

**Lamerichs N. Cosplay Material and Transmedial Culture in Play // Proceedings of Digital Games Research Association - 2013 : DeFragging Game Studies. Atlanta, GA. 2013. Available at [http://homes.lmc.gatech.edu/~cpearce3/DiGRA13/papers/paper\\_276.pdf](http://homes.lmc.gatech.edu/~cpearce3/DiGRA13/papers/paper_276.pdf)**

В статье Н. Ламерихс «Cosplay Material and Transmedial Culture in Play» косплей предстает перформативным феноменом, в рамках которого объединяются практики по созданию костюма и его презентации, особенно популярные среди женской части фандома. Как следует из названия статьи культивация собственной идентичности в рамках косплея характеризуется специфическими материальностью и трансмедиаальностью. Анализ этих особенностей автор производит на примере двух практик, распространенных в косплей-среде: создания музыкальных видео (cosplay music videos (CMV)) и продажи/обмена костюмов и аксессуаров для косплея. Обе практики представлены в интернет-пространстве: первая анализируется на примере клипов с Youtube, вторая – сайтов Etsy и Ebay, являющихся популярными платформами для покупки и продажи косплей-костюмов и аксессуаров. Кейс музыкальных видео показывает, как с помощью различных визуальных приемов – например, взгляда обращенного прямо в камеру, на потенциального зрителя – структурируются отношения косплееров и зрителей. Подобный анализ позволяет уйти от подхода, в рамках которого исследователь сосредотачивается исключительно на перформере. Анализ атрибутики, представленной на интернет-сайтах, раскрывает гибридный характер экономики косплея. С одной стороны, большое значение для косплея имеют материальные предметы, распространение которых часто связано с получением коммерческой прибыли (как индустрии, так и самих фанатов), с другой стороны, из косплея окончательно не исключена практика безвозмездного дарения, характерная для фандомной культуры (the gift culture of fandom). Таким образом, предложенная автором статьи перспектива анализа ведет к пересмотру типичных подходов к изучению косплея, связанных с сосредоточением на косплеерах в ущерб их аудитории и с концентрацией внимания на оффлайн-событиях в ущерб исследованию онлайн-пространства.