

Inhalt

Danksagung | 7

1 Einleitung | 9

2 Interdisziplinäre Forschung – Zugänge | 15

2.1 Fanstudies | 15

2.2 Gamestudies | 17

3 Individualisierung | 21

3.1 Abgrenzung der Terminologie | 21

3.2 Fan-Communities & Individualisierung | 40

3.3 Uniforme Formen I: Mediale & Grafische Uniform | 59

3.4 Überleitung zum Forschungsgegenstand:

Vom Bild zum interaktiven Bild | 64

4 Forschungsfeld Computerspiele & Möglichkeiten der Individualisierung | 69

4.1 Games | 69

4.2 Forschungsfeld: MMORPGs | 74

4.3 World of Warcraft | 93

4.4 Der Avatar-Name als essentielles Gestaltungsmodul | 115

5 Methodologie I: Entwicklung eines medienübergreifenden Analyseverfahrens | 123

5.1 Fanart-Ranking | 124

5.2 Fanart-Ranking: Fanart-Datenbanken | 127

5.3 Fanart-Ranking: Methodenentwicklung | 133

5.4 Der ikonographische Schlüssel | 145

5.5 Avatar-Datenbanken | 158

5.6 Triplet-Analyse | 167

6 Methodologie II: Durchführung, Ergebnisse und Besonderheiten | 171

6.1 Ergebnisse: Fanart-Rankings | 171

6.2 Zwischenstand: Ikonographischer Schlüssel | 176

6.3 Arsenal: Die Suche nach Avataren | 188

6.4 Triplet-Analyse | 193

6.5 Abschluss: Ergebnisse & Folgerungen | 209

6.6 Uniforme Formen II: Individuelle Uniform | 213

7 Clashplay | 217

7.1 Clashplay: Cross Over-Hybrid | 218

7.2 Clashplay-Schema: Drei Grade der Fantum-Involviertheit | 229

7.3 Clashplay & Individualisierung | 234

7.4 Zusammenfassung Clashplay | 244

8 Transfer: My Little Pony | 247

8.1 Methodologie | 249

8.2 Uniform und Uniformität | 254

8.3 Kommunikationsstruktur | 256

8.4 Zusammenfassung Transfer | 257

9 Die Funktion des Avatars: Fazit und Ausblick | 259

10 Verzeichnisse | 265

10.1 Literatur | 265

10.2 Internetquellen | 274

10.3 Verweise | 283

10.4 Abbildungen | 284

10.5 Tabellen | 289