**Stichwortverzeichnis**

Archetypen 128ff

Authentizität 108

Augmented Reality 19

Belohnungszentrum 31,32

Botenstoffe 33

Branding Dreieck 123

Brand Engagement 156

Branded House 48,49

Brand Agnostic Companies 1

Brand Commitment 68

Brand Culture Approach 14

Brand Guided Companies 1

Brand Extension 49

Business-to-Business-Marken 31

Charisma 26

Customer Journey 99

Dachmarke 48,49

Dominanz-Motivsystem 33

Dopamin-Rezeptoren 34

Egozentrierter Zusatznutzen 61

Einzelmarke 48,49

Enabler 49

Endorsed Brand 49

Episodisches Gedächtnis 107

Etablierte Marke 39,49,50,58

Events 145ff

Fan 7

Fanbedürfnisse 61

Fan-Community 156ff

Fan-Indikator 159

Familienmarke 49

Fluid Branding 123

Foreign Branding 140

Generation Y, Z 18,29

Guerilla Marketing 118

Halo-Effekt 41

Hierarchiemodell Kultmerkmale 178

House of Brands 48,49,50

Hype 28,29,30

Implizite Bedürfnisse 64ff,

Informationsfunktiion 25

Kanomodell 107

Klassische Marke 39,58

Klassiker 2

Konsumgütermarkt 30

Kult 11,12

Kultmarke Definition 27

Kultmarken-Canvas-Modell 182,183

Kultur 11,12

Kultur-Fit 67

Kulturgüter 17

Langzeit-Potenzierung 31

Limbic®Map 33,159

Markenidentität 63,64

Markenliebe 90,94

Markenpersönlichkeit 99ff

Megamarke 49,58

Megamarke Definition 27,39

Momentum 40,44

Mythos 34,44,126ff

Neurotransmitter 33

Nucleus Accumbens 34

Opinion Leader 162

Orientierungsfunktion 25

Psychischer Zusatznutzen 62

Retro 2

Rituale 145ff

Stimulanz-Motivsystem 33

Storytelling 106

Subbbrand 49

Symbolischer Zusatznutzen 24,25

Touchpoints 122

Transzendenter Zusatznutzen 62

Trend 82ff

Unicorn 137

Vertrauensfunktion 25

Virtual Reality 19

Wachstumsmarke 39

Word-of-Mouth 162,163

XXL-Werbung 118

Zeitgeistmarke 2