

# Inhalt

---

## Danksagung | 7

### 1 Einleitung | 9

### 2 Interdisziplinäre Forschung – Zugänge | 15

- 2.1 Fanstudies | 15
- 2.2 Gamestudies | 17

### 3 Indivisualisierung | 21

- 3.1 Abgrenzung der Terminologie | 21
- 3.2 Fan-Communities & Indivisualisierung | 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 Indivisualisierung | 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 & Indivisualisierung | 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