

Bilder-Spiele. Zur Verschränkung von virtuellem Raum und personaler Selbstdarstellung

Anne Sonnenmoser

Keywords: soziale Medien; visuelle Soziologie; Mediensoziologie; Goffman; Soziologie des Spiels; Virtualität; mediale Wirklichkeit; Grounded-Theory-Methodologie; Bildclusteranalyse

Zusammenfassung: Die Darstellung der eigenen Person ist ein Bestandteil des sozialen Lebens, der in zeitgenössischen Gesellschaften nicht mehr nur in körperlicher Präsenz, sondern auch in den virtuellen Räumen digitaler Medien erfolgen kann. Der vorliegenden Analyse solch einer Verschränkung von virtuellem Raum und personaler Selbstdarstellung liegt das sogenannte Cosplay als Fallbeispiel zugrunde. Cosplay ist eine Form hybrider Selbstpräsentation, die sich mit der Nachahmung fiktionaler Bilder im Wechsel zwischen bildmedialen virtuellen Räumen und dem körperlichen Aktionsraum vollzieht. Cosplay beschränkt sich, im Gegensatz zum *Tableau Vivant*, nicht auf die Verkörperung von Bildern, sondern erstreckt sich auch auf die Rücküberführung körperlich bereits angeeigneter und verwirklichter Bilder in digitale Bildmedien. Diese für das Cosplay typischen Darstellungsprozesse sind in die Sozialform des Spiels eingebettet. In der Aneignung digitaler Bildwelten durch Konstruktions- und Rollenspiele erschließen sich Cosplayer*innen einen auf medial hybride Sozialwelten ausgerichteten Modus personaler Bewährung.

Inhaltsverzeichnis

- [1. Problemstellung](#)
 - [2. Methode](#)
 - [3. Selbstdarstellung in der Sozialform des Spiels](#)
 - [3.1 Zur Theorie des Spiels](#)
 - [3.2 Konstruktionsspiele im Cosplay](#)
 - [3.3 Rollenspiele im Cosplay](#)
 - [4. Schluss](#)
- [Anhang: Verzeichnis der verwendeten Notationen](#)
- [Literatur](#)
- [Zur Autorin](#)
- [Zitation](#)

1. Problemstellung

Im Zeitalter digitaler Medien ist die Sozialwelt durchzogen von vielfältigen Zugängen zu virtuellen Räumen. Smartphones, Tablets, Notebooks oder Smartwatches eröffnen mit nur einem Blick nicht nur alltägliche, sondern auch außeralltägliche, d.h. unwahrscheinliche und fiktionale Möglichkeiten sozialen Handelns und personaler Orientierung. Während die zahlreichen soziotechnischen Anwendungen digitaler Medien mit ihren je spezifischen Voraussetzungen und Handlungsspielräumen den Rahmen für soziale Situationen spannen, bildet ihr spezifischer "Realitätsakzent" (SCHÜTZ & LUCKMANN 2003 [1973], S.54) die Grundlage für neuartige Formen sozialen Handelns: Da digitale Medien dem Individuum vielfältige Wege erschließen, sich in den audiovisuellen Medienwelten virtueller Räume zu versenken und sich ohne

Mühe in den körperlichen Aktionsraum zurückzubringen (S.61), ist der schnelle und unkomplizierte Wechsel zwischen virtuellem Raum und körperlichem Aktionsraum ein Kennzeichen des Gebrauchs digitaler Medien. Der wesentliche Unterschied zwischen diesen Räumen besteht darin, dass sich eine Person im körperlichen Aktionsraum mit dem ganzen Körper in eine Situation hineinbegeben und den Körper in dieser Situation einsetzen kann. Auch wenn nicht in allen Situationen der ganze Körper gleichermaßen genutzt wird, so steht im körperlichen Aktionsraum potenziell doch der ganze Körper zur Verfügung, beispielsweise zu Zwecken der Selbstdarstellung, der Selbstverteidigung oder des Körperkontakts. Im virtuellen Raum eröffnen sich zwar nahezu unbegrenzte Möglichkeiten für audiovisuelles Erleben und soziales Handeln, dem Körper in der Gänze seiner Handlungs- und Wahrnehmungsmöglichkeiten bleiben diese allerdings verschlossen. [1]

Auch wenn Wechsel dieser Art Bestandteile von Handlungsroutinen sein mögen, so beinhalten sie doch eine grundlegende Modifikation des "Erlebnis- und Erkenntnisstils" (S.57). Virtuelle Räume sind, obwohl sie mit der Alltagswirklichkeit verbunden sind und die dort vollzogenen Handlungen im Alltag Wirksamkeit entfalten können (etwa im Fall einer Flugbuchung oder der Nutzung einer Dating-App) (FROSH 2019, S.8f.), ebenso wie Bilder oder Träume nicht ganzkörperlich erlebbar: Der Wechsel von der Lektüre eines Manga-Hefts zu einem Ausflug ins Schwimmbad oder von einem Videospiel zum Mittagessen mit Freund*innen umfasst auch einen Wechsel zwischen einem insbesondere in den sozialen Medien maßgeblich bildmedial geprägten virtuellen Raum und dem körperlichen Aktionsraum. Dieser Wechsel ist zwar auch ohne digitale Medien möglich – schon das Telefon erzeugt einen virtuellen Raum, der nicht ganzkörperlich zugänglich ist und deshalb neuen Formen der Entäußerung den Weg bereitet (MÜNKER 2000) – allerdings werden durch digitale Medien grundlegend neuartige Bedingungen für soziales Handeln und personale Selbstdarstellung geschaffen:

1. *Intersubjektivität*: Durch digitale Medien werden vielfältige Möglichkeiten des intersubjektiven Erlebens von virtuellen Situationen erschlossen. Über große Distanzen hinweg und zeitlich synchron (Online-Gaming, Whiteboard-Apps, Video-Konferenzen) oder asynchron (etwa in Form von Posts, Likes und Blogeinträgen) können Personen in digitalen Räumen kommunizieren. Sie können sich als Person verbergen oder – umgekehrt – sich in vielfältigen medialen Rahmungen und Ausdrucksformen zeigen. Sie können sich mit anderen beruflich zusammenfinden (zu einem Kundengespräch beispielsweise oder zum Unterricht) oder privat zu fiktionalen oder in der Alltagswirklichkeit gründenden Aktivitäten (zu Videospielen beispielsweise oder zu Videokonferenzen etc.) (AIELLO & PARRY 2019; HEPP, KROTZ & WINTER 2005; WIMMER & HARTMANN 2014).
2. *Translokalität*: Der Wechsel zwischen digitalem Raum und körperlichem Aktionsraum wird über die umfassende Ausstattung mit kleinformatischen, kabellosen tragbaren Medien zu fast jeder Zeit und an fast jedem Ort möglich. Auf diese Weise ist der Wechsel in virtuelle Räume nicht mehr an bestimmte

Orte (z.B. das Theater oder das Kino) oder Zustände (z.B. den Traum) gebunden, sondern ist allen leicht zugänglich, die über portable digitale Geräte verfügen, ohne dass besondere Vorkehrungen notwendig werden (HEPP 2006).

3. *Virtualität*: Ein weiteres Kennzeichen digitaler Medien ist der Umstand, dass durch sie vielfältige Möglichkeiten virtuellen Raumerlebens außerhalb der Grenzen des physikalischen Raumes eröffnet werden. Dem Körper als Ganzem bleiben digitale Räume weitgehend verschlossen, während sich dem Sehsinn und dem Hörsinn außeralltägliche und bisweilen fiktionale Formen der Bewegung in Text-, Bild- und Ton-Arrangements auftun. Die vornehmlich über Tastaturen und Cursorbewegungen zugänglichen neuartigen Handlungsspielräume virtueller Welten sind nicht einfach vorhanden; sie entstehen, indem man sie gestaltet, alleine oder mit anderen aufsucht, nutzt und bearbeitet (MÜNKER 2000; SUNDEN 2003).
4. *Bildlichkeit*: Zwar sind virtuelle Räume in anderen Kommunikationsmedien wie beispielsweise dem Telefon strukturell schon angelegt, in der Verknüpfung mit Technologien digitaler Bildbearbeitung und optischer Ausgestaltung bieten sie indes Möglichkeiten der Imagination von Handlungen und Darstellungen, die nicht mehr den Grenzen der Alltagswirklichkeit unterliegen (MÜLLER 2018; SCHREIBER 2020). Weil mit digitalen optischen Medien "ein bewusst 'anderer' Blick auf die Wirklichkeit eingeübt oder präsentiert" wird, mit dem "Freiräume für soziale oder moralische Grenzüberschreitung" erschlossen werden (MÜLLER 2018, S.103), können außeralltägliche Imaginationen in digitalen Medien zu einer methodisch organisierten und kommunikativ mehr oder minder klar strukturierten Form sozialer Praxis werden (APPADURAI 1996, S.31). Bilder werden in virtuellen Räumen konsumiert, über große Zeiträume hinweg ausgestellt und zusammengeführt (BRECKNER & MAYER 2023, S.679), geteilt, bearbeitet oder in Collagen arrangiert. In sozialen Medien wie Facebook, X, Instagram, TikTok oder LinkedIn repräsentieren sie die Profile einzelner Personen und werden so – synchron zu körperbezogenen Darstellungsmitteln wie Schmuck oder Kleidung – zu einem Medium personaler Verkörperung (MÜLLER 2018; 2019). [2]

Die beschriebenen Möglichkeiten eines Wechsels in virtuelle Bildwelten und damit in den Imaginationsbereich des bis dato Unwahrscheinlichen bilden nicht zuletzt auch die Grundlage für neue Formen personaler Selbstdarstellung. Für Selbstdarstellungen gilt GOFFMAN (1982 [1971]) zufolge, dass sie nie rein illustrativen Charakter haben: Sie zeigen nicht, wer oder was eine Person ist, sondern wer oder was eine Person in einer bestimmten Situation sein könnte. Im Gebrauch digitaler Bildmedien trifft der ihr strukturell immer schon inhärente Fantasieüberschuss auf nunmehr erweiterte und soziokulturell zum Teil auch neuartige Möglichkeiten. Wie diese selbstdarstellerisch genutzt werden können, soll im Folgenden anhand des Fallbeispiels Cosplay exemplarisch untersucht werden. Cosplay – die Selbstkostümierung als fiktionale Figur – ist ein Phänomen, das mit der Genese digitaler und sozialer Medien eng verbunden ist. Zum einen verdankt das Cosplay viele seiner Bildvorlagen der digitalen Vernetzung mit nicht-europäischen Bild- und Medienkulturen, zum anderen

werden Cosplayer*innen durch digitale Bildtechnologien vielfältige und neuartige Wege erschlossen, das eigene fotografische Körperabbild in fiktionale Bildwelten einzubinden. [3]

Diese Seherfahrungen, die durch digitale Bildtechnologien eröffnet werden, gehen mit Veränderungen der sozialen Wahrnehmung einher: Digitale wie analoge Bildmedien können Sehgewohnheiten formen, die im Alltag wirksam werden, indem sie beispielsweise Wahrnehmungs- und Bewertungsmuster prägen (MAUSS 1989 [1950], S.199-220; MÜLLER 2012, S.136-138; RAAB 2008, S.306-308). Die Körperbildästhetik des frühen Hollywood-Films beispielsweise beruhte auf abstrakten Gestaltungsregeln wie Proportions- und Farbverhältnissen. Durch Ratgeberformate im Fernsehen, in Zeitschriften und in Zeitungen wird dieser Körperästhetik mit konkreten Anleitungen zur Umsetzung der Weg vom Idealbild zur Körperpraxis bereitet (SONNENMOSER 2018). Auch Cosplayer*innen lösen Bilder aus ihrer ursprünglichen Verfasstheit, wenn sie mediale Seherfahrungen auf den eigenen Körper übertragen. Ihnen geht es allerdings weniger um die Umsetzung abstrakter Gestaltungsregeln, vielmehr ahmen sie konkrete Bildvorlagen mit großer Sorgfalt und enormem handwerklichen Aufwand am eigenen Körper detailgetreu nach. Den Schwerpunkt ihrer Verkörperungs-Aktivitäten bilden Figuren aus japanischen Mangas, Animes oder Videospiele. Bisweilen werden aber auch Figuren aus anderen Medien der populären Kultur wie Comics, Cartoons sowie fiktionale Fernseh- oder Kinofilme imitiert. Unabhängig von der Bildquelle ist es für die Bildvorlagen für ein Cosplay-Kostüm charakteristisch, dass sie außeralltäglichen fiktionalen Erzählungen entnommen sind. Auf Cosplay-Events und in Online-Bildergalerien begegnen Besucher*innen Fabelwesen wie Feen oder Elfen, Magier*innen oder Hexen, magischen tierähnlichen Wesen, Zeitreisenden, Superheld*innen oder Gestalten, die die sozialen Grenzen zwischen Mensch und Tier oder Mensch und Maschine überschreiten. Nachbildungen von Personen des öffentlichen Lebens wie beispielsweise Politiker*innen, Musik- oder Fernsehstars, die im Karneval durchaus üblich sind, werden im Cosplay nicht angestrebt. Auch dienen die körperlichen Darstellungen keineswegs dazu, sich in den sozialen Situationen des Alltags – im Berufsleben, in der Schule oder beim Flanieren durch Innenstädte oder Einkaufspassagen – als Person zu präsentieren. Vielmehr wird die auf fiktionalen Bildvorlagen beruhende Körpergestaltung nur in einem begrenzten Rahmen etwa bei Events oder auf sozialen Medien zur Schau gestellt. Dabei nutzen Cosplayer*innen die beschriebenen Bedingungen digitaler Medien und eignen sich phantastische Bildentwürfe mithilfe digitaler Technologien und digitaler Kommunikation an, die sie mit dem eigenen Körper in der Verschränkung von virtuellen Räumen mit dem Aktionsraum des Körpers zur Darstellung bringen. [4]

Erving GOFFMAN hat darauf hingewiesen, dass Darstellungen "Zeugnis von der Anpassung des Akteurs in der Situation" (1981 [1979], S.9) abgeben. Beim Vollzug dieser Anpassung orientieren sich Personen allerdings nicht an eindeutigen Verhaltensvorschriften. Darstellungen legen vielmehr "die Bedingungen des Kontakts [...] zwischen den an einer Situation beteiligten Individuen fest" (a.a.O.). Die von GOFFMAN beschriebenen Darstellungen geben

Beobachter*innen einer Situation also zum einen Auskunft, wer jemand in dieser Situation für andere sein will, zum anderen vermitteln sie den an einer Situation Beteiligten Informationen, wie die Anpassung an eine Situation im Wechselspiel mit anderen Personen im Einzelnen organisiert werden soll. [5]

Cosplay etablierte sich in Deutschland seit den späten 1990er Jahren zeitlich parallel zu den gesellschaftlichen Digitalisierungsprozessen. Die Selbstdarstellung im Cosplay wird im Wechsel zwischen virtuellem Bildraum und dem körperlichen Aktionsraum unter Verwendung digitaler Darstellungsmöglichkeiten vollzogen. Aus diesem Grund eignet sich Cosplay sehr gut, um den Wechsel zwischen diesen Räumen zu beobachten. Als Untersuchungsgegenstand umfasst die Selbstdarstellung im Cosplay nicht nur das bearbeitete Körperbild oder Fotografien des bearbeiteten Körperbildes, sondern die verschiedenen auf die Darstellung bezogenen Handlungen. So haben etwa die Gestaltung des Körpers und des fotografischen Körperabbilds selbst einen hohen Stellenwert in der Cosplay-Community: Zahlreiche Videos und Bildergalerien befassen sich ebenso wie Workshops auf Cosplay-Events mit der Kostümgestaltung, der fotografischen Inszenierung der Cosplayer*innen im Kostüm und der Bearbeitung von Cosplay-Fotografien. In einem ersten Schritt gilt es also, die Anpassungen, die Cosplayer*innen an die beschriebenen Situationen vornehmen, zu rekonstruieren, um im Weiteren der Frage nachzugehen, wie sie mit ihrer Darstellung die Verschränkung virtueller Räume mit dem körperlichen Aktionsraum für ihre Bewährung als Personen nutzen. [6]

Diesem Forschungsinteresse entsprechend, lege ich der folgenden Analyse ein heterogenes Datenkorpus zugrunde, das in seiner Zusammensetzung nebst Datenerhebung und Datenauswertung im 2. Abschnitt beschrieben wird. Da der Umgang mit Bildvorlagen im Cosplay in der Sozialform des Spiels eingeübt wird, rekonstruiere ich im 3. Abschnitt die Spiele im Cosplay unter Bezugnahme auf sozial- und kulturwissenschaftliche Spieltheorien. Im letzten Abschnitt führe ich die Ergebnisse der Analyse zusammen und diskutiere sie im Kontext der Herausforderungen personaler Selbstdarstellung in einer von digitalen Medien geprägten Gesellschaft. [7]

2. Methode

Das soziale Phänomen Cosplay wurde als Darstellungsform und Stilisierungspraxis im Rahmen des von der Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG) geförderten Projekts [Stile des Lebens 2.0. Zur Genese und Struktur querläufiger Vergesellschaftung](#) untersucht. Methodologisch und methodisch war das Vorgehen an der Grounded-Theory-Methodologie (GTM) ausgerichtet (STRAUSS 1998 [1994]). Der methodische Zugang zum Untersuchungsgegenstand war zunächst ethnografisch und trug der hybriden Organisationsform der Cosplay-Community Rechnung: Über Cosplay-Plattformen wurden Informationen über Akteur*innen, Themenfelder und Aktivitätszentren ("Sites" im Sinne von STRAUSS 1978, S.122) zusammengestellt, die den Zugang zum Feld erleichterten. Der über Plattformen vermittelte Überblick über Cosplay-Veranstaltungen und die Berichterstattung hierüber bildeten eine erste Grundlage

für die Auswahl unterschiedlicher Cosplay-Events für die Feldforschung. Teilnehmende Beobachtungen, Interviews und Gespräche mit Cosplayer*innen auf Events, begriffen als "raum-zeitlich verdichtete", "performativ-interaktive" Formen der Vergemeinschaftung (HITZLER 2011, S.13), erschlossen weitere Lesarten und Feldzugänge zu den verschiedenen auf das Cosplay bezogenen Aktivitäten und Darstellungsformen. Dem Prinzip des *Theoretical Sampling* folgend, leitete der Prozess der Theoriebildung die Auswahl weiteren Datenmaterials, insbesondere auch Bilddatenmaterials an (STRAUSS 1998 [1994], S.70f.). Bestandteil des Bilddatenkorpus sind Cosplay-Fotografien von prominenten oder sehr aktiven Cosplayer*innen, da beide Gruppen als in der Cosplay-Community sozialisiert und mit dieser fest verbunden angesehen werden können. Die Datenauswertung erfolgte gemäß den Prinzipien und des Verfahrens der Bildclusteranalyse (MÜLLER 2016, 2020). Michael MÜLLER beschrieb digitale Bildcluster als die "Zusammenstellung [...] vieler Fotografien zu einem neuen Bildganzen und dessen Präsentation inmitten sich verändernder medialer Routinen und symbolischer Bezüge des sozialen Austauschs" (MÜLLER 2016, S.96). Da die untersuchten Bilder im Cosplay-Bereich einer sozialen Plattform von Cosplayer*innen präsentiert wurden, bildete dieser Bereich mit seinen spezifischen Interfaces und den dort beobachtbaren Darstellungsroutinen methodisch gesehen jenes Bildganze, dem die durch die jeweiligen Medienformate inhaltlich und ästhetisch aufeinander bezogenen Bilder entnommen sind. Die Methode der Bildclusteranalyse schließt an die GTM – welche als Forschungsstil der hier dargestellten Analyse insgesamt zugrunde liegt – insofern an, als sie die Bildung von Kategorien im Vergleich der Bilddaten impliziert. [8]

Neben Bilddaten und Beobachtungsprotokollen nahm ich insbesondere auch offene Leitfaden-Interviews (PZYBORSKI & WOHLRAB-SAHR 2008, S.138-145) mit Cosplayer*innen der ersten Generation in das Datenkorpus mit auf. Ziel dieser Interviews war es, die Genese und Struktur der Cosplay-Community zu rekonstruieren, um die Momentaufnahme der Datenerhebung in den Entwicklungsprozess dieser Community einordnen zu können. Diese Interviews wertete ich nach der GTM (STRAUSS 1998 [1994]) aus und führte die Ergebnisse anschließend mit den Ergebnissen der Bildclusteranalyse (MÜLLER 2016, 2020) zusammen. Im Zuge der Theorieentwicklung wurden teilweise sehr heterogene Daten erhoben. Diese Datenvielfalt ist ganz im Sinne der GTM wichtig, um bestimmte Theoriestränge auch dann zu verfolgen, wenn hierzu andere Datentypen miteinbezogen werden müssen. Die Ergänzung von Beobachtungsprotokollen und Interviewtranskripten durch neue und andersartige Daten, sogenannte "Datenscheiben" (STRAUSS 1998 [1994], S.56), z.B. aus Webseiten oder Fanzeitschriften, war hilfreich, "denn unterschiedliche Daten repräsentieren unterschiedliche Standpunkte oder Blickwinkel, die durch weiteres Kodieren berücksichtigt werden" (a.a.O.). So bildeten etwa Cosplay-Wettbewerbe ein wesentliches Element großer Cosplay-Events. Um die Kriterien für die Punktevergabe dieser Wettbewerbe zu erfassen, war es notwendig, deren Webseiten zu sichten. Für einen für die Cosplay-Community relevanten Wettbewerb nahm ich daraufhin die Kriterien für die Punkteverleihung in das

Datenkorpus mit auf, da diese für die Rekonstruktion der Darstellungsideale im Cosplay von Bedeutung waren. [9]

Im vorliegenden Beitrag fasse ich nicht das Gesamtergebnis des Forschungsprojekts zusammen, sondern widme mich einem Teilaspekt: dem Wechsel zwischen Wirklichkeitsbereichen, den ich im Laufe des Forschungsprojekts zu einer relevanten Kategorie in Bezug auf die Frage, wodurch Cosplay als Darstellungsform gekennzeichnet ist, zusammenführen konnte. Im Folgenden steht deshalb nicht die Auswertung eines einzelnen Texts oder Bilddatums, sondern vielmehr der "Austausch zwischen der bereits bestehenden und der sich erst entfaltenden Theorie" (S.40) im Vordergrund. STRAUSS hat die Relevanz dieses Austauschs hervorgehoben, allerdings nicht, ohne davor zu warnen, den Daten eine Theorie schlicht überzustülpen "wie eine Haube" (a.a.O.). Seiner Warnung gemäß gilt es also, zwischen entstehender und bestehender Theorie so zu vermitteln, dass keine der genannten vorschnell "unter die Haube" der anderen gerät. [10]

3. Selbstdarstellung in der Sozialform des Spiels

Darstellungen haben viele Facetten: Sie sind nicht einfach vorhanden, sie werden eingeübt, in unterschiedlichen sozialen Rahmen präsentiert, und sie bedienen sich ästhetischer Arrangements, die als Interpretationshinweise (SOEFFNER 1992, S.82) aus Elementen des gesellschaftlichen Wissensvorrats (SCHÜTZ & LUCKMANN 2003 [1973]) zusammengesetzt sind. Cosplay beschränkt sich nicht alleine auf die Präsentation eines Kostüms. Die vielfältigen Arbeitsschritte bei der Entwicklung eines Cosplays aus einem Bild, die notwendig sind, um einen Bildentwurf von einem Bildmedium auf den eigenen Körper zu übertragen, sind ein wesentlicher Bestandteil des Cosplay als Darstellungsform und werden, wie das Kostüm selbst, unter anderem auf sozialen Plattformen präsentiert. Dennoch beschreiben die Techniken der Kostümierung und Abbildung diese Darstellungsform nur unzureichend: Ihre spezifische Typik entfaltet sie erst in der Sozialform des Spiels. Die beiden wesentlichen Elemente des Cosplay sind zum einen komplexe Techniken der Kostümierung und die Abbildung eines Bildentwurfs mit dem Körper und in technischen Bildmedien sowie zum anderen Handlungen, die als Konstruktions- und Rollenspiele in die Sozialform des Spiels eingebettet sind. [11]

Bereits durch die Selbstbezeichnung *Cosplay*, mit der die Worte *Costume* und *Play* zu einem neuen Begriff verbunden werden, wird zum Ausdruck gebracht, dass Cosplay als Spiel aufgefasst wird. Deutlich wird damit allerdings nicht, was im Cosplay gespielt wird, denn Cosplay beschränkt sich nicht alleine auf die Nachbildung eines Bildentwurfs im Kostüm, auch die Gestaltung des Kostüms selbst (wie z.B. das Anfertigen von Kleidung, Rüstungen, Bodysuits und Stiefeln oder das Formen von Frisuren, Bärten oder Fellen) trägt den Charakter eines Spiels. [12]

Um die Spielformen im Cosplay rekonstruieren zu können, ist es zunächst notwendig, den Begriff des Spiels theoretisch zu konkretisieren. Dieser wird in

den Sozial- und Kulturwissenschaften vielschichtig diskutiert und umfasst unterschiedliche Dimensionen – darunter Freiwilligkeit, Zweckfreiheit, Regelmäßigkeit sowie die imaginative Auseinandersetzung mit der Alltagswirklichkeit (CAILLOIS 2017 [1958]; GOFFMAN 1980 [1974]; HUIZINGA (2019 [1938])). Besonders relevant für die Analyse des Cosplay ist dabei die Unterscheidung verschiedener Spieltypen, wie sie etwa von Johan HUIZINGA (2019 [1938]) oder in der Spieltheorie von Roger CAILLOIS (2017 [1958]) vorgenommen wurde. [13]

3.1 Zur Theorie des Spiels

Das Spiel ist ein sozialer Rahmen für Situationen, weil es einen "Verständnishintergrund" für soziale Handlungen abgibt und so eine Antwort auf die Frage "Was geht hier eigentlich vor?" implizit bereithält (GOFFMAN 1980 [1974], S.32, 35). Um der Bedeutung des Spiels mit Bildern im Cosplay nachzugehen, muss dieser Verständnishintergrund rekonstruiert werden. "Jedes Spiel bedeutet etwas", schrieb HUIZINGA und führte aus, dass das Spiel vielleicht nutzlos und unernst, aber nicht sinnlos sei (2019 [1938]), S.99). Es diene der Einübung und Hervorbringung von Kultur und sei in seiner Eigenart nicht einmal auf die menschliche Gattung begrenzt. Trotz der zahllosen sehr unterschiedlichen Ausprägungen, die das Spiel im Alltag aufweist, genannt seien etwa Wurf-, Fang, Verkleidungs-, Erzähl-, Sing- oder Würfelspiele, ist es durch verschiedene, charakteristische Eigenschaften gekennzeichnet, die HUIZINGA sehr genau beschrieben hat: Ein Spiel ist ihm zufolge zunächst dadurch gekennzeichnet, dass es durch Raum, Zeit und Sinnfestlegungen begrenzt ist. Zwar liegt dem Spiel eine Ordnung mit mehr oder weniger festgelegten Regeln zugrunde, allerdings nehmen die Spieler*innen diese Ordnung freiwillig an. Der Gegensatz zum Spiel ist der Ernst, das Spiel liegt insofern außerhalb des Bereichs alltagspraktischer Vernunft und materieller Notwendigkeit: "Spiel ist nicht das 'gewöhnliche' oder 'das eigentliche Leben'. Es ist vielmehr das Heraustreten aus ihm in eine zeitweilige Sphäre von Aktivität mit einer eigenen Tendenz" (S.16). Diese eigene Tendenz zeigt sich in einer dem Alltag entrückten Stimmung der Begeisterung. Das Spiel ist von Gefühlen der Spannung begleitet, die sich mit dem Ende des Spiels in Entspannung auflösen (S.17ff.). [14]

Nimmt man, die Überlegungen von Alfred SCHÜTZ und Thomas LUCKMANN (2003 [1973]) zugrunde legend, eine wissenssoziologische Perspektive ein, so sind Spiele mit diesen Eigenschaften kein Bestandteil der Alltagswirklichkeit, sie sind ein eigener Wirklichkeitsbereich. Was SCHÜTZ und LUCKMANN in Bezug auf das Verlassen der Alltagswirklichkeit und den Eintritt in alternative Wirklichkeitsbereiche beschrieben haben, trifft in gleicher Weise auch auf das Spiel zu: "Die natürliche Einstellung wird abgeschüttelt, das pragmatische Motiv außer Kraft gesetzt, die Relevanzsysteme alltäglichen Handelns und alltäglicher Erfahrung weitgehend ausgeschaltet" (S.622f.). [15]

Eine Möglichkeit, Spiele zu deuten, hat CAILLOIS in seinen Überlegungen "Über die Spiele und die Menschen" (2017 [1958]) beschrieben: Nicht die Art und Weise des Spiels selbst, sondern die Fähigkeiten, die durch das Spiel bei einem

Individuum geschult werden, geben, so CAILLOIS, Aufschluss über die kulturelle Bedeutung des Spiels:

"Jedes Spiel stärkt und schärft ein physisches oder intellektuelles Vermögen. [...] Das Spiel bereitet nicht auf einen bestimmten Beruf vor, sondern führt in das Leben als Ganzes ein, indem es die Fähigkeiten, Hindernisse zu überwinden oder Schwierigkeiten zu meistern, stärkt" (S.15). [16]

Wenn ein Kind etwa Ball spielt, so bereitet es sich nicht zwangsläufig auf eine berufliche Tätigkeit im Bereich des Ballsports vor, es erlernt allerdings motorische Geschicklichkeit, Ausdauer, Kooperation in einer Gruppe und vieles mehr. Um Spiele in einem gesellschaftlichen Kontext zu rekonstruieren, muss also nicht nur gefragt werden, was gespielt wird, sondern, welche Eigenschaften und Fähigkeiten ein Spieler oder eine Spielerin an den Tag legen muss, um in diesem Spiel zu bestehen. Diesem Gedanken konsequent folgend, muss eine Analyse der Spiele im Cosplay auch die für diese Spiele grundlegenden Fähigkeiten und Wissensbestände in den Blick nehmen. [17]

3.2 Konstruktionsspiele im Cosplay

Konstruktionsspiele haben weder CAILLOIS (2017 [1958]) noch HUIZINGA (2019 [1938]) in ihre Überlegungen mit aufgenommen. Das Spiel mit Bausteinen, Klötzen, Würfeln oder anderen Elementen, die, sei es mit oder ohne Konstruktionsplan, zusammengefügt Artefakte ergeben, ist besonders bei Kindern beliebt und wurde dementsprechend vornehmlich von Pädagog*innen beobachtet und beschrieben (WARWITZ & RUDOLF 2021). [18]

Mit geringen Mitteln, einfachen Stöcken, Sand oder Steinen etwas Neues zu gestalten, das keinerlei Nutzen hat, ist eine Form des Spielens, die wahrscheinlich jedes Kind einmal betreibt. Aber auch im Erwachsenenalter ist der Bau von Dingen, die keinen alltagsbezogenen Zweck erfüllen, sondern nur dem Erbauer oder der Erbauerin ein Vergnügen bereiten, verbreitet: Exemplarisch für diese Form des Spiels sind der Modellbau von Eisenbahnlandschaften, Dampfmaschinen, Schiffen oder Flugzeugen. Konstruktionsspiele sind dadurch gekennzeichnet, dass sie keine Mitspieler*innen voraussetzen und zugleich durchaus in einer Gruppe gespielt werden können. [19]

Man könnte einwenden, dass es sich bei der Gestaltung von Cosplay-Kostümen nicht um Konstruktionsspiele, sondern um Lai*innen-Handwerk oder schlicht Bastelarbeiten handelt. Begreift man Basteln ähnlich wie Heimwerken als eine Tätigkeit, die der Herstellung von Gegenständen dient, die einen gewissen Zweck erfüllen, wie dies etwa bei jahreszeitlicher Dekoration, Lampenschirmen oder Lichterketten der Fall sein kann, so trägt eine Tätigkeit, die auf keinen konkreten Zweck ausgerichtet, sondern vielmehr durch die Freude am Gestalten gekennzeichnet ist, den Charakter eines Spiels. Das Nähen der textilen Kostüme, der Bau von Rüstungen, die Modellierung der Körperformen, all dies erfüllt keinen Alltagszweck in dem Sinne, dass ein konkreter Nutzen für den Alltag daraus hervorgeht: Nur selten lässt sich mit den Kostümen der Lebensunterhalt

verdienen, sie dienen keiner beruflichen Qualifizierung oder der Einnahme eines sozialen Status, der im Alltag unmittelbar relevant wäre. [20]

Für viele Figuren aus dem Manga- oder Anime-Genre können inzwischen auch Kostüme gekauft werden. Selbst hergestellte Kostüme sind auch keine Voraussetzung für die Teilnahme an Cosplay-Events. Dennoch wird der Gestaltung des Kostüms in der Cosplay-Community sehr viel Bedeutung beigemessen. Auf überregionalen Cosplay-Events etwa gibt es Workshops, die der Kostümgestaltung gewidmet sind. Mit Bildern und Bildserien auf *Social-Media*-Plattformen leiten Cosplayer*innen die Kostümgestaltung an. Auf der Webseite cosplay.com zeigt eine Cosplayerin beispielsweise die Entstehung des Kostüms der Figur Ymir aus *Queens Blade*, einem Multimedia-Format, das Mangas, Animes und Computerspiele umfasst. Mit zahlreichen Bildern beschreibt die Cosplayerin den Herstellungsprozess ihres Kostüms von der Vorlage über die Entwurfszeichnungen, die Schnittvorlagen, bis hin zur Herstellung einzelner aufwendiger Details wie einzelner Rüstungsteile oder der Frisur.¹ Besucher*innen der Webseite können den Fertigungsprozess in 448 Bildern detailliert nachvollziehen. Den Herstellungsprozess von Kostümen veranschaulichen neben Bilddokumentationen auch Videos, die Cosplayer*innen auf Videoplattformen wie YouTube veröffentlichen. Einzelne Cosplayer*innen vermitteln in der kommunikativen Gattung des "Online-Tutorials" bestimmte Techniken der Kostümgestaltung wie den Rüstungsbau oder die Bearbeitung von Perücken. Ergänzt werden die vielfältigen Multimedia-Angebote durch Printmedien. Im Cosplay-Print-Magazin *Cohaku* wird nach eigenen Angaben "über Nähen, Craften und mehr" berichtet. Das Heft 26 wird auf der Titelseite mit folgenden Themen beworben:

"Alles rund ums Bügeleisen – Grundschnitte Teil 1: Grundkonstruktion einer Damenhose – Perücken aus EVA-Foam – Gesichtsformen in Cosplay richtig schminken – Lidschatten 1×1 – Alles über Musclesuits aus Silikon – Leder formen – Gemusterte Strümpfe selber machen – Fotografie mit Hund – Laserschwerter für jeden Auserwählten."² [21]

Neben sehr detaillierten Schilderungen der Herstellung von Kostümen finden sich in sozialen Medien bisweilen auch Kostümpräsentationen mit Auskünften zur Kostümgestaltung, die den Arbeitsprozess in einer reflektierenden Haltung wiedergeben. Auf einer sozialen Plattform schreibt eine Cosplayerin über die Arbeit an ihrem Kostüm:

"Ich bin nicht die beste Näherin, aber ich wage mich langsam wieder ran. Den Oktopus habe ich aus Latex genäht und mit Füllmaterial ausgestopft. Das Gesicht ist aus Moosgummi. Ich bin offen für Tipps für bessere Ergebnisse. Ich bin relativ zufrieden, aber das nächste Mal sollte es schon etwas cleaner aussehen und Luft nach oben gibt es immer [...]."³ [22]

1 <https://cosplay.com/member/324545/costumes> [Datum des Zugriffs: 12. April 2021].

2 <https://www.cohaku.de> [Datum des Zugriffs: 15. Juni 2021].

3 https://www.animexx.de/cosplay/635176/?js_back=1 [Datum des Zugriffs: 15. Juni 2021].

Solche Darstellungen des Gestaltungsprozesses zeigen, dass es den Mitgliedern der Cosplay-Community nicht einzig darum bestellt ist, wie im Detail gearbeitet wurde, sondern dass das Ergebnis, der umgesetzte Bildentwurf, gelungen ist. Dementsprechend werden in Cosplay-Wettbewerben nicht nur die Gestaltungstechniken im Einzelnen prämiert, sondern die Übereinstimmung mit den Bildvorlagen und die gelungene Inszenierung der Charaktere. Beim sogenannten *Extreme Cosplay Gathering*, einem internationalen Cosplay-Wettbewerb, muss der Jury eine Bildvorlage des Cosplays zur Verfügung gestellt werden. Auf Grundlage dieser Bildvorlage bewertet die Jury das Kostüm und die Inszenierung des Kostüms in einer kurzen Bühnenperformance. Die folgenden Kriterien sind für die Bewertung des Kostüms ausschlaggebend: "Accuracy", "Finishing Details", "Complexity and Techniques", "Acting and Staging", "Quality of Media and Use of the Stage Props" sowie "Creativity and Entertainment".⁴ Bewertet wird nicht nur die Übertragung von digitalen und zweidimensionalen Bildästhetiken auf den Körper. Auch die Fähigkeit zur Überführung des bearbeiteten Körpers in Medienlandschaften ("mediascapes", APPADURAI [1996, S.35]) ist Bestandteil der Bewertung. Die Figur muss unter Einsatz verschiedener Ausdrucksmedien des Körpers (etwa Stimme, Bewegung, Mimik oder Gestik) in theatralen Kulissen auf einer Bühne, zum Teil unterstützt durch Videoeinblendungen und Musik, präsentiert werden. Auf sozialen Medien betrifft dies nicht nur das Kostüm selbst: Auf teilweise aufwendig inszenierten Fotografien werden Kostüme vor Kulissen gezeigt, die den Darstellungen aus dem imitierten Bildmedium gleichen. Für Figuren aus dem Videospiel *League of Legends*, bei dem unter anderem Festungsanlagen, Kampfhandlungen in der freien Natur oder vor Felsformationen zu sehen sind, sind dies etwa mittelalterlich anmutende Gebäude oder Naturkulissen (Abbildung 1).



Abbildung 1: KI-generiertes Beispielbild⁵ [23]

4 https://www.ecg-cosplay.com/en/menu/applications_100957/info/rules-guidelines---ecg-season-12_13213.htm [Datum des Zugriffs: 16. März 2021].

5 Aufgrund der besonderen Anforderungen an die Anonymisierungen von Bilddaten, die sich aus der Möglichkeit ergeben, Personen mittels KI anhand weniger Bildmerkmale zu identifizieren, wurde zur Veranschaulichung der Bildtypik hier *kein* Bild aus dem Datenkorpus der vorliegenden Analyse verwendet. Stattdessen wurde die KI-Technologie genutzt, um ein Bild zu generieren, das die Typik von Cosplay-Fotografien darstellt. Dieses Bild veranschaulicht zentrale Gestaltungsmerkmale, wie sie in der Analyse rekonstruiert wurden. Viele ähnliche Darstellungen findet man auf den Profilen von Cosplayer*innen auf den Webseiten cosplay.com oder animexx.de. Der Prompt für die KI-Generierung des genannten Bildes lautete "A realistic female Cosplayer of the game league of legends". Das Bild wurde am 17. März 2025 mit Adobe Firefly generiert.

Um eine Figur originalgetreu darzustellen, werden sogenannte "Shootings" mit Fotograf*innen durchgeführt. Auf Bildern von Cosplay-Events sind zwar selten zur jeweiligen Bildwelt der verkörperten Figur passende Bildhintergründe zu sehen, allerdings sind die Cosplayer*innen auch auf solchen Bildern bemüht, der verkörperten Figur entsprechend zu posieren. Cosplayer*innen bilden mit ihren Körpern nicht nur mediale Bildwelten nach, sie führen diese Bildwelten mit Videos, Bühnendarbietungen und Fotografien wieder in das Medium des Bildes und der phantastischen Inszenierung zurück. Die Konstruktionsspiele der Cosplayer*innen erschließen Wege, digitale Körperbilder auf den Körper zu übertragen und die Spielregeln und Techniken dieser Bildübertragung aus dem Alltag konkreter Begegnungen und körperlicher Erfahrungen in digitale Medien zu überführen. [24]

In digitalen Kommunikationsmedien entwickeln Bilder den Charakter eines ausdifferenzierten Zeichensystems (vgl. hierzu etwa AIELLO & PARRY 2019; KRESS & VAN LEUVEN 2020; MÜLLER 2018). In Messenger-Diensten sind Bilder neben Sprache eine verbreitete Ausdrucksform, um in eine Kommunikation einzutreten, sie fortzuführen oder (durch Teilen der Inhalte) auszuweiten. All diese Handlungen setzen die Fähigkeit voraus, Bilder als Zeichen in eine Kommunikationssituation einzubringen und in einer Kommunikationssituation zu deuten. Durch digitale Medien wie Handys, Smartphones oder Tablets werden die Räume des Alltags mit virtuellen digitalen Räumen verbunden. Dabei werden digitale Bilder einerseits (etwa im Gebrauch als Idealbilder, Gedächtnisstützen, Orientierungsmittel, Zeigegesten oder Erinnerungsformen) in den Alltag mit hineingenommen, andererseits werden zahlreiche Facetten des Alltags über Bilder in den digitalen Raum transferiert. Um digitale Bilder im Alltag anzuwenden und sie für den Gebrauch im Alltag nutzbar zu machen, sind Erfahrungen im Umgang mit ihnen ebenso relevant wie Kenntnisse, die dazu befähigen, Bilder auf Alltagssituationen zu projizieren. Für den Kauf von Produkten etwa, die im Internet nur über zweidimensionale Darstellungen zugänglich sind, ist es hilfreich, wenn Betrachter*innen diese in der Wirklichkeit der Alltagswelt visualisieren können. Zugleich müssen etwa Bewerber*innen, Personen auf Partner*innensuche oder Anbieter*innen von Dienstleistungen in der Lage sein, Bilder zu erzeugen, die in einer Umgebung von zahllosen Bildern und geschulten Bildbetrachter*innen den gewünschten Eindruck erzeugen. Die beschriebenen, auf die Verkörperung von Bildern ausgerichteten Konstruktionsspiele führen ihre Spieler*innen ganz im Sinne von CAILLOIS (2017 [1958], S.15, 82-94) in einen durch digitale Bildwelten geprägten Alltag ein. Cosplayer*innen spielen die Übertragung von digitalen oder analogen Bildern auf den Körper oder auf Artefakte. Und sie übertragen diese Artefakte zurück in den digitalen Raum, sei es in Form einer privaten oder einer in den sozialen Medien veröffentlichten Fotografie. Dennoch bleibt zu fragen, was es mit den fiktionalen Kostümen und Charakteren cosplaytypischer Verkörperungen auf sich hat. Warum wählen Cosplayer*innen nicht Motive des Alltags, wie sie etwa in kindlichen Rollenspielen imitiert werden? [25]

3.3 Rollenspiele im Cosplay

Das spielerische Gestalten von bildähnlichen Kostümen wird im Cosplay mit der Verkörperung fiktiver Rollen zusammengeführt. Die Kostümierung als jemand oder etwas ist zunächst ein Akt der Nachahmung. Ein solcher Akt der Verkörperung festgelegter Bildentwürfe ist nicht inhaltslos, sondern dient der Einübung sozialer Rollen auf der Grundlage tradiert Wissensbestände. Die Fähigkeit und die Bereitschaft zur Nachahmung von Bildentwürfen, etwa beim Anlegen und Arrangieren von Bekleidung, sind wesentliche Bestandteile des sozialen Lebens. Die Nachahmung sah PLESSNER als Indiz einer "*Bildbedingtheit* der Äußerungsmöglichkeiten" (2003 [1948], S.415). Nachahmungen dienen nicht lediglich der Verkörperung von Rollen oder Haltungen, sondern der umfassenden Internalisierung des mit diesen Rollen und Haltungen verbundenen Sinnzusammenhangs (MEAD 1973 [1934], S.300f.). Die Nachahmenden formen sich mit der Aneignung eines Bildentwurfs auch innerlich um: Ein Nachahmender "wird durch seine veränderte Haltung ein Anderer" (PLESSNER 2003 [1948], S.415). Die Erfahrung einer solchen Umformung mit dem Anlegen des Kostüms beschrieb eine Cosplayerin in einem Interview folgendermaßen:

"C1: und (.) wenn du an hast und du hast son gewisses gefühl der feierlichkeit. du bist jetzt in diesem schönen outfit, du hast das gefühl, du siehst gut aus und es bedeutet was. also du bist (.) dieser charakter, weil andere dich jetzt so anschauen. also du bist ja immer in so ner (.) dialogsituation mit den menschen in deiner umgebung und die sehen dann an der stelle den charakter, weil du das *gut* gemacht hast, weil du authentisch wirkst. und (.) dann hast du das gefühl: HA, ich hab grade (.) hier= ich bin mehr als nur ich.

I: [hm-hm].

C1: also man kann es vergleichen zum beispiel mit jemandem bei der armee, der ne galauniform trägt (.) oder die braut bei der hochzeit" (Interviewtranskript, 6. April 2019, Z.474-493).⁶ [26]

Hans-Georg SOEFFNER hat diese Art der Verkörperung von Bildentwürfen als "emblematische Selbstdarstellung" bezeichnet (2004, S.190). Das Individuum wird für die Interpretationsgemeinschaft der Eingeweihten selbst zu einem Zeichen, denn es "veranschaulicht nach außen hin einen bedeutsamen Teil seines Selbst, indem es sich diesen bedeutungstragenden Teil von einer 'kollektiven Persönlichkeit' entleiht" (a.a.O.). Mit der Verkörperung einer fiktiven Figur vor Zuschauer*innen kann sich ein*e Cosplayer*in in verschiedener Hinsicht als diese Figur erfahren: Von anderen wird er oder sie etwa als diese Figur angesprochen, bewundert oder fotografiert. Zwar begibt sich ein*e Cosplayer*in nicht selbst in die Gefahr eines Kampfes, in eine romantische Situation oder eine gefährliche Rettungsmission. Er oder sie verwandelt sich lediglich in eine fiktionale Figur und übernimmt nicht nur deren Haltung, sondern erfährt selbst eine neue Form der Aufmerksamkeit, die seiner oder ihrer Verkörperung gilt. Zugleich wird er oder sie Repräsentant*in eines Kollektivs von

⁶ Ein Verzeichnis der in der Interviewsequenz verwendeten Notationen findet sich im [Anhang](#).

Personen, das sich in der Aneignung dieser Bildwelten ausbildet und durch diese selbst beschreibt. [27]

Cosplay-Kostüme repräsentieren häufig Figuren, die in Kampfhandlungen verwickelt und teilweise mit Waffenattrappen ausgestattet sind. Diese Figuren sind eingebettet in hochaffektive, dramatische visuelle Erzählungen mit verdichteten Handlungssequenzen – exemplarisch hierfür die unter Cosplayer*innen sehr populären Manga-Reihen *Naruto*, *One Piece* oder *Sailor Moon*. Nicht selten werden auch Figuren imitiert, die in phantastische oder romantische visuelle Erzählungen eingebunden sind – exemplarisch seien etwa Figuren der Disney-Märchenfilme genannt. Aber auch Manga-Reihen und Animes wie *Naruto* oder *One Piece*, deren erzählerischer Schwerpunkt auf Kampfhandlungen liegt, zeichnen sich durch romantische Erzählstränge aus. All diese Figuren werden in Bildmedien abgebildet. Die populärsten unter ihnen sind ein Bestandteil von Multimediaformaten, die sich aus Manga-Reihen, Anime-Filmen und -Serien, Sammelkarten oder Videospiele zusammensetzen. Nicht die Gewöhnlichkeit des Alltags also, der sich in frühkindlichen Rollenspielen in Handlungen wie Arbeiten, Kochen oder Einkaufen spiegelt, bildet das Narrativ dieser Unterhaltungsmedien, sondern spannungsreiche und phantastische Geschichten. [28]

"Es ist also etwas los" in diesen Geschichten, hier ist "Action". "Action" im Sinne von GOFFMAN (1999 [1967], S.164) bezieht sich auf Erfahrungen, die mit einem gewissen existenziellen Risiko behaftet sind. Rollenspiel und Maskerade sind auf solcherlei "Action" nicht ausgelegt – sie eröffnen allerdings die Möglichkeit, die eigene Verwandlung und damit die Wandlungsfähigkeit in eine Person, die diese erlebt hat oder zu erleben vermag zu erproben. GOFFMAN beschrieb den Wunsch nach "Action" als ein Bedürfnis innerhalb einer Gesellschaft, in der Sicherheit eigentlich der Normalfall ist. Bestimmte idealisierte Gefühlserfahrungen, aber auch existenziell bedrohliche Formen personaler Bewährung sind in einer solchen Gesellschaft selten möglich, da existenzielle Bedrohungen nicht alltäglich sind. Damit verbunden sah GOFFMAN für Individuen Probleme der Selbstausscheidung und der personalen Bewährung in charakterlichen Eigenschaften (S.169-259). Diese sind seinen Ausführungen zufolge personale Errungenschaften, die durch Erfahrungen und Handlungen erworben werden; unter anderem bezog er sich auf Eigenschaften, die "in schicksalhaften Augenblicken geschaffen und zerstört werden können" (S.258). [29]

In durch ein geringes Ausmaß an existenziellen Bedrohungen gekennzeichneten Gesellschaften sah GOFFMAN zwei Möglichkeiten, sich dennoch in schicksalhaften Situationen zu bewähren. Die erste Möglichkeit besteht darin, existenzielle Situationen zu beobachten, etwa als Zuschauer*in im Kino, bei Sportereignissen oder bei der Lektüre von Büchern. Diese Form der Bewährung wird GOFFMAN zufolge mit wenig Anerkennung belohnt, da das existenzielle Risiko in der jeweiligen Situation offenkundig eher gering oder nicht existent sei (S.283-288). Die zweite Möglichkeit wäre, sich schicksalhaften Situationen auszusetzen, etwa durch riskante Sportarten, Glücksspiele oder Abenteuerreisen (S.290-292). Begreift man Bildmedien mit Alfred SCHÜTZ (2003 [1954], S.183)

als eigenständige Wirklichkeitsbereiche, so erschließt sich – über GOFFMAN hinausgehend – noch eine dritte Möglichkeit personaler Bewährung in schicksalhaften Situationen. Der Rahmen einer Fotografie beispielsweise oder eines Gemäldes begrenzt einerseits den Wahrnehmungsraum, eröffnet dem Auge andererseits aber Eindrücke, die unwahrscheinlich, unmöglich oder selten sein können. In solchen Bildern bleiben Betrachter*innen stets außenstehende Beobachter*innen: Es bleibt ihnen versagt, in ein Bild einzutreten oder sich darin zu bewegen. Dennoch kann das Bild einer Person gerade in digitalisierten Gesellschaften von großer Relevanz für die Bewährung im Alltag werden. Mit dem Gebrauch, der Anfertigung und Präsentation eines Bildes kann sich eine Person Situationen aussetzen oder in Situationen bringen, die ihr Image (GOFFMANN 1999 [1967], S. 10-53, 2004 [1959]) konstituieren, verbessern, im Fall herausragender Medienprominenz ins Unermessliche steigern, aber auch schädigen oder gar zerstören können. [30]

Bilder entstehen durch menschliches Handeln, und selbst wenn der Beitrag einer Person bei der Entstehung eines Bildes sehr gering sein mag, man denke etwa an eine zufällig ausgelöste Fotografie, so ist doch die Auswahl des Bildes, die Art und Weise seiner Inszenierung (Rahmen, Bearbeitung) oder Weitergabe (als Geschenk, auf sozialen Netzwerken, im Kontext anderer Bilder) sozial geformt und bestimmt maßgeblich den Charakter des Bildes als Bild. Diese Eigenschaft des spezifischen Wirklichkeitsbereichs, der mit Bildern und Texten erschaffen wird, wird in den von Cosplayer*innen imitierten Mangas explizit thematisiert. Es ist, wie Robin BRENNER hervorhob, typisch für das Manga-Genre, dass Autor*innen zwischen einzelnen Kapiteln selbst immer wieder zu Wort kommen und etwas über die Entstehung des Mangas erzählen: "These chatty and often entertaining notes are part of the fun of reading manga and occasionally provide intriguing snippets of background about the story as well as the creator's inspirations and intentions with the series" (2007 [1977], S.24). [31]

Die medienreflexive Distanz der Cosplayer*innen zur bildmedialen Wirklichkeit sowie ihr Bewusstsein für die Konstruiertheit fiktionaler Bildwelten stehen nur scheinbar im Gegensatz zum Faszinosum dieser Bilder, das sich in der kreativen Aneignung und gestalterischen Reproduktion von Kostümen manifestiert. Cosplay-Kostüme sind außergewöhnlich, da viele der verkörperten Figuren in fiktionalen Bildwelten verortet sind. Manche sind mit überdimensionalen Waffen, Flügeln oder Rüstungen ausgestattet. Auch wenn eine Figur narrativ im raumzeitlichen Alltag angesiedelt ist, wird die Ästhetik gezeichneter Figuren kopiert: etwa durch starre Frisuren, übergroße Augen und einen vollkommen gleichmäßigen Teint. Es ist auf den ersten Blick ersichtlich, dass es sich bei einem Cosplay um eine Kostümierung handelt, die nicht der Alltagswirklichkeit zugehörig ist. Das Cosplay selbst verweist in vielfacher Hinsicht auf außeralltägliche Wirklichkeiten: Einzelne Figuren werden mit einer Vita versehen, die im Alltag unmöglich, undenkbar oder zumindest unwahrscheinlich ist, und ihnen werden im Rahmen der fiktionalen Narrative personale Eigenschaften wie Heldenhaftigkeit, Wagemut oder Besonnenheit angesichts spektakulärer Gefahren zugeschrieben, die im Alltag nur selten unter Beweis gestellt werden können. Auch wenn Cosplayer*innen auf Bühnen oder Fotografien diese Figuren

verkörpern, versuchen sie nicht, diese Figuren im Alltag als Person zu sein. Cosplayer*innen zeigen vielmehr auf verschiedene Weise, dass sie sich der Grenzen zwischen dem Wirklichkeitsbereich der Medien und dem Wirklichkeitsbereich des Alltags sehr bewusst sind. Nur in festen sozialen Rahmen, wie sie bei Foto-Shootings, Events oder einer Online-Plattform gegeben sind, entstehen soziale Aktivitätszentren ("Sites" im Sinne von STRAUSS 1978, S.122), auf denen Kostümierungen innerhalb und außerhalb der Community zur Schau gestellt werden. Cosplayer*innen geben sich nicht selbst als eine mediale Figur aus, sondern bringen zum Ausdruck, dass sie diese Figur darstellen. Mehr noch, sie legen nicht selten die Konstruktionsweise des Kostüms und die Vorgehensweise bei der fotografischen Abbildung des Kostüms offen und treten als Cosplayer*in auch nicht mit dem eigenen Klarnamen auf. [32]

Dass in diesem Vorgehen dennoch eine Möglichkeit personaler Bewährung angelegt ist, zeigt sich im erneuten Rückgriff auf das bereits beschriebene Konzept der "Action". GOFFMAN (1999 [1967]) sah in "Action" eine Möglichkeit der schicksalhaften Bewährung in personalen Eigenschaften: "*Action* wechselt leicht den Ort" (S.203), schrieb er, und so ist es folgerichtig, dass auch digitale Räume zu Orten personaler Bewährung werden können. Nun mag man dem entgegenhalten, dass GOFFMAN solcherlei "Action" dem Besuch eines Kinos gleichgestellt und als "Erfahrung aus 2. Hand" bewertet hätte, als gefahrlosen Konsum, der den Zweck erfüllt, für kurze Zeit an "Action" teilzuhaben, ohne in sie involviert zu sein (S.291). Allerdings sind die Handlungsspielräume und Bewährungsformen digitaler Räume mit jenen des körperlichen Aktionsraums nicht ohne Weiteres vergleichbar. Beispielsweise eröffnen die affektiven virtuellen Räume, die Videospiele bieten, einen hohen Grad an persönlicher Einbindung in die fiktionalen Situationen. Hinzukommt, dass virtuelle Räume auch mit anderen Personen oder größeren Gruppen erlebt und gestaltet werden können, sodass Möglichkeiten personaler Bewährung interaktiv erschlossen werden. Die Wertschätzung, die Cosplayer*innen solchen Spielen entgegenbringen, zeigt sich nicht nur darin, dass einige der Figuren, die sie imitieren, aus Video- und Computerspielen adaptiert werden. Vielmehr gab es auf den beobachteten Cosplay-Events immer auch einen ausgewiesenen Bereich, in dem sich Besucher*innen mit verschiedenen Videospiele beschäftigen konnten. [33]

Digitale Räume eröffnen neue Gelegenheiten für "Action". Mit ganzkörperlichen Erfahrungen von "Action" wie sie beispielsweise bei einem Boxkampf oder einem Fallschirmsprung gemacht werden können, ist die für Cosplay typische "Action" indes nicht vergleichbar. Diese findet nicht im körperlichen Aktionsraum statt und ist für den Körper nicht riskant. Gleichwohl ist die Verkörperung von fiktionalen Figuren auch eine Form, sich als Person vor einem Publikum zu zeigen und sich dessen Reaktionen auszusetzen. Zweifellos können Handlungen, die im Rahmen von Videokonferenzen, Dating-Apps oder beruflichen Online-Netzwerken vollzogen werden, auch außerhalb des digitalen Raums Wirkungen zeitigen. Ebenso sind Handlungen, die im Bereich der Unterhaltung anzusiedeln sind, nicht folgenlos und können dazu beitragen, den sozialen Status zu verändern. Images, die in digitalen Räumen erworben werden, sind in der Wirklichkeit der Alltagswelt durchaus relevant und können Prominenz ebenso wie sozialen Ausschluss zur

Folge haben. In einer Sozialwelt, in der digitale, mit Bildern gestaltete Räume immer mehr zu Orten personaler Bewährung werden, bietet die Nachahmung von fiktionalen, medial prominenten Figuren eine Möglichkeit, sich in der Verkörperung von Charaktereigenschaften vor den Herausforderungen virtueller, durch Bilder geprägter Situationen zu bewähren. [34]

4. Schluss

Der strukturelle Unterschied zwischen virtuellen und Alltagssituationen liegt in der unterschiedlichen Einbindung des Körpers. Die ganzkörperliche Einbindung in soziale Face-to-Face-Interaktion setzt tendenziell den ganzen Körper den Handlungen anderer aus: In direkter sozialer Interaktion werden diese nicht nur anders sichtbar, sondern auch körperlich riskanter. Auf eine Handlung kann eine körperliche Reaktion erfolgen. Neben den Risiken der körperlichen Begegnung birgt der körperliche Aktionsraum auch die Möglichkeit und die Aufgabe der Verkörperung. Helmuth PLESSNER sah die "Last des Bildentwurfs" (2003 [1948], S.411), die mit der Verkörperung verbunden ist, durch die Tradition vorgegeben. Für den körperlichen Aktionsraum mag dies gelten, für den virtuellen Raum, in dem der Körper sichtbar und zugleich insbesondere für einzelne Sinneswahrnehmungen wie den Geruchs- oder Geschmackssinn unverfügbar ist, sind tradierte, analoge Bilder möglicherweise nicht mehr ausreichend. Dennoch wiegt die "Last des Bildentwurfs" in virtuellen, durch Bilder geprägten Räumen nicht weniger schwer. Hinzu kommt, dass die ständige Verfügbarkeit des virtuellen Raums Darsteller*innen mit einer weiteren Herausforderung konfrontiert: Es ist der unentwegte Wechsel zwischen virtuellem Raum und körperlichem Aktionsraum, der für tiefgreifend mediatisierte Gesellschaften (HEPP 2018) kennzeichnend ist. Bilder eines Kongresses, einer Messe oder einer Party können schnell in sozialen Medien geteilt werden, während sich die Bilder, die in sozialen Medien gezeigt werden, im Alltag bewähren müssen: Das berufliche Profil auf LinkedIn, Selbstpräsentationen auf Dating-Applikationen oder das Profilbild auf einer Social-Media-Plattform kündigen eine Person an, die man im Alltag auch darstellen und sein muss. Auf diese Weise verändern sich mit dem Gebrauch digitaler Medien auch die Bedingungen für Situationen im körperlichen Aktionsraum: Die Sichtbarkeit im körperlichen Aktionsraum kann sich jederzeit auch auf den virtuellen Raum erstrecken und erfordert eine Selbstdarstellung, die auch bei einer bildlichen Übertragung in den virtuellen Raum angemessen ist. [35]

APPADURAI (1996, S.7) hat darauf hingewiesen, dass die bildlich angeleitete Imagination nicht zwangsläufig im Bereich des Traums oder der Phantasie verbleiben muss, sondern vielmehr die Grundlage für Handlungsimpulse bilden kann: Bilder können Vorstellungen anleiten, für die es im körperlichen Aktionsraum zunächst kein Pendant gibt, und sie können Handlungen in Gang setzen, durch die diese Vorstellungen im körperlichen Aktionsraum verfolgt werden. Cosplay ist eine Form der Selbstdarstellung, in der Anpassungen an Situationen vorgenommen werden, für die es aufgrund ihrer Neu- und Andersartigkeit keine traditionell überlieferten Vorlagen gibt. Diese Anpassungen erfolgen im Modus des Spiels, mit dem neue Strategien der Darstellung an Situationen erprobt und eingeübt werden können. Bewährungsform dieser Spiele

ist das Bild, sei es im Medium der Fotografie oder des Körpers. Dabei liegen den Anpassungen zwei Herausforderungen zugrunde: die Übertragung des Bildes auf den Körper und die Übertragung des verkörperten Bildes in ein digitales Bild. Cosplayer*innen spielen folglich nicht nur mit den Möglichkeiten der Verkörperung im Wechsel zwischen körperlichem Aktionsraum und virtuellem Raum. Sie nutzen die Arbeit am Körperbild als Bewährungsform der Person in einer hybriden Sozialwelt. In der bildlich angeleiteten Übertragung von Figuren aus virtuellen Situationen auf den Aktionsraum des eigenen Körpers erproben sie einen Weg, Personalität in virtuellen Räumen mit Personalität im körperlichen Aktionsraum situativ zu verschränken. Begegnet man Cosplayer*innen im Kostüm an öffentlichen Plätzen, was selten der Fall ist, dann mutet es an, als seien sie im Dazwischen von virtuellem Raum und körperlichem Aktionsraum anzusiedeln und keinem dieser Räume zugehörig. Tatsächlich kommt ihnen mit ihrer explorativ-spielerischen Herangehensweise eher der Status einer Avantgarde hybrider Sozialräume zu, die, indem sie neuartige Gestaltungsspielräume eröffnet, auch neue Situationen personaler Bewährung hervorbringt. Der Wechsel zwischen körperlichem Aktionsraum und virtuellen Räumen verlangt neue Fähigkeiten der Selbstdarstellung. PLESSNER (2003 [1948]) konnte zeigen, dass für das Individuum, konfrontiert mit der Aufgabe, sich zu verkörpern, Repräsentationen wie Figuren aus Zeichentrickfilmen und des Figuren- oder Marionettentheaters hilfreich sein können: "Die Repräsentation, erschwert durch den Abstand der Figur zu dem, was sie vorstellt, und insofern wieder erleichtert, als die Augenscheinlichkeit des wirklichen Menschen wegfällt, spielt hier über einen größeren Abstand hinweg zugleich mit dem Abstand" (S.410f.). Der unbegrenzte Darstellungsbereich trifft in digitalen Medien auf entgrenzte Darstellungsmöglichkeiten. Sich diesen mit Abstand, in anderen Rollen, Figuren und mit anderen Materialitäten anzunähern, ist Konsequenz der "menschliche[n] Konfiguration" (a.a.O.). Durch diese Konfiguration werden zwei widersprüchliche Bedürfnisse vereint, das, sich als Person festzulegen und gesehen zu werden und das, sich dennoch vor anderen Personen zu verbergen, um die Möglichkeit zu bewahren, andere Facetten des Personseins zu entdecken oder zu erleben, "denn hinter jeder Bestimmtheit unseres Seins schlummern die unsagbaren Möglichkeiten des Andersseins" (PLESSNER 1981 [1924], S.62). Cosplay eröffnet in diesem Sinne einen Weg, sich einem großen Publikum zu zeigen, viele Facetten des Personseins in digitalen Medien und im Aktionsraum des Körpers zu erproben und durch die Kostümierung als Person dennoch teilweise verborgen zu bleiben. [36]

"Virtualisierung verschiebt die Parameter der Bildung von Identität – anstatt sie aufzulösen", schrieb Stefan MÜNKER (2000) und ergänzte: "Es ist deswegen auch nicht weniger möglich – nur anders – unter den Bedingungen elektrischer Massenmedien real zu interagieren und seine Identität auszubilden, kurz 'ich' sagen zu können" (S.190). An den Bilderspielen im Cosplay sehen wir lediglich einen besonderen Weg, Selbst- und Weltverhältnisse unter den Bedingungen digitaler Medien zu erproben. Viele andere Wege sind möglich und denkbar. Es ist allerdings bemerkenswert, dass sich Cosplayer*innen mit Bildern und Spielen in Wirklichkeiten bewegen, die nicht den Gesetzen der Alltagswelt unterliegen. Sie spielen nicht nur mit der Verkörperung im Wechsel zwischen virtuellem Raum

und körperlichem Aktionsraum. Sie erproben die Arbeit am Bildentwurf als Bewährungsform der Person im körperlosen virtuellen Raum digitaler Medien. [37]

Maßstäbe und Regeln der Selbstpräsentation und der personalen Bewährung in Alltagssituationen sind nicht ohne Weiteres auf digitale, virtuelle Situationen übertragbar. Die Neu- und Andersartigkeit der Voraussetzungen sozialer Interaktion und die nicht absehbare Transformation dieser Voraussetzungen im Zuge der sich fortsetzenden Digitalisierung stellen das Individuum ebenso wie die Soziologie vor neuartige Herausforderungen und Fragen. [38]

Auch wenn man nicht so weit gehen möchte und – wie CAILLOIS (2017 [1958], S.15) vorgeschlagen hat – Kulturen vor dem Hintergrund der Spiele, die in ihnen gebraucht werden, zu deuten, so können Spiele gerade unter sich verändernden sozialen Bedingungen ein wichtiger Untersuchungsgegenstand sein. Die Freiheit, die Spiele bieten, neue Themen zu behandeln, Situationen zu definieren und Lösungen zu finden, sowie deren Begrenztheit, die Spielende zwingt, sich wieder pragmatisch ihrem sozialen Alltag zuzuwenden, schaffen gute Bedingungen, um sich mit Handlungsproblemen auseinanderzusetzen, für die noch keine befriedigende Lösung gefunden wurde. Für Soziolog*innen dokumentieren Spiele deshalb nicht die Lösung konkreter Handlungsprobleme, gleichwohl sind sie ein Weg, nicht nur diese Probleme, sondern auch die sie konstituierenden neuartigen Situationen zu identifizieren. [39]

Förderung

Der vorliegende Beitrag ist im Rahmen des von der Deutschen Forschungsgemeinschaft geförderten Projekts [Stile des Lebens 2.0. Zur Genese und Struktur querläufiger Vergesellschaftung](#) entstanden.

Anhang: Verzeichnis der verwendeten Notationen

JETZT	laut
<i>jetzt</i>	betont
[jetzt]	Simultansprechen
:	Dehnung
(.)	Mikropause

Literatur

Aiello, Giorgia & Parry, Katy (2019). *Visual communication. Understanding images in media culture*. Thousand Oaks, CA: Sage.

Appadurai, Arjun (1996). *Modernity at large. cultural dimensions of globalization*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.

Breckner, Roswitha & Mayer, Elisabeth (2023). Social media as a means of visual biographical performance and biographical work. *Current Sociology*, 71(4), 661-682.

Brenner, Robin E. (2007 [1977]). *Understanding manga and anime*. Westport, CT: Libraries Unlimited.

- Caillois, Roger (2017 [1958]). *Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch*. Berlin: Matthes & Seitz.
- Frosh, Paul (2019). *The poetics of digital media*. Cambridge: Polity Press.
- Goffman, Erving (1980 [1974]). *Rahmen-Analyse: ein Versuch über die Organisation von Alltagserfahrungen*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Goffman, Erving (1981 [1976]). *Geschlecht und Werbung*. Frankfurt/M.: Suhrkamp
- Goffman, Erving (1982 [1971]). *Das Individuum im öffentlichen Austausch: Mikrostudien zur öffentlichen Ordnung*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Goffman, Erving (1999 [1967]). *Interaktionsrituale. Über Verhalten in direkter Kommunikation*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Goffman, Erving (2004 [1959]). *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*. München: Piper.
- Hepp, Andreas (2006). Translokale Medienkulturen: Netzwerke der Medien und Globalisierung. In Andreas Hepp, Friedrich Krotz, Shaun Moores & Carsten Winter (Hrsg.), *Konnektivität, Netzwerk und Fluss* (S.43-68). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Hepp, Andreas (2018). Von der Mediatisierung zur tiefgreifenden Mediatisierung: Konstruktivistische Grundlagen und Weiterentwicklungen in der Mediatisierungsforschung. In [Jo Reichertz](#) & Richard Bettmann (Hrsg.), *Kommunikation – Medien – Konstruktion. Braucht die Mediatisierungsforschung den Kommunikativen Konstruktivismus?* (S.27-45) Wiesbaden: Springer VS.
- Hepp, Andreas; Krotz, Friedrich & Winter, Carsten (2005). *Globalisierung der Medienkommunikation. Eine Einführung*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- [Hitzler, Ronald](#) (2011). *Eventisierung*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Huizinga, Johan (2019 [1938]). *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek: Rowohlt.
- Kress, Gunther & van Leeuwen, Theo (2020). *Reading images. The grammar of visual design*. London: Routledge.
- Mauss, Marcel (1989 [1950]). *Soziologie und Anthropologie 2*. Frankfurt/M.: Fischer.
- Mead, George H. (1973 [1934]). *Geist, Identität und Gesellschaft aus der Sicht des Sozialbehaviorismus*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Müller, Michael R. (2012). Figurative Hermeneutik: Zur methodologischen Konzeption einer Wissenssoziologie des Bildes. *Sozialer Sinn. Zeitschrift für hermeneutische Sozialforschung*, 13(1), 129-162.
- Müller, Michael (2016). Bildcluster. Zur Hermeneutik einer veränderten sozialen Gebrauchsweise der Fotografie. *Sozialer Sinn. Zeitschrift für hermeneutische Sozialforschung*, 17(1), 95-141.
- Müller, Michael (2018). Soziale Anschauung in technisierten Umgebungen. Die Fotografie als Medium visueller Sozialkommunikation. In Michael R. Müller & Hans-Georg Soeffner (Hrsg.), *Das Bild als soziologisches Problem. Herausforderungen einer Theorie visueller Sozialkommunikation* (S.95-115). Weinheim: Beltz Juventa.
- Müller, Michael R. (2019). Kritik des Sehens. Drei Thesen zu einer hermeneutischen Wissenssoziologie ikonischer Formen. In Ronald Hitzler, Jo Reichertz, & Norbert Schröer (Hrsg.), *Kritik der Hermeneutischen Wissenssoziologie. Problematisierungen, Entwicklungen und Weiterführungen* (S.353–366). Weinheim: Beltz Juventa.
- Müller, Michael R. (2020). Image clusters: A hermeneutical perspective on changes to a social function of photography. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 21(2), Art. 4, <https://doi.org/10.17169/fqs-21.2.3293> [Datum des Zugriffs: 15. Mai 2025].
- Münker, Stefan (2000). Vermittelte Stimmen, elektrische Welten. Anmerkungen zur Frühgeschichte des Virtuellen. In Stefan Münker & Alexander Roesler (Hrsg.), *Telefonbuch* (S.185-198). Frankfurt/M.: Suhrkamp
- Plessner, Helmuth (1981 [1924]). *Die Grenzen der Gemeinschaft. Eine Kritik des sozialen Radikalismus*, Frankfurt/M.: Suhrkamp
- Plessner, Helmuth (2003 [1948]). Zur Anthropologie des Schauspielers. In Helmuth Plessner, *Ausdruck und menschliche Natur* (S.399-418). Frankfurt/M.: Suhrkamp

- Pzyborski, Aglaja & Wohlrab-Sahr, Monika (2008). *Qualitative Sozialforschung. Ein Arbeitsbuch*. München: Oldenbourg.
- Raab, Jürgen (2008). *Visuelle Wissenssoziologie*. Konstanz: UVK.
- Schreiber, Maria (2020). *Digitale Bildpraktiken. Handlungsdimensionen visueller vernetzter Kommunikation*. Wiesbaden: Springer VS
- Schütz, Alfred (2003 [1954]). Symbol, Wirklichkeit und Gesellschaft. In Alfred Schütz, Hans-Georg Soeffner, [Hubert Knoblauch](#) & Ronald Kurt (Hrsg.), *Theorie der Lebenswelt 2: Die kommunikative Ordnung der Lebenswelt* (S.117-220). Konstanz: UVK.
- Schütz Alfred & Luckmann, Thomas (2003 [1973]). *Strukturen der Lebenswelt*. Konstanz: UVK.
- Soeffner, Hans-Georg (1992). *Die Ordnung der Rituale. Die Auslegung des Alltags 2*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Soeffner, Hans-Georg (2004). *Auslegung des Alltags – der Alltag der Auslegung: zur wissenssoziologischen Konzeption einer sozialwissenschaftlichen Hermeneutik*. Konstanz: UVK.
- Sonnenmoser, Anne (2018). *Phantasma und Illustration. Selbstdarstellung vor den Kulissen moderner Bild- und Massenmedien*. Weinheim: Beltz Juventa.
- Strauss, Anselm L. (1978). A social world perspective. In [Norman K. Denzin](#) (Hrsg.), *Studies in symbolic interaction. An annual compilation of research* (S.119-128). Greenwich, CT: JAI Press.
- Strauss, Anselm L. (1998 [1994]). *Grundlagen qualitativer Sozialforschung: Datenanalyse und Theoriebildung in der empirischen soziologischen Forschung*. München: Fink.
- Sundén, Jenny (2003). *Material virtualities. Approaching online textual embodiment*. New York, NY: Peter Lang.
- Warwitz, Siegbert A. & Rudolf, Anita (2021). Spielend bauen und gestalten – Konstruktionsspiele. In Siegbert A. Warwitz & Anita Rudolf (Hrsg.), *Vom Sinn des Spielens. Reflexionen und Spielideen* (S.91-100). Baltmannsweiler: Schneider.
- Wimmer, Jeffrey & Hartmann, Maren (2014). *Medienkommunikation in Bewegung: Mobilisierung – Mobile Medien – Kommunikative Mobilität*. Wiesbaden: Springer VS.

Zur Autorin

Anne SONNENMOSEER ist Senior Researcher am Institut für Medienforschung der Technischen Universität Chemnitz. Im Zentrum ihrer wissenschaftlichen Arbeit steht die theoretische und empirische Auseinandersetzung mit Fragestellungen der visuellen Soziologie, der Soziologie personaler Selbstdarstellung sowie der sozialwissenschaftlichen Designforschung. Ein weiterer Schwerpunkt ihrer Forschung ist die wissenssoziologische Analyse der strukturellen und sozialen Rahmenbedingungen von Mensch-Computer-Interaktionen.

Kontakt:

Dr. Anne Sonnenmoser

TU Chemnitz, Philosophische Fakultät
Institut für Medienforschung
Reichenhainer Straße 41, 09126 Chemnitz

E-Mail: anne.sonnenmoser@phil.tu-chemnitz.de

Zitation

Sonnenmoser, Anne (2025). Bilder-Spiele. Zur Verschränkung von virtuellem Raum und personaler Selbstdarstellung [39 Absätze]. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 26(2), Art. 30, <https://doi.org/10.17169/fqs-26.2.4447>.