

INHALT

PROLOG	11
1. DIE MACHT DES MONDES	17
In diesem Kapitel geht es um <i>Sailor Moon</i> und das Magical-Girl-Genre im Anime, Queerness und Otherness und Girl Power sowie Drag als revolutionäres Prinzip von Magical Girls.	
2. GEGENSPIELER*INNEN UND FEMINIST KILLJOYS	27
Einführung in die Gaming Szene durch die Position als »Feminist Killjoy« (feministische Spielverderberin) nach Sara Ahmed, eine Nachzeichnung von GamerGate und feministischem Widerstand im Gaming.	
3. DIE ELFEN, JAMES A. SULLIVAN, SAŠA STANIŠIĆ UND ANDERE DSA-GESCHICHTEN	45
Darüber, wie Saša Stanišić mit <i>Herkunft</i> eigentlich ein DSA-Solo-Abenteuer geschrieben hat, über Rassismus im Pen-&-Paper-Rollenspiel und das Potenzial für empowertes BIPOC-Storytelling.	
4. YOU SHALL NOT PASS	57
Dieses Kapitel befasst sich mit Rassismus, Sexismus und Queerfeindlichkeit in <i>Herr der Ringe</i> , <i>Game of Thrones</i> und <i>Harry Potter</i> , dem Terftum J. K. Rowlings und (Un-)Möglichkeiten des Reclaimings bestimmter Fandoms aus marginalisierter Position sowie den Klassikern von Ursula K. Le Guin als Beispiel für den Versuch inklusiveren Fantasy-Story-Tellings.	
5. ZUKUNFTSUTOPIEN	83
Eine Nachzeichnung von <i>Star Wars</i> als Fantasy-Sci-Fi und dem Einfluss auf modernes Kino, die Entwicklung von Fandom als identitätsstiftendem Merkmal bei <i>Star Wars</i> und <i>Star Trek</i> und davon, wie Kirk/Spock-Fanfiction in den 1970ern entscheidend dazu beitrug, dass die Serie wieder aufgenommen wurde; außerdem die Idee utopischer	

Zukünfte mit der Überwindung derzeitiger Diskriminierungsstrukturen der Gesellschaft bei gleichzeitiger Gesellschaftskritik in Sci-Fi-Serien wie *The Expanse*, *Battlestar Galactica*, *Babylon 5* und *Dune*, und schließlich die Bücher von Octavia E. Butler.

6. FANDOMS, FANFICTION UND QUEER AWAKENINGS 97

Fandom und Fanfiction erklärt an *Buffy The Vampire Slayer*, der persönlichen Erfahrung der Autorin mit den Mangas *Yu Yu Hakusho* und frühen Fanfic-Tropen sowie Ansprüche an Queerness und die Fetischisierung queerer Körper in Fandom Spaces.

7. ANIME, HIP HOP UND BLACK POWER 109

Shōnen-Anime und die Identifikation mit dem Underdog-Narrativ bei gleichzeitigem Fokus auf Charakter- und Moralbildung bei Jungen, wie Kampf und emanzipatorischer Struggle gleichgesetzt werden sowie die Beziehung zwischen Shōnen-Anime und Hip Hop.

8. HEROES OF COLOR 117

Ab ca. 2009 bis vor kurzem war die Zeit der Superheld*innenfilme und Comic-Verfilmungen, ein Boom, der auch Schwarze Held*innen und Held*innen of Color miteinschloss. Der Einfluss insbesondere der *Black Panther*-Filme im *Marvel Cinematic Universe* ist unbestritten. Doch um welche Art des Empowerments geht es?

9. SUGAR & SPICE: DISNEYPRINZESSINNEN UND ANIME UND MANGA FÜR MÄDCHEN 123

Ein Blick auf Disney und seine Prinzessinnen sowie das Romance-Genre in Anime und Manga, die damit verbundenen schwierigen Frauen- und Männerbilder, die Romantisierung von toxischen Beziehungen und das gleichzeitige Potenzial für Begehrten und Begehrwerden aus weiblicher Perspektive zu weiblichen Bedingungen.

10. DIE GROSSE WELLE: K-POP UND K-DRAMA ALS POLITISCHER WIDERSTAND 131

Eine Nachzeichnung der Entwicklung von *Hallyu*, der großen popkulturellen Welle aus Korea und ein Blick darauf, wie K-Pop-Fans, insbesondere Girls, sich politisch in Protestbewegungen, etwa gegen Donald Trump, organisieren.

11. BABYFACES, HEELS UND KAYFABE	139
Wrestling als physisches episches Theater, Vermittlung von Wertevorstellungen und Storytelling in Real Time mit einem Fokus auf den Frauenligen G.L.O.W. und W.O.W.	
12. SUNKEN PLACES	147
Horror, insbesondere Monster des Horror-Genres wie Vampire, Werwölfe und Hexen, üben schon lange eine Faszination auf marginalisierte Personen aus, auf die Position des <i>Other</i> – darum und um Horror als Gesellschafts-, Sexismus- und Rassismuskritik in Filmen wie <i>Get Out</i> und <i>It Follows</i> geht es in diesem Kapitel.	
13. DARK ACADEMIA: STIL, SUBSTANZ UND (REAKTIONÄRER) WIDERSTAND	157
Dark Academia als imperialistisches, reaktionäres und klassenelitäres Genre? Obwohl es auf jeden Fall so gelesen werden kann, gibt es doch auch das Potenzial der Kritik an Bildungselitarismus, gesellschaftlichem Elitarismus, Sexismus und postkolonialen Strukturen. Dieses Kapitel stellt kritisch die Frage, wie viel Widerstand aus marginalisierten Positionen überhaupt gewünscht ist und was die Anziehungskraft von Dark Academia insbesondere für Nerdy Girls ausmacht.	
14. GUTE HELD*INNEN, SCHLECHTE HELD*INNEN: DER KAMPF UM PROGRESSIVES GAMING	163
Wie kann Gaming inklusiver werden, und ist es auf dem Weg dahin? Nachdem es in Kapitel 2 vor allem um reaktionäre Bewegungen im Gaming ging, schaut dieses Kapitel nach vorn, mit moderneren Gaming-Takes, die die Revolution in der digitalen Welt anleiten.	
EPILOG. NRRD GRRRLS FOREVER	169
EDITORISCHE NOTIZ	171
DANK	173
REGISTER	175