime/Manga-Fanszene** betrieben, also nicht im Alltag und in der Regel auch nicht im privaten Rahmen, sondern in der Szene-Öffentlichkeit. Im engsten Sinne gilt die Bezeichnung Cosplay nur für die Darstellung fiktiver japanischer Figuren aus Manga, Anime und Videospiel. Mit zunehmender Bekanntheit des Begriffs findet er auch für andere **Kostümierungspraxen** Verwendung, etwa in Bezug auf populäre westliche Figuren aus *Der Herr der Ringe* oder *Harry Potter*. Diese weiter gefasste Definition kann gelten, solange sich dieses Cosplay im Rahmen der Anime/Manga-Fanszene abspielt, da viele Anime/Manga-Fans zugleich Figuren aus anderen Kontexten präferieren und auf gewohnte Weise durch Cosplay interpretieren.

Die Cosplay-Szene als Form jugendlicher Vergemeinschaftung stellt allem Anschein nach eine eigenständige (Sub-)Szene innerhalb der deutschen Anime/Manga-Fanszene dar, die sich teilweise mit ihrer Ursprungsszene überschneidet, aber ebenso ihre eigenen Szene-Merkmale wie Rituale, Hierarchien und Treffpunkte herausgebildet hat.

### History

Über die historische Lokalisierung des Phänomens Cosplay kann nur spekuliert werden und bedingt valide Informationen über seine Geschichte sind vorwiegend in der Szenemythologie zu finden.

Demnach hat Cosplay seinen Ursprung im nordamerikanischen **Science-Fiction-Fandom**. Dessen Kostümierungspraxis wurde von japanischen Fans (sog. *otaku*) aufgegriffen und innerhalb ihres eigenen popkulturellen Kontextes modifiziert. Der Begriff Cosplay und die Praxis, die er heute im eigentlichen Sinne bezeichnet, entstanden in der Anime- und Manga-Fan-Szene im Japan der späten 70er/frühen 80er Jahre.

Ins westliche Ausland, zuerst nach Nordamerika, gelangte Cosplay mit dem Entstehen einer Anime-Fanszene frühestens Ende der 1980er Jahre.

In Deutschland verbreitete sich Cosplay zeitgleich mit dem wachsenden **kommerziellen Erfolg japanischer Anime** v.a. im Zuge von *Sailor Moon* (im dt. Fernsehen ab 1996) und den ersten **Anime/Manga-Conventions**,

die seit 1999 regelmäßig stattfinden und Cosplayern eine Öffentlichkeit bieten. Das Aufkommen von fanspezifischen Printmedien (wie z.B. das Magazin *AnimaniA*), die steigende Popularität von **Manga** (wie etwa *Dragon Ball*) sowie die immer dichtere kommunikative Vernetzung durch das **Internet** trugen zur Bildung der Szene wesentlich mit bei.

Die Szeneteilnehmer teilen die vergangenen Jahre bevorzugt nach der Qualität und Quantität der Cosplayer ein: Die Qualität der Kostüme, der Auftritte und der fotografischen Dokumentation ist gegenüber den Anfangsjahren gestiegen, die Online-Aktivitäten und Kontakte innerhalb der Szene haben sich stark vermehrt und durch den exponentiell gewachsenen Markt sind wesentlich mehr Anime, Manga u.a. japanische Produkte in Deutschland erhältlich. Außerdem ist die öffentliche Akzeptanz für Anime/Manga-Fans und Cosplayer gestiegen (wie z.B. bei der Leipziger Buchmesse, der Cosplayer inzwischen als Werbeträger dienen). All dies wird von den Szeneteilnehmern positiv beurteilt. Die Vergrößerung der Szene, die steigende Popularität der Bezugstexte und die wachsende mediale Aufmerksamkeit haben aber auch zur Folge, dass die Szene etwas von ihrer Exklusivität und als familiär empfundene Atmosphäre eingebüßt hat und sich immer mehr neue sowie sporadische Teilnehmer unter den Cosplayern finden, die nicht unbedingt zur eigentlichen Anime/Manga-Fanszene gezählt werden können.

## **Facts&Trends**

Da die Präsenz in einschlägigen **Online Communities** ein konstituierendes Kriterium für die Szeneidentität ist, bieten Zahlen und Statistiken der dort eingetragenen Mitglieder eine erste Orientierung für die Größe der Szene.

In der größten deutschsprachigen Anime/Manga-Fan-Community „Animexx“ ([www.animexx.de](http://www.animexx.de)) sind ca. 9000 der über 100.000 User mit mindestens einem Cosplay-Kostüm registriert. In der auch für deutsche Cosplayer immer mehr an Bedeutung gewinnenden internationalen (in den USA beheimateten und überwiegend englischsprachigen) Community [www.cosplay.com](http://www.cosplay.com) sind ca. 700 User aus Deutschland angemeldet. Kleinere Online Communities für Cosplayer haben einige hundert deutschsprachige User.

Die Zahl der aktuell und regelmäßig aktiven Cosplayer ist nach unserer Einschätzung im deutschen Raum mit mehreren hundert bis wenigen tausend zu beziffern.

Cosplayer in Deutschland sind **überwiegend Jugendliche** zwischen 14 und Anfang 20 und **mehrheitlich weiblich** (ca. 70-80%). Die verhältnismäßig wenigen Cosplayer, die seit 1999 in der Szene sind und gegebenenfalls vorher schon Anime-Fans waren, sind heute etwa Anfang bis Mitte 20. Auch unter den Späteinsteigern gibt es Ältere, vereinzelt sogar über 30-jährige. Ersten Beobachtungen zufolge ist Cosplay aber für viele Szenegänger nur in einem kurzen Lebensabschnitt von 2 oder 3 Jahren relevant; zudem erhält die Szene ständig Zuwachs, wodurch der Altersdurchschnitt niedrig bleibt.

## **Fokus**

Konstituierende Praxis des Cosplay ist das **Sich-Verkleiden** als eine fiktive Figur, die aus einer präferierten Erzählung (Anime, Manga oder Videospiel) stammt. Hierzu gehört die **Beschäftigung** mit dem Bezugstext (Lektüre, Suche nach oder Anfertigung von Abbildungen der Figur, Austausch mit anderen Fans), die Anfertigung bzw. Zusammenstellung des Kostüms (gekaufte Kostüme sind verpönt), die **Präsentation** des Kostüms auf einer öffentlichen Veranstaltung (einem **Event** oder **Szene-Treffen**) und im **Internet** (in Online Communities und ggf. auf der eigenen Homepage). Die Präsentation der eigenen **Arbeit** ist ein zentrales Motiv der Cosplay-Praxis. Cosplayer teilen dabei nicht nur das Ergebnis ihrer Arbeit – das fertige Kostüm – mit der Szeneöffentlichkeit, sondern präsentieren oft auch Zwischenergebnisse und tauschen sich über ihre Pläne, Fortschritte und Probleme mit anderen Cosplayern aus. Dies geschieht in den Online Communities, deren regelmäßiger Besuch maßgeblich zum Entstehen einer Szene-Identität beiträgt. Untrennbar verbunden mit der Präsentation ist das Anfertigen von Fotos bzw. Posieren für die Kameras der Anwesenden.

Je nach Rahmung des Auftritts – **Flanieren** und soziale Interaktion auf dem Event, **Posieren** für Fotos oder **Bühnenvorstellung** – stellt der Cosplayer mehr sich selbst oder die fiktive Figur dar. Die meiste Zeit ist der Cosplayer ‚er selbst‘, nur für kurze Vorführungen (z.B. beim Cosplay-Wettbewerb oder Fotoshooting) nimmt er eine fremde Rolle an. Die intensive Beschäftigung mit der Figur fließt dabei ebenso mit ein wie das Wissen um standardisierte **Cosplay-Posen** und **Figurentypen** sowie die eigene Körperlichkeit und Persönlichkeit. Dabei wechselt der Cosplayer permanent die Darstellungshaltung, er tritt niemals vollständig hinter seine Rolle zurück, sondern die Differenz zwischen realem Menschen und fiktiver Figur bleibt sichtbar und wird manchmal sogar betont. Cosplay ist also nicht zu verwechseln mit ↑Rollenspiel, bei dem eine alternative Identität erschaffen und in allen Aspekten nachgespielt wird, wobei der Rollenspieler versucht, eine möglichst starke Identifikation mit seiner Rolle zu erreichen.

Ein Cosplayer beschränkt sich nicht auf die Darstellung einer einzigen Figur, sondern fertigt in der Regel zu jedem Event ein oder mehrere neue Kostüme an. Zwar gibt es einzelne Figuren und Kostüme, die dem Cosplayer persönlich besonders wichtig sind; der Wechsel und die ständig neuen Herausforderungen sind aber ein wesentlicher Antrieb der Cosplay-Praxis. Dabei gilt es für den Cosplayer, virtuelle Identität (s. Medien) und reale Präsenz auf Szene-Events in Einklang zu bringen und sich ein – trotz aller Kostümwechsel - wiedererkennbares **Image** aufzubauen.

Auf Conventions sind **Cosplay-Wettbewerbe** von zentraler Bedeutung – Cosplayer können sich hier einzeln oder in einer Gruppe mit einem Bühnenauftritt präsentieren. Die formale Struktur des Wettbewerbs ist geprägt durch die begrenzte Zeitspanne (bis zu drei Minuten), in der gemeinhin Bezugstexte entweder nachgespielt oder mit Sketchen, Parodien, Tanz und Gesang interpretiert werden. Eine Jury bewertet nach Kriterien wie Machart des Kostüms und Ähnlichkeit mit dem Original sowie Qualität der Darstellung (Personifikation der Figur, Originalität, Zuschauerresonanz). Was den kommunikativen Aspekt einer Convention betrifft, hat der Cosplay-Wettbewerb als Publikumsattraktion eine hohe Relevanz, bietet er doch Gesprächsstoff auch bei Cosplayern, die nicht teilgenommen haben.

## **Einstellung**

In der Cosplay-Szene herrscht ein ausgeprägtes Bewusstsein für den **unkonventionellen Charakter** des Hobbys, es kann aber nicht von einer für alle Cosplayer verbindlichen Weltanschauung oder Lebensweise gesprochen werden. Allenfalls wären einzelne Werte zu nennen, über deren Bedeutung ein Konsens herrscht: **Toleranz** gegenüber dem Anderen und Fremden etwa, die Cosplayer durch ihre eigene Tätigkeit bewusst von ihrer Umwelt einfordern und die sie auch selbst demonstrieren wollen.

**Konkurrenzdenken** ist eine treibende Kraft in der immer größer werdenden Cosplay-Szene und wird solange positiv gesehen, wie es sachlich betrieben wird und einen Antrieb für die eigene handwerkliche Arbeit darstellt: Das unerreichbare Ziel besteht darin, das perfekte Cosplay – die genaue **Nachahmung von Aussehen und Posing** – zu liefern; das erreichbare, immer wieder neu gesteckte Ziel ist es, sich beim nächsten Kostüm zu verbessern und eine größere **Herausforderung** zu meistern, bzw. ein bestimmtes Kostüm besser umzusetzen als andere Cosplayer.

Im Mittelpunkt steht das **Fandom**, also die harmonische Gemeinschaft und der Spaß an der Sache; dies sind die Ideale, die Cosplayer in ihrer Selbstdarstellung und im Gespräch untereinander betonen. Besonders die Bedeutung des **Spaßes**, den die Cosplay-Praxis stets machen soll, wird hervorgehoben, und es wird davor gewarnt, das „Hobby“ Cosplay zu ernst zu nehmen.

Aufgrund der zahlreichen und unterschiedlichen Bezugstexte lassen sich keine verallgemeinernden Aussagen über die ästhetischen Präferenzen der Cosplayer treffen. Dies ist allenfalls möglich, wenn von einzelnen Untergruppen die Rede ist – etwa von Cosplayern, die einen einzigen Text präferieren (z.B. die sehr beliebten **Shōnen**-Serien *Yu-Gi-Oh!* und *Naruto*) oder von verwandten Szenen wie **Visual Kei** (s. Relations). Weit verbreitet ist jedoch eine Vorliebe für niedliche (**kawaii**) Figuren und Posen, die fester Bestandteil besonders von **Shōjo**-Serien sind. Diese Vorliebe wird aber oft gebrochen durch die gleichzeitige Begeisterung für makabre, gewalttätige oder düster-melancholische Inhalte, was einen Hinweis auf die ironische Medienkompetenz der Cosplayer gibt.

## **Lifestyle**

Cosplay ist **kein Lebensstil** im Sinne etwa eines Kleidungsstils, der auch im Alltag getragen wird. Die Kostümierung und die Darstellung einer fiktiven Figur, also das eigentliche Cosplay, beschränkt sich auf **raumzeitlich strikt abgegrenzte Bereiche**. Außerhalb dieser regelmäßig stattfindenden Events und Szene-Treffen sind Cosplayer nicht füreinander oder für andere erkennbar. Höchstens die Begeisterung für **japanische (Pop-)Kultur** wird durch Symbole wie Buttons oder einzelne Accessoires und Kleidungsstücke ausgestellt. (Auch im Alltag erkennbar sind allenfalls **Visual Kei**-Cosplayer und **Gothic Lolas**, s. Relations).

Cosplay bestimmt den Alltag und die Lebensplanung eines Cosplayers mehr oder weniger stark durch die zeit- und geldaufwendige Aktivität der **Kostümanfertigung**, die gerade in den Wochen vor einem Event immer mehr in den Mittelpunkt rückt. Dieser „**Stress**“ wird unter Cosplayern häufig thematisiert und kann sogar als Szenek-Ritual angesehen werden. Er steht der behaupteten **Spaßbetontheit** des Cosplays gegenüber, gehört aber offenbar ebenso dazu. Eine große Anstrengung für das Kostüm und den gelungenen Auftritt kann befriedigende Erlebnisse produzieren und die Bindung sowohl zum Kostüm als auch zum Bezugstext verstärken. Die **intensive Beschäftigung mit dem Text** und die **Arbeit am Kostüm** gehen Hand in Hand oder wechseln sich ab.

Zum Lebensstil gehört auch die **intensive Mediennutzung** und **regelmäßige Kommunikation** mit anderen Cosplayern (s. Medien).

## **Symbole**

In der Öffentlichkeit werden in der Regel keine Symbole getragen, die eine Zugehörigkeit zur Cosplay-Szene erkennbar machen. Auf Szene-Veranstaltungen sind Cosplayer aber kenntlich durch das Tragen eines Kostüms. Obgleich sie nicht mit jedem Bezugstext vertraut sind, erkennen Cosplayer **wiederkehrende Typen von fiktiven Figuren** (z.B. Catgirl, Schulmädchen) und deren **Accessoires und Posen**. Diese zitieren sie in ihrer eigenen Darstellung, was besonders bei selbst kreierten Kostümen deutlich wird – für die Eingeweihten sind diese nicht nur als Cosplay-Kostüme erkennbar, sondern auch der dargestellte Figurentyp und ggf. Zitate aus bestimmten Serien oder Genres können vom Betrachter zugeordnet werden. Cosplayer kennen wiederkehrende Topoi und Symbole in Anime, Manga und Videospielen und parodieren diese z.B. in ihren Bühnenauftritten.

Sowohl in der virtuellen als auch in der papiergestützten **Kommunikation** werden unter Cosplayern (und Anime-Fans allgemein) so gut wie immer sog. **Emoticons** oder **Animemoticons** verwendet. Diese Zeichenkombinationen aus der Chatter-Sprache, die die Funktion von Bildsymbolen haben und bestimmte Stimmungs- oder Gefühlslagen ausdrücken, kommentieren das Geschriebene, verstärken eine Aussage oder schwächen sie ab. Meist handelt es sich dabei um stilisierte Gesichtsausdrücke von Manga- oder Animefiguren: ^\_^ entspricht z.B. dem westlichen Smiley :)

Als Symbole können auch die **Werkzeuge und Materialien** gelten, die Cosplayer zur Anfertigung ihrer Kostüme benötigen und die (zumindest zeitweise) viel Platz in ihrem Lebensbereich einnehmen: Nähmaschine und Nadeln, Heißklebepistole, Stoffe, Perücken, Bastelmaterial, aber auch zerstoche oder verbrannte Finger. Erfahrungen und Utensilien, die bei Außenstehenden Befremdung hervorrufen, erzeugen unter Cosplayern Komplizenschaft.

Die Cosplay-Szene gerät mit **wachsender Größe und (Medien-)Präsenz** zwar zunehmend in den Blick der Öffentlichkeit, ist aber zum einen noch nicht bekannt genug, um von Außenstehenden korrekt identifiziert zu werden, zum anderen fehlen eindeutige Symbole. Daher dienen o.g. Symbole allenfalls als Erkennungszeichen untereinander bzw. der Abgrenzung von Gruppen innerhalb der Anime-/Manga-Fanszene und der Cosplay-Szene. Nach außen senden sie eher undifferenziert verstörende Signale. Die verwandte **Visual Kei-Szene** (s.

Relations) allerdings setzt bewusst auf eine Schock-Ästhetik, die Verwandtschaft zu Punk- und Gothic-Symbolik hat.

## **Rituale**

Wichtiges Ritual von Cosplayern auf Events und kleineren Cosplayer-Treffen sind **Fotoshootings**, die von **Hobby-Fotografen** (sog. *Cameko*) oder den Cosplayern selbst durchgeführt werden und bei denen bestimmte Verhaltensmuster (wie z.B. **Posings**) erwartet und interaktiv (re)produziert werden. Zum einen sind solche Fotoshootings Teil der **Selbstinszenierung** der Cosplay-Szene, zum anderen werden Fotografien als **Honorierung** aufgefasst und dienen als zusätzliche Motivation. Die Bilder werden anschließend im Internet veröffentlicht und ausgetauscht, somit sind sowohl Produktion als auch Verwendung der Fotos ein konventionalisierter sozialer Prozess und ein Medium für Beziehungen – und somit von szenekstituierender Bedeutung.

In den Online Communities stellen Cosplayer ihre eigenen Kostüme in Wort und Bild vor und **kommentieren** die Kostüme anderer Cosplayer. Ziel dieser (Selbst-)Präsentation ist, **positives Feedback und konstruktive Kritik** zu bekommen und sich ggf. darüber hinaus mit anderen Cosplayern auszutauschen.

Zur Szene-Identität eines Cosplayers gehört der sog. **Nickname**, ein selbstgewählter Alias, der sich typischerweise auf eine Lieblingsfigur bezieht und japanisch klingt. Der bürgerliche Name wird in der virtuellen, aber auch in der face-to-face Kommunikation selten genannt; üblicherweise spricht man sich mit dem jeweiligen Nickname an.

Ein weiteres Ritual der deutschen Cosplay-Szene (das aber auch unter Anime-Fans stattfindet) ist der Austausch von sog. **Con-Hons** auf Events und kleineren Szenetreffen.

## **Events**

Überregionale Events stellen die bedeutsamsten Ereignisse der Cosplay-Szene dar. Dazu zählen neben den **Conventions** der Anime-/Manga-Fanszene v.a. die **Buchmessen** in Frankfurt und Leipzig. Die größten Conventions sind die **AnimagiC** (im Juli in Bonn) und die **Connichi** (im September in Kassel). Kleinere und größere Conventions finden das ganze Jahr über an verschiedenen Orten in ganz Deutschland statt und dauern in der Regel zwei bis drei Tage.

Von untergeordneter Bedeutung sind Events anderer ‚Szenen‘ – Japan-Kulturtage, Konzerte und Musikfestivals, Comicbörsen und Spielermessen, Science Fiction und Fantasy Conventions, Film- und Buchpremierer – die v.a. von Cosplayern aus der Region oder mit entsprechenden Interessen für Treffen genutzt werden.

Conventions bieten neben Verkaufsständen mit importierten **Merchandise-Artikeln** zahlreiche Unterhaltungsangebote wie Anime-Video-Vorführungen und ein umfangreiches Showprogramm, das von Fans und japanischen Gästen gestaltet wird. Dabei geht es nicht nur um die Fan-Gegenstände Anime, Manga und Videospiele, sondern es wird ein allgemeines **Interesse an der japanischen Kultur** bedient.

Cosplay ist eine der Hauptattraktionen auf einer Convention. Der **Cosplay-Wettbewerb** ist inzwischen fester Bestandteil jeder Veranstaltung und die zahlreichen Cosplayer machen bis zur Hälfte des gesamten Publikums einer Convention aus.

Im Mittelpunkt eines Events steht für Cosplayer weniger das dort präsentierte Programm, als vielmehr das **soziale und ästhetische Erlebnis** mit anderen Cosplayern, das **Sehen und Gesehenwerden**. Sie treffen Cosplayer, die sie z.B. aus Online Communities bereits kennen oder knüpfen neue Kontakte, wozu meist das Kostüm und die gemeinsame Vorliebe für bestimmte Texte den Anlass bieten.

Dem **Fotografieren und Fotografiertwerden** wird in der Szene eine besondere Bedeutung beigemessen (s. *Rituale*). Für die Präsentation ihrer Kostüme suchen sich die Cosplayer eigene Räume auf einer Convention, z.B. auf dem Außengelände vor der eigentlichen Veranstaltungshalle.

Die besondere Bedeutung eines Events liegt für einen Cosplayer auch darin, dass er hier meist ein oder mehrere neue Kostüme vorstellt, die zu diesem Anlass fertig gestellt wurden und u.U. nur dieses eine Mal getragen werden. Cosplayer arbeiten meist gezielt über mehrere Wochen oder Monate auf ein Event hin; die **Einmaligkeit des Events** wird unterstrichen durch das nicht wiederholbare Erlebnis, das neue Kostüm zu tragen.

## **Treffpunkte**

Neben den etablierten Versammlungsorten, den zyklisch stattfindenden überregionalen Events, konstituiert sich die Cosplay-Szene auf **lokal begrenzten Cosplayer-Treffen** und v.a. **im virtuellen Raum des Internets als permanentem Treffpunkt**.

Fan-Treffen werden i.d.R. über den Event-Kalender der Online Community **www.animexx.de** ausgeschrieben und zusätzlich per Mundpropaganda und über virtuelle Einladungen bekannt gemacht. Bereits in den Anfängen des Anime-Fandoms in Deutschland gab es regelmäßige Treffen und Stammtische, bei denen Fans sich in kleinem Kreis austauschen konnten. Seit 2004 finden nun auch in immer mehr Städten eintägige bzw. mehrstündige Treffen explizit für Cosplayer statt. Das **soziale Ereignis** steht hierbei im Mittelpunkt und weniger das Sich-Verkleiden und Präsentieren. Zwar finden oft von den Organisatoren geplante **Aktivitäten** statt, etwa Bowling, Eislaufen, Gesellschaftsspiele oder auch Tätigkeiten mit Bezug zum Fandom, aber ein (kommerzielles) Rahmenprogramm wird gemeinhin nicht präsentiert. Die meiste Zeit verbringen die Teilnehmer mit geselligem Beisammensein und dem **Austausch über das Fandom und Cosplay**.

Wer mit Cosplayern aus der eigenen Stadt oder Region befreundet ist, trifft sich darüber hinaus evtl. auch privat mit ihnen. Diese Beziehungen werden an die Szene zurückgebunden, wenn z.B. Fotos von privaten Treffen und Fotoshootings in Online Communities veröffentlicht werden und wenn später aus der engen Zusammenarbeit und Freundschaft gemeinsame Cosplay-Auftritte entstehen.

## Medien

Von grundlegender Bedeutung für die Teilnahme an der Cosplay-Szene ist zunächst die **Rezeption von Bezugstexten** wie Manga, Anime oder Videospiel, wobei nicht jeder Text als Quelle für ein Cosplay dienen muss. **Intensiver Medienkonsum** ist Teil des Lifestyles eines Anime-Fans und somit auch des Cosplayers.

Auch kommerzielle **Manga- und Anime-Magazine** (wie z.B. *AnimaniA*) spielen eine wichtige Rolle als Kommunikationsmittel. Diese berichten nicht nur über Conventions – bevorzugt mit Fotos von Cosplayern – sondern widmen auch einzelne Seiten ausschließlich dem Cosplay. Während diese Zeitschriften früher eine große Rolle für das Herstellen von Kontakten innerhalb der Szene spielten, kommt diese Funktion heute jedoch fast vollständig dem Internet zu.

Den höchsten Stellenwert als Medium hat damit das **Internet** – die Präsenz in Online Communities ist essenziell für Cosplayer. Es dient als **virtuelles Kontaktmedium** und treibende Kraft der Szene, mit dessen Hilfe man sich medial vermittelt begegnet, als Szene näher zusammenrückt und sich mit ihr auseinandersetzt.

Allgemein üblich ist die (parallele) Nutzung von öffentlichen und privaten Diskussionsforen, Chats, Instant Messaging Systemen, E-Mail, Weblogs, eigener Internetpräsenz und öffentlichen Seiten zum Bilder-Austausch. **Regelmäßige, am besten tägliche Interaktion** mit anderen Fans und Cosplayern im Internet ist zwar nicht verpflichtend, bestimmt aber maßgeblich das **Prestige** und die **Präsenz** in der Szene sowie die Dichte des sozialen Netzes, in das der einzelne Cosplayer in der Szene eingebunden ist. Da sich ein wichtiger Teil des Szenelebens und der **Identitätsarbeit** virtuell abspielt, ist man ohne diese Online-Aktivitäten als Cosplayer fast nicht existent.

Neben der virtuellen Kommunikation gibt es mit den **Con-Hons** eine weitere, papiergestützte Form der Kommunikation, mittels derer auf Conventions neue Szenebekanntschaften geknüpft und bereits bestehende Bekanntschaften aufgefrischt oder gefestigt werden.

## Strukturen

Die Cosplay-Szene gilt, auch in ihrer Selbstcharakterisierung, als **einsteigerfreundlich und offen**. In Anlehnung an ihre maßgeblich **durch das Internet geprägte Struktur** (soziale Vernetzung z.B. durch Online Communities) findet man **flache Hierarchien** und eine relativ **hohe Durchlässigkeit** vor, so dass Neulinge bereits positive Resonanz für ihren öffentlichen Auftritt und ihr Kostüm erhalten. Dennoch zeichnet sich, auch aufgrund der Nähe zur Struktur und Organisation der Anime/Manga-Fanszene, eine **Rangordnung** ab, in der etablierte (seit mind. zwei Jahren aktive) Cosplayer ganz oben stehen.

Die Position in der Hierarchie ist wesentlich durch den **Bekanntheitsgrad und die mediale Präsenz** des Cosplayers in der Szene bestimmt. Hierzu gehört die Aktivität in Online Communities und das häufige Auftreten mit neuen Kostümen auf öffentlichen Treffen. Eine wichtige Rolle für die Popularität des Cosplayers spielen seine Kostüme: der betriebene **Aufwand, Originaltreue, handwerkliche Verarbeitung**, Bekanntheit (oder auch Seltenheit) des Bezugstextes und der dargestellten Figur. Die Qualität und Präsenz der **Fotos** und der **Live-Posen** tragen dabei wesentlich zum Ansehen eines Cosplayers bei. Weitere, nicht zwingende Kriterien sind erfolgreiche **Auftritte bei Wettbewerben** oder als Mitglied einer Showgruppe, ein Feature in Zeitschriften oder

auf Websites sowie eine eigene Homepage. Aber nicht nur die mediale Präsenz, sondern auch ein freundliches, soziales und extrovertiertes Auftreten und Kontakte zu anderen Cosplayern, besonders wenn diese bereitszenebekannt sind, führen zu einem höheren Status.

Eine **Organisationselite** ist in der Cosplay-Szene kaum auszumachen, da sie vorwiegend die **Events anderer Szenen** (v.a. des **Anime/Manga-Fandoms**, s. Relations) nutzt und ihr Haupttreffpunkt, die Online Communities, bereits eine flache Hierarchie vorgeben. Mancher langjährige Cosplayer zieht sich nach und nach vom Kostümieren und von Treffen zurück, um vermehrt organisatorisch tätig zu werden, tritt damit aber im Bewusstsein der meisten Szenemitglieder **in den Hintergrund**.

Da die Masse der Bezugstexte nahezu unüberschaubar ist, gibt es **kaum verbindliches Szenewissen** in Form von Textkenntnis. Akzeptanz fördernd ist es aber, wenn man möglichst viele Texte kennt und Anspielungen darauf in virtuellen Beiträgen, Bühnenauftritten o.ä. versteht.

Nach den Präferenzen für bestimmte Serien und Genres bilden sich mehr oder weniger stark abgegrenzte Untergruppen von Fans und auch von Cosplayern. Die meisten Cosplayer sind jedoch tolerant gegenüber anderen oder unbekanntem Bezugstexten – die gemeinsame Textkenntnis steht nicht unbedingt im Mittelpunkt der Kommunikation, schafft aber zusätzliche Sympathien und Anknüpfungspunkte für nähere persönliche Kontakte.

## **Relations**

Die Cosplay-Szene ist Teil der **Anime/Manga-Fanszene** und **nutzt deren Strukturen**. Die **Altersstruktur und Geschlechterverteilung** unterscheiden sich aber offensichtlich: Der Anteil an männlichen und älteren Fans ist in der gesamten Szene höher als bei den Cosplayern. Cosplayer werden von Anime/Manga-Fans allgemein positiv angesehen, da sie Szene-Events durch ihre **Anwesenheit und Performance** bereichern. Allerdings gibt es auch – v.a. in Foren geäußert – **Ressentiments** gegen Cosplayer, was mit ihrer schieren Masse, Altersstruktur oder dem unsozialen und aufdringlichen Verhalten Einzelner begründet wird. Dahinter ist oft der Vorwurf auszumachen, der Antrieb für Cosplayer sei nicht (mehr) in erster Linie das Fandom, sondern andere, egoistische Motive wie Eitelkeit, Konkurrenzdenken und ein ausgeprägtes Bedürfnis zur Selbstdarstellung. Die Verortung der Cosplayer in der Anime/Manga-Fanszene (und die Kontrolle über ihre Motive) ist für letztere offenbar wichtig.

Starke Überschneidungen bestehen mit der themenverwandten **Visual-Kei-Szene** – Fans japanischer Rockbands, die sich durch einen spezifischen **ästhetischen Stil** auszeichnen, der sich an Glam Rock, Gothic und traditionellem japanischem Theater orientiert. Auch Teilnehmer der Visual-Kei-Szene betreiben Cosplay, allerdings dienen ihnen die Musiker als Vorbild, deren Fans sie sind. Sie interpretieren also reale und nicht fiktive, aber **hochgradig stilisierte Medienfiguren**. »Visus« tragen ihren Stil allerdings **auch im Alltag** zur Schau, was sie von Anime-Cosplayern unterscheidet. Im Szenealltag und auf Events, bei denen beide Gruppierungen anzutreffen sind, grenzen sie sich oft voneinander ab, da die beiden Szenen **unterschiedliche Werte und Stile** vertreten.

**Gothic Lolitas** begreifen sich als eigenständige Szene, treten hierzulande aber auch als Untergruppe oder thematische Kategorie des Cosplay auf. Sie interpretieren keine konkreten Figuren aus einem Text, sondern tragen nach einem verbindlichen Stil-Kanon zusammengestellte Eigenkreationen und sehr oft auch gekaufte (Designer-)Kleider. Der Gothic Lolita oder Gothic & Lolita Stil ist ein **nostalgischer Modetrend** aus Japan, um den sich dort eine eigene Jugendszene gebildet hat. Er ist inzwischen aber auch in das Charakterdesign von Anime- und Manga-Serien eingeflossen. Viele Anime/Manga-Cosplayer setzen im Laufe ihrer Szenekarriere auch das ein oder andere Lolita-Kostüm um und präsentieren es ganz normal auf einer Szene-Veranstaltung. „Echte“ Gothic Lolitas verbinden mit Cosplayern allerdings kaum gemeinsame Themen und Einstellungen.

Die Praxis des Sich-Kostümierens ist auch in anderen Fanszenen bekannt, v.a. in den populären Genres **Science Fiction** und **Fantasy**. Es bestehen allerdings keine direkten Verbindungen zwischen diesen Szenen und der (Anime-/Manga-)Cosplay-Szene, abgesehen von wenigen Individuen, die sich in mehr als einer Szene bewegen.

### **Literatur & Links**

#### *Literatur*

Berndt, Jaqueline (1997): Japanische Populärkultur als Forschungsgegenstand, in: Fachzeitschriftensammlung Universität Ritsumeikan, Bd. 33, Nr. 3, S.43-63

Grassmuck, Volker (1993): »Allein, aber nicht einsam«. Die Otaku-Generation, in:  
<http://waste.informatik.hu-berlin.de/Grassmuck/Texts/otaku.d.html>

Grassmuck, Volker (2000): Eine Lebensform der Zukunft? Der Otaku, in: Matejovski, Dirk (Hg.): Neue, schöne Welt? Lebensformen der Informationsgesellschaft. Frankfurt, S.157-177

Höhn, Marco (2007): Visual Kei. Ansätze zur Ethnographie einer radikal-ästhetischen Jugendszene.  
[http://www.jugendszenen.com/\\_data/ws07\\_hoehn.pdf](http://www.jugendszenen.com/_data/ws07_hoehn.pdf)

Jenkins, Henry (2006): Pop Cosmopolitanism. Mapping Cultural Flows in an Age of Media Convergence, in: ders., Fans, Bloggers, and Gamers. Exploring Participatory Culture. New York u. London, S. 152-172.

Kinsella, Sharon (1998): Amateur Manga Subculture and the *Otaku* Panic, in:  
<http://basic1.easily.co.uk/04F022/036051/nerd.html>

Kinsella, Sharon (2000): A Short History of Manga. In: dies., Adult Manga. Culture and Power in Contemporary Japanese Society. Richmond, S. 19-49

Knigge, Andreas C. (2004): Alles über Comics. Eine Entdeckungsreise von den Höhlenbildern bis zum Manga. Hamburg.

Manfé, Michael (2005): Otakismus. Mediale Subkultur und neue Lebensform – eine Spurensuche. Bielefeld.

McCormick, Carlo (2007): *Becoming: Cosplay and Identity*, in: Dorfman, Elena, *Fandomania. Characters & Cosplay*. New York, S. 4-9.

Mescallado, Ray (2000): *Otaku Nation*, in: *Science Fiction Studies*, No. 80 / Vol. 27,1, S.132-146. Auch in:  
[http://www.depauw.edu/sfs/review\\_essays/mescallado80.htm](http://www.depauw.edu/sfs/review_essays/mescallado80.htm)

Napier, Susan J. (2001): *Peek-a-boo Pikachu. Exporting an Asian Subculture*, in: *Harvard Asia Pacific Review*, Fall 2001, S. 13-17. Auch in:  
[http://web.mit.edu/lipoff/www/hapr/fall01\\_health/pikachu.pdf](http://web.mit.edu/lipoff/www/hapr/fall01_health/pikachu.pdf)

Newitz, Annalee (1994): *Anime Otaku. Japanese Animation Fans Outside Japan*, in:  
<http://bad.eserver.org/issues/1994/13/newitz.html>

Patten, Fred (2004): *Watching Anime, Reading Manga. 25 Years of Essays and Reviews*. Berkeley.

Schodt, Frederik L. (1996): *Dreamland Japan. Writings On Modern Manga*. Berkeley.

#### *Links*

-Definition von Cosplay auf Anime News Network (ANN):

<http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=15>

-Die Zeitschrift AnimaniA: <http://www.animania.de/>

-Die Online Community des Animexx e.V.: <http://www.animexx.de/>

-Comics in Leipzig. Das Portal zur Leipziger Buchmesse: <http://www.comicsinleipzig.de>

-Wikipedia: <http://en.wikipedia.org/wiki/Cosplay>

-HR-Pressebericht über Cosplay auf der Frankfurter Buchmesse: [http://www.hr-](http://www.hr-online.de/website/specials/buchmesse2007/index.jsp?rubrik=29178&key=standard_document_33246580)

[online.de/website/specials/buchmesse2007/index.jsp?rubrik=29178&key=standard\\_document\\_33246580](http://www.hr-online.de/website/specials/buchmesse2007/index.jsp?rubrik=29178&key=standard_document_33246580)

Heinrich, Karen (2007): *Cosplay – Costume Play. Eine ästhetische Praxis von Fans japanischer Populärkultur in Deutschland*. Unveröff. Diplomarbeit im Studiengang Szenische Künste, Universität Hildesheim.

Tober, Christoph (2006): *vom fan zum akteur - eine visuelle ethnografie der cosplay-szene*. Unveröff. Diplomarbeit an der Fakultät für Soziologie, Universität Bielefeld.

#### *Film*

*Otaku. Eine Dokumentation*, von Jean-Jaques Beineix (1994), deutscher Vertrieb über Anime Connection of Germany/Dynamic Medien GmbH, Hirtscheid