

Cosplay is for everyone!

Eine Reise durch Cosplay, Community, Fandom & Co.

Patricia Reischer

Abstract:

Dieser Essay führt in Form einer Reise aus 7+1 Textblöcken durch die Anfänge des Cosplays, über Planung, Handwerk bis hin zu den Tätigkeiten, die nach der Fertigstellung eines Cosplays noch auf den*die Cosplayer*in warten, wobei auch auf die Community, das Treffen auf Conventions sowie ein Einblick in die Schattenseiten der Szene geboten werden.

Tags:

#StickyClothes #HowToTrainYourWeaponsFly #NoMoneyNoSkin
#GeraltVonRiva #GeraltVonYeeHaw #NoSpaceForHate #ConventionLove
#MessyCrafting #EVAFoamForPresident

Hier geht's zum Glossar!



Empfohlene Zitierweise: Reischer, Patricia (2025). Cosplay is for everyone! Eine Reise durch Cosplay, Community, Fandom & Co. UR: Das Journal, 4(1), S. 113-123. DOI: <https://doi.org/10.48646/ur.20250411>

Lizenziert unter der CC-BY-SA 4.0 International Lizenz.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Cosplay – Play ... what?

Unser erster Halt der Reise zu Cosplay und Co. führt uns zu den Ursprüngen des Begriffs und dessen Entstehung.

Fast alle Mitglieder von Fandoms haben eine Vorstellung davon, was „Cosplayen“ bedeutet, jedoch werden auch unter langjährigen Cosplayer*innen vereinzelt Unsicherheiten spürbar, wenn explizit nach der Bedeutung oder der Herkunft des Wortes „Cosplay“ gefragt wird.

Der Begriff ‚Cosplay‘ wird aus den beiden Wörtern ‚costume‘ und ‚play‘ zusammengesetzt, was in etwa so viel bedeutet wie das Verkleiden und Darstellen einer Figur aus einem Manga, einem Film oder einer Serie.

Die Wurzeln des Wortes ‚Cosplay‘ liegen wohl bei amerikanischen Science-Fiction Fans aus den 1960er und 1970er Jahren, die sich hier erstmals als Charaktere aus bekannten Szenerien wie Star Trek und Co. verkleidet hatten. (Steinmann, 2021, S. 231). Andere Quellen behaupten auch, dass der Begriff in Japan entstanden ist und hier die Wurzeln des Cosplays zu finden sind, doch vermutlich lässt sich das ohnehin nicht so genau bestimmen.

Wichtig ist auf jeden Fall, dass zum Cosplayen nicht nur ein fertiges – oder gar nur ein ultimativ perfektes – Kostüm gehört, sondern der Weg zum fertigen Cosplay bereits einen großen Anreiz enthält: Nämlich das Craften und Herstellen seiner ganz eigenen Version eines Lieblingscharakters. Für die meisten in der Szene gilt es zwar dennoch, bei Wettbewerben teilzunehmen und auf Conventionsviele Male vor den Kameras und Handys ihrer Fans zu posieren, doch das allein macht die Cosplay-Community nicht aus, denn der handwerkliche Aspekt ist für viele – so auch für mich – ein mindestens ebenso großer Anreiz, sich immer wieder zwischen Heißklebepistole und EVA-foam zu stürzen, zu planen ... und manchmal auch knapp an einem Akt der Verzweiflung vorbeizuziehen, doch mehr dazu im nächsten Abschnitt dieser Zeitreise!



Abbildung 1: Cadwell, The Elder Scrolls Online, zieht Indiana Jones' Hut (eigene Aufnahmen, 2024)

Why we do what we do – der Reiz am Cosplayen

Ob nun das Besuchen einer Convention, oder das Erschaffen eines Kostüms der Lieblingsprotagonist*innen aus Manga, Serie, Spiel und Co. letztendlich der Auslöser dafür ist, warum sich immer mehr Fans zur Cosplay-Community bekennen, wird nur schwer zu beantworten sein. Fakt ist aber, dass sowohl ein sozialer Faktor als auch der handwerkliche Aspekt – auf den in den nächsten beiden Blöcken der Zeitreise noch genauer eingegangen wird – gleichsam dazu beitragen.

Das Besuchen von Conventions reizt mit seinem sozialen Faktor, denn nicht selten trifft man hier auf Personen, die Figuren aus beispielsweise demselben Film darstellen, oder vielleicht sogar eine ähnliche Variante eines Charakters darstellen, wie man sie selbst trägt.

Aus solchen Zufallsbegegnungen kann rasch ein Gespräch entstehen, was nicht selten in eine wahre Freundschaft mündet.

Natürlich ist aber auch die beinahe unendliche Freiheit und die zahlreichen Möglichkeiten, die Cosplayen birgt, ein Anreiz, sich immer tiefer in die Szene zu bewegen: Wie auch Therèsa M. Winge in ihrem Werk „Costuming Cosplay“ (2019) erwähnt, sind einer Kostümidée grundsätzlich keine Grenzen gesetzt: Es kann sich beim erwählten Cosplay durchaus um eine Figur mit einem gewöhnlichen, menschlichen Körper handeln. Genauso gut muss aber auch vor bunten Hautfarben, riesigen Rüstungsteilen, Größenveränderungen durch Stelzen, oder aufwendig gestalteten Masken und Waffen nicht zurückgeschreckt werden:

„There are no ethnic, racial, spiritual, or geographic limitations or expectations when choosing a character to Cosplay. Gender is also of little consideration when choosing a character. In the Cosplay fandom, “crossplay” refers to cosplaying a character of gender differing from which the Cosplayer identifies.” (Winge, 2019, S. 12)

Wie Winge hier anspricht, soll auch die Kategorie ‚Geschlecht‘ keinesfalls eine Grenze darstellen – Cosplays können beliebig von jenem Geschlecht abweichen,



Abbildung 2: "Thinking about life, cosplays, and the strange taste of Desperados on a tram in Cologne."
(eigene Aufnahmen, 2024)



Abbildung 3: Meine Kindred-Maske trifft auf ein Kindred-Tattoo, bester Fan-Moment
(eigene Aufnahmen, 2024)

mit welchem sich der*die Cosplayer*in identifiziert. Warum auch nicht? Die Hauptessenz ist Spaß und Freude am Handwerk, und dem hieraus entstandenen Ergebnis, was zum nächsten Thema auf dieser Reise führt, nämlich dem ‚Crafting‘!

Crafting is a mess! But it's a beautiful one(!)

Um gleich zu Beginn kurz auf die bereits beim ersten Stopp unserer Reise erwähnte Verzweiflung beim Craften einzugehen: Ich wage zu behaupten, dass jede*r Cosplayer*in im Laufe eines Projekts schon einmal an dieser einen Stelle gestanden hat, bei der er*sie am liebsten alle bisherigen Entwürfe fein säuberlich gestapelt hätte, nur um sie danach in einem nicht aufzuhaltenden Inferno in Flammen aufgehen sehen zu können.

Spaß beiseite, so schlimm ist es auch wieder nicht. (Meistens auf jeden Fall nicht.)

Nun aber zurück zum eigentlichen Thema: Zum Crafting gehört vor allem zuerst einmal eine Community, mit der sich ausgetauscht werden kann, denn von Tipps, Tricks, und Inspirationen kann niemand von uns genug bekommen. Immer populärer geworden sind hierfür im Laufe der Zeit vorrangig die endlosen Weiten des Internets sowie etwaige Social-Media Plattformen (Instagram, Facebook, Tiktok, aber auch Twitter, Discord, oder doch ganz klassisch: Foren!).

Am Beginn eines Cosplays steht die – oft gar nicht so einfache – Wahl des Charakters, dem das nächste Projekt gewidmet wird. Hierbei spielt nicht nur das Aussehen eine entscheidende Rolle, denn auch die Identität der Charaktere spiegelt gewissermaßen die Identität der*des Cosplayerin*s wider und umgekehrt ist das ebenso der Fall. (Gackstetter Nichols, 2019) Das macht die Wahl des ‚richtigen‘ Cosplays zu einer wahren Herausforderung, denn letztendlich sollte man sich mit der Persönlichkeit, der Identität, aber auch dem Auftreten und oft sogar den Äußerungen oder der Stimme des jeweiligen Charakters identifizieren können, um ihn bei Contests oder auf Conventions möglichst realistisch präsentieren zu können:



Abbildung 4: Wolf: Schaut unguut aus? Ist es auch. (eigene Aufnahmen, 2024)

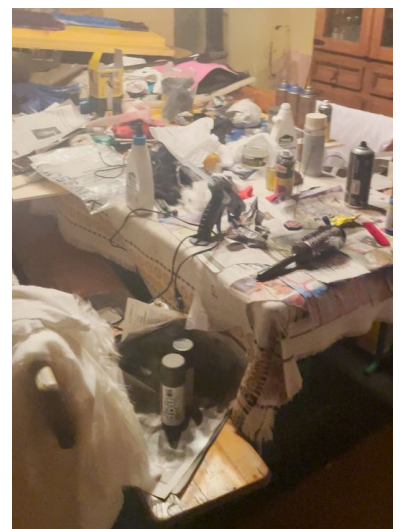


Abbildung 5: Ganz normaler Wahnsinn. (eigene Aufnahmen, 2024)

„[...] she or he is not acting but manifesting a character. These moments are occasionally captured in videos and photographs of a child interacting with a superhero Cosplayer. For the child fan, Spiderman is as real as her mother or father, and this reality extends to and engulfs the Cosplayer beneath the red Lycra bodysuit.”

Sollte der Feinschliff – sowohl im Aussehen des Cosplays als auch beim ersten großen Auftritt – nicht gleich zu Beginn perfekt sein, darf trotzdem nicht aufgegeben werden. Vor allem der handwerkliche Aspekt verlangt viel Erfahrung und Übung, um das volle Potenzial der Materialien und Möglichkeiten auszuschöpfen, worauf im nächsten Abschnitt genauer eingegangen wird.

„A true Master is an eternal Student”

Angenommen, die Wahl des Charakters steht nun fest ... wie geht's denn weiter? In meinem Fall ist die Wahl des Cosplay-Projekts für das Jahr 2025 letztendlich auf einen Charakter aus dem Videospiel League of Legends gefallen. Nachdem ich bereits im Vorjahr ein aufwändigeres Cosplay aus diesem Spiel gestaltet hatte und League of Legends mit seinen zahlreichen ‚Skins‘ eine Unmenge an Möglichkeiten bietet, nochmals Variation in die jeweiligen Charaktere zu bringen, habe ich mich

für Katarina und für die Skinreihe ‚Faerie Court‘ entschieden (Und damit ihr wisst, womit ich von nun an zu kämpfen habe: Links ein kleiner Spoiler in den Abbildungen 6 und 7).

Ein wichtiger Schritt ist das Erstellen von Mustern und überblicksartigen Skizzen sowie Fotos, Perspektiven, Fanart usw. zum Charakter zu finden, auf welchen alle Ecken und Winkel des Outfits zu sehen sind. Der Austausch mit Gleichgesinnten und Freund*innen hat sich hier stets bewährt, denn Tipps zur Umsetzung sind in diesem Schritt unerlässlich. Und die wichtigste Regel lautet stets: Man lernt nie aus, denn oft muss das Kostüm vor dem Beginn des Craftings abgewandelt oder umgeformt werden, um schwer umsetzbare Stellen zu entschärfen. Ein großer Aspekt, der vielen Cosplayer*innen vor allem am Anfang einen Strich durch die Rechnung machen kann, sind die Zutritts- und Waffenregelungen bei großen Veranstaltungen, worauf ich im nächsten Block eingehe.

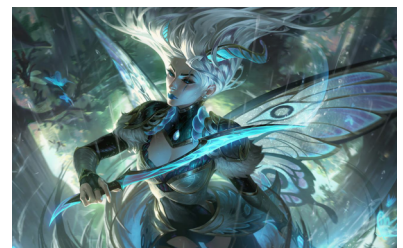


Abbildung 6: Faerie Court Katarina (Riot Games, 2025)

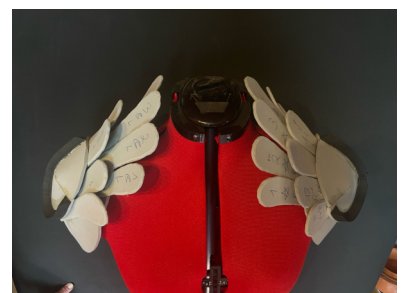


Abbildung 7: derzeitiger Stand, Schulterteile (eigene Aufnahmen, 2025)

„Talking‘ is the key <3

Kurz gesagt, ist Kommunikation in den meisten Situationen der Schlüssel zum Erfolg: Gespräche mit Freund*innen, Familie oder Gleichgesinnten können nicht nur beim Planen und Craften hilfreich sein. Obwohl ich zu behaupten wage, dass es auf Conventions generell eher selten zu angespannten Situationen kommt, möchte ich dennoch kurz auf das Beispiel der Zutrittsregelungen zu sprechen kommen, da vor allem Neuankömmlinge im Cosplay-Universum dazu neigen, Kleinigkeiten zu übersehen. Das wohl Schlimmste für eine*n Cosplayer*in ist, wenn ein Teil des Kostüms zurückgelassen werden muss, da Teile davon nicht den Vorschriften der Veranstaltung entsprechen.

Auf der größten Computerspielmesse der Welt – der Gamescom in Köln – werden bereits seit einigen Jahren ‚Total Body Scans‘ verwendet, was das Schmuggeln gefährlicher Utensilien fast unmöglich macht und unermesslich zur Sicherheit der jährlich über 320.000 Messebesucher*innen beiträgt. Gleichsam stellt es den*die Cosplayer*in aber vor Probleme, denn ein Verstärken und Stabilisieren von Schaumstoffwaffen mit in EVA-foamgekleideten Aluminiumstangen ist nun nicht mehr möglich.

Aber warte: Warum sollte ich eine Alu-Stange in meiner Cosplay-Waffe verbauen? Klingt unsinnig! Das ist es mittlerweile auch, denn inzwischen gibt es zahlreiche Alternativen zu den ‚veralteten‘ und größtenteils verbotenen Materialien wie Leichtmetall, Hartplastik oder Holz.

Doch auch das Sprechen bei Unstimmigkeiten kann ‚Cosplay-Leben‘ retten: Mein schraubbarer Aluminiumstab, die Wischmopp-Stange mit Teleskopfunktion, war – wie bereits erwartet – im ersten Moment bei der Kontrolle ein Problem, da die Stange genauso gut als Schlagwaffe herumgeschleudert werden könnte, anstatt für mich als Accessoire und Gleichgewichtshilfe zu dienen. Aufgrund seiner schwerfälligen Beschaffenheit und dem flauschigen, blau-leuchtenden Wolfskopf darauf – den man natürlich „nicht“ abnehmen konnte ;) – hat das Sicherheitspersonal aber ein Auge zugezückt.

Nachgebaute Waffen dürfen echten Schusswaffen oder Schwertern nicht zum Verwechseln ähnlich sein und müssen entweder optisch oder durch den altbewährten ‚Anfass-Test‘ rasch und eindeutig als Fälschungen identifizierbar sein (Vgl. Kölnmesse GmbH, 2022).

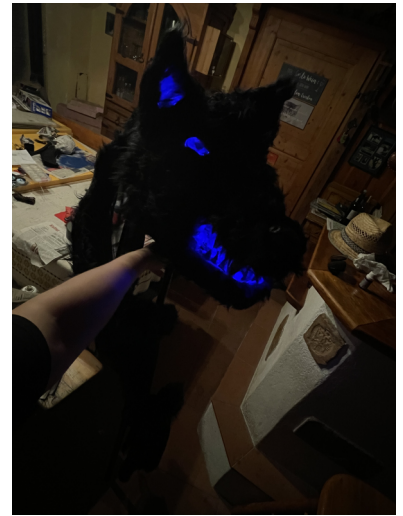


Abbildung 8 Wolf (eigene Aufnahmen, 2024)

Waffen können nicht nur beim Zutritt zur Messe, sondern auch in öffentlichen Verkehrsmitteln zum Verhängnis werden oder zum Anlass für einen oder anderen unerwarteten Gespräch mit Polizei, Zugpersonal und Co. werden.

Together ... to get an epic cosplay!

Nachdem nun viel gesprochen und mindestens ebenso viel gecraftet wurde, stellt sich nun die Frage: Was mache ich denn nun genau mit meinem fertigen, mehreren hundert Talern an Material und mindestens das unendlich-fache an Arbeitszeitteurem Cosplay?

Die einzig richtige Antwort auf diese Frage lautet: Herzeigen, natürlich!

Hierfür werden jährlich zahlreiche Conventions abgehalten, die unterschiedlichste Möglichkeiten bieten, das eigene Meisterwerk zur Schau zu stellen. In Österreich sind beispielsweise die Vienna Comic Con, die AniNite und die Comix in Wien, die Austria Comic Con in Wels oder die Hanamicon in Graz populäre Veranstaltungen, bei denen allerlei Cosplays aus allen Genres zur Schau gestellt werden können. Doch auch längere Reisen können interessante Conventions bringen: Wie wäre es mit der World Cosplay Summit in Japan oder der San Diego Comic-Con International? Beides sind riesige Veranstaltungen rund um Comics, Manga, Anime, Cosplays und vielem mehr. Da der Umfang dieses Textblocks aber gewissen Beschränkungen unterliegt, wird nun vorerst nicht weiter auf internationale Veranstaltungen eingegangen. Dennoch wird noch etwas weiter entfernt haltgemacht – nämlich bei der bereits mehrmals erwähnten Gamescom in Köln, womit wir uns wieder nach Europa zurückbewegen.

Nachdem bereits auf die Zutrittsregelungen bei Conventions eingegangen wurde, sollte auch erwähnt werden, dass etwaige Beschränkungen – wie Waffengesetze oder der Mitnahme unhandlicher Gegenstände – auch für öffentliche Transportmittel gelten. So wurden meine Gruppe und ich im vergangenen Jahr von zwei Polizeibeamten und einer Zugbegleiterin im Nachtreisezug geweckt, weil zwei ‚gefährliche Gegenstände‘ aus unserem



Abbildung 9 Mein Kindred-Cosplay aus ‚League of Legends‘ vor einem Fotopoint auf der Gamescom 2024 (eigene Aufnahmen, 2024)

Gepäck ragten, deren Transport untersagt ist und die augenblicklich entfernt werden müssen. Es hat sich rasch herausgestellt, dass es sich bei den ‚gefährlichen Gegenständen‘ um harmlose Kunststoff-Atrappen zweier Schwerter gehandelt hat, worauf sich die Beamten und die Zugbegleiterin entschuldigten und vordannen zogen.

Da auch den Veranstalter*innen von Conventions bewusst ist, wie viel Einfluss Cosplaying auf unterschiedliche Genres nimmt und wie sehr die Community vor allem ab den 2000ern rasant angewachsen ist (Winge, 2019, S. 15-16.), bieten größere Veranstaltungen mittlerweile auch Fotopoints mit zusätzlichen Accessoires zum Ausborgen für Fotos vor coolen Hintergründen – egal, ob im Cosplay, oder nicht.

Doch nicht nur in Fotopoints oder auf den Bühnen der Cosplay-Contests werden unzählige Bilder geschossen: Oft – sehr oft! – wird man von Personen direkt in der Menge, in der Warteschlange beim WC oder vor dem HotDog-Stand für ein Foto angesprochen.

Was im ersten Moment super aufregend und spannend ist, eröffnet in gewissen Situationen eine Angriffsfläche für weniger erfreuliche Themen wie Rassismus, Bodyshaming und Diskriminierung von Cosplayer*innen.

Be who tf you want to be – Is it that easy?

Dieses Thema in meinen Essay über das Cosplay-Universum einzubringen, war mir ein Herzenswunsch, da immer wieder auch Stimmen laut werden, die Cosplayer*innen aufgrund von Hautfarbe, Ethnie, Herkunft, Sprache und/oder Körperdiskriminieren, obwohl sich die Community größtenteils einig ist, dass dem Cosplayen keine Grenzen etwaiger Art gesetzt werden sollen. Allem voran ist Social Media ein Ort, um unter dem Deckmantel der Anonymität beleidigende Äußerungen loszuwerden und gezielt Personen herauszupicken und zu attackieren. Opfer von Mobbing und Sexismus-Angriffen – eine häufig vorkommende Art von Hass im Cosplay-, wie auch im Gaming-Genre – werden immer öfter sogenannte ‚M2F‘ oder ‚F2M‘-Cosplays (Vgl. Gackstetter Nichols, 2019, S. 277.), bei denen Cosplayer*innen in einen Charakter schlüpfen, der nicht ihrem Geschlecht entspricht und als Angriffsfläche oft nur auf äußere Merkmale und den Körperbau der Personen beschränkt wird. Was hier als ‚Geschlecht‘ angesprochen wird, meint in diesem spezifischen Fall und im Kontext der Diskriminierung das



Abbildung 10 Keine Toleranz für Hass jedweder Art. Gilt auch für Wölfe. <3 (eigene Aufnahmen, 2024)

‚biologische‘ Geschlecht nach Judith Butler (Butler, 2002, S. 303).

Diese ‚Schattenseite‘ der Cosplay-Community hätte aufgrund ihrer Relevanz und tagtäglichen Präsenz in unserer Gesellschaft eine weitaus intensivere Betrachtung verdient, bleibt im Kontext dieses Essays aber vorerst eine Kurzbetrachtung, die von anderen aufgegriffen werden kann. Ich erlebe vor allem den deutschsprachigen Raum als sehr offen und tolerant gegenüber Cosplayer*innen. Ich habe noch keinen Fall von Bodyshaming oder Rassismus auf einer Convention in meinem direkten Umfeld erlebt, was das Cosplayen vor Ort auf Veranstaltungen im deutschsprachigen Raum für mich als beliebtes Unterfangen erhält. Wo Diskriminierung sehr wohl präsent ist, sind Social Media Plattformen wie Instagram, wo immer mehr Cosplayer*innen Kommentare unter ihren Posts unterbinden, um den Hass einzudämmen.

Die einzig richtigen – und wichtigen – abschließenden Worte für dieses schattige Kapitel: Do what makes YOU happy and do NOT listen to haters, NEVER EVER. <3

At the end of the day ...

Mit diesem abschließenden Block ist auch das Ende der Reise durch Cosplay, Community, Fandom und Co. erreicht. Nach einem Blick auf die Wurzeln des Wortes ‚Cosplay‘ ging es zu den Anreizen, dieser Tätigkeit die eigene Freizeit zu widmen und weiter zum gemeinsamen Planen und Handwerken als wichtiger Faktor innerhalb der Community. Am Schluss wurde auch ein Einblick in die Schattenseiten der Cosplay-Szene gegeben.

Für alle Cosplayer*innen unter euch und auch für alle, die es noch werden wollen: Gebt nicht auf, wenn ein Projekt nicht gleich euren Vorstellungen entspricht! Auch nach einer Convention kann noch an bestehenden Projekten gearbeitet werden. Außerdem bringt die zunehmende Erfahrung mit jedem Projekt neue Erkenntnisse, die ihr in zukünftigen Projekten verwirklichen könnt.

Solltet ihr – wie auch ich – ebenso gerne auf Conventions und auf Social Media unterwegs sein, denkt immer daran, wie viel Liebe und Zeit in den Cosplay-Projekten der Personen steckt, die ihr dort vorfindet. Verbreitet also stets konstruktive Kritik und viel Liebe, um den Hass auf unsere Leidenschaft einzudämmen. <3

Das war’s von mir – bis bald auf der nächsten Con, ihr Lieben!



Abbildung 11 Geralt von Yee Haw & Cadwell mit Idiana Jones' Hut (eigene Aufnahmen, 2024)

Literaturverzeichnis

- Butler, J. (2002). Performative Sprechakte und Geschlechterkonstitution. Phänomenologie und feministische Theorie. In Uwe Wirth. (Hg.), Performanz. Zwischen Sprachphilosophie und Kulturwissenschaften (S. 301-320). Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Cornelsen Verlag GmbH. (12. 05 2025). Duden. Von <https://www.duden.de/rechtschreibung/Cosplay> abgerufen
- Fanlore. (19. March 2025). Von Cosplay: <https://fanlore.org/wiki/Cosplay> abgerufen
- Gackstetter Nichols, E. (2019). Playing with identity: gender, performance and feminine agency in cosplay. *Continuum Journal of Media & Cultural Studies*, 270-282.
- Kölnmesse GmbH. (2022). Kölnmesse. Von Kölnmesse, Kostümgestaltungsregel: https://media.koelnmesse.io/gamescom/redaktionell/gamescom/downloads/pdf/events/cosplay-village/gamescom_2022_kostuemgestaltungsregeln_210x297mm_de.pdf abgerufen
- Riot Games. (2009). League of Legends. Videospiel: Riot Games.
- Riot Games. (2025). Von Die unheimliche Klinge: <https://www.leagueoflegends.com/de-de/champions/katarina/> abgerufen
- Sächsische Landeszentrale für politische Bildung. (2020). Von Sexismus in der Gaming-Community: <https://www.slpb.de/themen/gesellschaft/medien-und-digitales/gaming/sexismus-im-gaming/sexismus-in-der-gaming-community?> abgerufen
- Statista GmbH. (2024). Statista. Von Gamescom - Daten & Fakten: <https://de.statista.com/themen/2056/gamescom/#topicOverview> abgerufen
- Steinmann, N. M. (2021). „Die richtigen Cosplayer erkennst du halt wirklich, dass die sich wirklich Mühe geben“- (Selbst erstellte) Kostüme als materielle Zugehörigkeitsanzeige. In P. Eisewicht, R. Hitzler, L. Schäfer, & (Hrsg.), *Der soziale Sinn der Sinne. Die Rekonstruktion sensorischer Aspekte von Wissensbeständen* (S. 229-246). Wiesbaden: Springer Fachmedien GmbH.
- Winge, T. M. (2019). *Costuming Cosplay: Dressing the Imagination (Dress, Body, Culture)*. London: Bloomsbury Visual Arts.

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 Cadwell, The Elder Scrolls Online, zieht Indiana Jones' Hut (eigene Aufnahmen, 2024)	113
Abbildung 2 "Thinking about life, cosplays, and the strange taste of Desperados on a tram in Cologne." (eigene Aufnahmen, 2024)	114
Abbildung 3 Meine Kindred-Maske trifft auf ein Kindred-Tattoo, bester Fan-Moment (eigene Aufnahmen, 2024)	114
Abbildung 4 Wolf: Schaut ungut aus? Ist es auch. (eigene Aufnahmen, 2024)	115
Abbildung 5 Ganz normaler Wahnsinn. (eigene Aufnahmen, 2024)	115
Abbildung 6 Faerie Court Katarina (Riot Games, 2025)	116
Abbildung 7 derzeitiger Stand, Schulterteile (eigene Aufnahmen, 2025)	116
Abbildung 8 Wolf (eigene Aufnahmen, 2024)	117
Abbildung 9 Mein Kindred-Cosplay aus ‚League of Legends‘ vor einem Fotopoint auf der Gamescom 2024 (eigene Aufnahmen, 2024)	118
Abbildung 10 Keine Toleranz für Hass jedweder Art. Gilt auch für Wölfe. <3 (eigene Aufnahmen, 2024)	119
Abbildung 11 Geralt von Yee Haw & Cadwell mit Idiana Jones' Hut (eigene Aufnahmen, 2024)	120