

# 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