

INHALT

EINLEITUNG ... 7

Kickin' Off with the Prototype: Lara Croft ... 10

I. MEDIENSPRÜNGE & BILDNACHBARSCHAFTEN ... 23

Die künstlichen Heldinnen im Symboluniversum Comic, Kino und PC-Spiel ... 23

Reality Check: Realitäts- und Künstlichkeitseffekte in Spiel und Film ... 28

II. LARAS SCHWESTERN:

VON TOMB RAIDER ZU HEAVY METAL F.A.K.K.2 ... 35

Alien ... 35 - Das Fünfte Element ... 36 - Xena ... 37 - Virtua Fighter ... 39 - Oni ... 40

Kagero ... 42 - Vampire ... 43 - Alone in the Dark ... 44 - No One Lives Forever ... 46

The Longest Journey ... 48 - The Nomad Soul ... 53

American McGee's Alice ... 55 - Heavy Metal F.A.K.K. ... 61

III. FORMEN DER AKTIVEN GAME-REZEPTION IN NETZ UND REAL LIFE ... 65

Vom weiblichen Ödipuskomplex zur Female Masculinity ... 65

Rezeption & Identifikation ... 67 - Weibliche Repräsentation ... 70 - Grrls who got game ... 70

Weibliche Skins & Patches ... 76 - Body Doubles & Lookalikes ... 80

IV. VIRTUELLE WEIBLICHKEITSMODELLE ... 83

Kyoko & Co. Digitale Beauties und Models ... 84 - Frauenkörper = Medienkörper? ... 86

Virtuelles Crossdressing und Double Drag ... 87

Weiblichkeitsmythen und Narration ... 90 - Körperbausätze: Body-Sampling ... 91

Female Cyborg ... 92 - Virtuelle Weiblichkeitsmodelle ... 94 - Virtuelles Schutzschild ... 98

V. ZUR KONSTRUKTION DER SHEROES ... 101

Komm spiel mit mir! Wartegesten ... 101

Heldin ohne Falten & monströse Metamorphosen zum dämonischen Frauenkörper ... 102

Durchschlagend weiblich: Die Körper-Waffe im tödlichen Einsatz ... 106

Spielgenre und „openness“ ... 109 - Zu viel Gegenwart verhindert Identifikation ... 111

LITERATUR, ABBILDUNGEN, URLs ... 115

Die Grundlage des hier vorliegenden Buches bilden die Ergebnisse eines Forschungsprojektes mit dem Titel „Die Konstruktion von weiblichen Repräsentationsbildern in Computerspielen“, das im Rahmen des Forschungsschwerpunktes „Frauenbewegungen - kultureller und sozialer Wandel“ - ATG 99 - Forschungsfeld III „Kulturelle Konstruktion von Geschlechtern“ vom Hessischen Ministerium für Wissenschaft und Kunst - von 1999 bis 2001 gefördert und unter der Leitung von Prof. Dr. Birgit Richard durchgeführt wurde.

Der Dank gilt allen am Forschungsprojekt beteiligten Personen, in der wissenschaftlichen Mitarbeit vor allem Jutta Zaremba, sowie Astrid Baxmeier, Harald Hillgärtner, Verena Kuni, Sebastian Richter, Arndt Röttgers, die die notwendigen Textbausteine für den multimedialen Endbericht mit einer beiliegenden CD ROM erstellt haben. Die Gestaltung der CD übernahmen Astrid Baxmeier, Harald Hillgärtner und Tina Öcal. Für dieses Buch geht ein besonderer Dank für die intensiven Lektoratsarbeiten und die Gestaltung an Marcus Recht.

Besonders hervorzuheben ist die finanzielle Unterstützung durch das Institut für Kunstpädagogik, das durch die Bewilligung eines Druckkostenzuschusses dieses Buchprojekt erst möglich gemacht hat. Ich danke allen Kolleginnen und Kollegen, dass sie die Veröffentlichung meiner Forschungsarbeiten gefördert haben.