

成実弘至 編

Narumi Hiroshi (Herausgeber)

コスプレする社会

サブカルチャーの身体文化

Die Cosplay-Gesellschaft.

Die Körperkultur der Subkulturen

東京 せりか書房版 2009

Tōkyō, Verlag Serika Shobon 2009

(286 Seiten, ¥ 2,415)



Inhaltsverzeichnis (*mokuji* 目次)

- Vorwort: „Die Identität des Sichverkleidens“ (Narumi Hiroshi)
- Kapitel 1: „Die Kultur des Cosplay“ (Tanaka Tōko)
- Kapitel 2: „Visual kei cosplay“ (Koizumi Kyōko/Suzuki Yūko)
- Kapitel 3: „Die Kultur des Verwandelns durch Frauenkleidung – Cross-dressing und Selbstdarstellung“ (Mitsubishi Junko)
- Kapitel 4: „Das Wesen der Drag Queen“ (Momo Tooru)
- Kapitel 5: „Heimliche Tätowierungen, gezeigte Tattoos“ (Yamamoto Yoshimi)
- Kapitel 6: „Die Tätowierung und das Tattoo“ (Tagawa Tomoko)
- Kapitel 7: „Die Kultur der koreanischen Schuluniformen“ (Han Tonhyon)
- Kapitel 8: „Geschichte vom Aufstieg und Fall des ‚schlechten Stils‘“ (Nanba Kōji)
- Kapitel 9: „Den Straßenstil lesen“ (Narumi Hiroshi)
- Nachwort (Narumi Hiroshi)

Lektürebericht (Autor: Andreas Singler)

In den Jahren 2007 bis 2008 beschäftigte sich eine wissenschaftliche Arbeitsgruppe an der Kyōto-Universität für Kunst und Design mit dem Thema Subkultur und Mode. Aus den im Rahmen dieser Veranstaltung gehaltenen Vorträgen stellte der Soziologe und Kulturwissenschaftler Narumi Hiroshi den Band *Kosupure suru shakai. Sabukaruchā to shintaibunka* („Die Cosplay-Gesellschaft. Die Körperkultur der Subkulturen“) zusammen. In neun Beiträgen spüren die Autorinnen und Autoren dabei der Frage nach, wie die in den letzten Jahrzehnten in Japan beobachteten Formen subkultureller Körperpräsentation aus Sicht der Soziologie, der Cultural Studies oder der Kulturanthropologie zu deuten seien.

In seinem Vorwort definiert Narumi Hiroshi, Assistenzprofessor an der Kyōto-Universität für Kunst und Design, Cosplay zunächst als ein „in Form von Anime, Manga, Spielen, Musik oder Filmen erfolgreiches Spiel ..., bei dem Jugendliche sich durch Charakterdarstellung Lustgewinn verschaffen“ (S. 9)¹. Dabei plädiert Narumi für eine Unterscheidung der Begriffe Subkultur und Subgenre. Während er unter *sabukaruchā* den klassischen Subkulturbegriff versteht und die Träger der Cosplaykultur(en) als Mitglieder von Subkulturen bezeichnet, sei für die Subgenres der Massenkultur (Manga, Anime, Spiele, Rock etc.) der Begriff *sabukaru* zu bevorzugen.

Die in Narumis Buch unter dem Schlagwort Cosplay versammelten Beiträge lassen eine Differenzierung der Bedeutungen des hinter dem Cosplay stehenden sozialen oder kulturellen Verhaltens zu. So ließe sich das Spiel mit der Verkleidung in ein Cosplay *im engeren und im weiteren Sinne* vornehmen. Imitation (*mohō* 模倣) einer anderen Person, sei diese erfunden oder real, könnte nach der Themenbehandlung in dem Buch als Cosplay *im engeren Sinne* bezeichnet werden. Dazu würden die „klassischen“ Formen des Anime- oder Visual-Key-Cosplay (Buchbeiträge im Band durch Tanaka Tōko bzw. Koizumi Kyōko und Suzuki Yūko) zählen.

Die meisten in Narumis Buch unter Cosplay subsummierten Formen der Identitätskonstruktion durch Körperproduktion müssten demnach jedoch als Cosplay *im weiteren Sinne* bezeichnet werden. Dazu zählt zunächst „die Kultur des Verwandelns durch Frauenkleidung“ (so der Titel des Beitrags von Mitsuhashi Junko). Desweiteren sind dazu Phänomene wie Tätowierungen und Tattoos (Yamamoto Yoshimi bzw. Tagawa Tomoko) oder die Gestaltung von Uniformen (z. B. bei koreanischen Mittel- und Oberschülern, siehe dazu den Beitrag von Han Tonyon) zu zählen. Auch die in den Jahrzehnten nach dem Zweiten Weltkrieg einsetzende

¹ Übersetzungen aus dem Japanischen durch den Verfasser dieses Lektüreberichts.

Entwicklung von Bekleidungsformen jugendlicher Subkulturen (siehe die Beiträge von Nanba Kōji bzw. Narumi Hiroshi) gehören in diese Kategorie. Drag Queens dürften, da sie in der Regel nicht Imitation betreiben, sondern eigene Identität (*dōitsusei* 同一性) versuchen zu konstruieren (bzw. eigener Identität durch äußere Verwandlung versuchen, überhaupt erst gerecht zu werden), ebenfalls zur Kategorie des Cosplay im weiteren Sinne zuzurechnen sein (siehe dazu der Beitrag „Das Wesen der Drag Queen“ von Momo Tooru).

Durch die vorgenommene Differenzierung bzw. durch diese Erweiterung des ursprünglich auf Imitationsverhalten beschränkten Cosplay-Begriffs wird die kulturelle Bedeutung der Produktion von Identität durch veränderte Kleidung bzw. durch Körperpräsentation (*shintaihyōgen* 身体表現) wesentlich klarer. Die entscheidenden Fragen in Bezug auf die kulturelle Bedeutung des Cosplay drehen sich nun nicht mehr darum, welche Kleidung getragen oder gewechselt werde. Es ist die dahinter stehende Frage nach dem eigenen Selbst (*jibunrashisa* 自分らしさ), die aus kulturwissenschaftlicher oder soziologischer Sicht im Brennpunkt steht. Die heutige Jugend, so schreibt Narumi (S. 13), werde von Brüchen in ihrem Gefühl der Selbstbestätigung gequält. „Sie bejaht sich dadurch selbst, dass sie die Echtheit innerhalb eines intensiven Lebens erforscht.“

Auf den ersten Blick fällt es vielleicht nicht leicht, bei Cosplay als Kostümspiel, dem Cross-dressing (*iseisō* 異性装) als geschlechtlicher Identitätskonstruktion und dem Stechen von Tattoos kulturelle Gemeinsamkeiten auszumachen. Narumi Hiroshi versucht diesen Spagat unter anderem dadurch zu bewältigen, dass er den Begriff der Maskierung (*kasō* 仮装) im Gegensatz zu dem der Verkleidung (*hensō* 変装) bzw. der Tarnung (*gisō* 偽装) verwendet und in einen weiteren Sinn über die Tätigkeit des Kleidens hinaus fasst. „Ein Ziel der Maskierung ist es, gerade dadurch, dass man ein anderer wird, man selbst zu werden“, so umschreibt Narumi (S. 16) den Sachverhalt.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass Narumi und seine Kolleginnen und Kollegen mit dieser Publikation maßgeblich dazu beigetragen haben, den Diskurs um Cosplay und damit sicherlich auch den jungen Diskurs um „Cool Japan“ kulturwissenschaftlich besser zu fundieren. Dies ist zunächst durch eine Erweiterung des Cosplay-Begriffes gelungen, die die Möglichkeit eröffnete, kleidungs- und körperbasierte Formen der Selbsttransformation (*jikohenshin* 自己変身) insgesamt in den Blick zu nehmen und kulturell übereinstimmende Merkmale dieser Verhaltensweisen trotz der unterschiedlichen existierenden Spielarten herauszuarbeiten. Es geht in allen Fällen um die Entwicklung von Identität und um das Selbst des Menschen.