Inhalt

1	Vorwort	8
2	Social Media	. 11
2.1	Prof. Dr. Castulus Kolo: "The League of Likes: Dynamik der Fanaktivitäter	1
	großer Fußballvereine in Social Media"	
	1 Einleitung	
	2 Facebook® als Teil der (Social-)Media-Strategien von Fußballvereinen	
	3 Zusammenhang von Facebook®-Reichweite und Umsatzkennzahlen	
	4 Entwicklungsdynamik der <i>Facebook</i> ®-Aktivitäten	
	5 Schlussfolgerungen und Ausblick	
2.2	Literatur Children Children and	. 25
2.2	Christoph Grimmer: "splink" – Netzwerk mit Nutzwert oder	20
	die Digitalisierung des deutschen Sports? 1 Einführung	
	2 Was ist "splink"?	
	3 "Warum "splink"?	
	4 Welche Möglichkeiten bietet "splink"?	
	5 Welche Gefahren entstehen für und mit "splink"?	
	6 Was kann "splink" in Zukunft leisten?	
	Literatur	
2.3	Dr. Richard Haynes, University of Stirling: Sports Journalists,	
	Social Networks and Strategic Communications Management in the UK.	. 46
	1 Introduction	. 46
	2 Journalism, Sport and Social Media	. 47
	3 Twitter® and the News Agenda	
	4 Twitter® and the Public 'Private' Athlete	. 53
	5 Conclusion	. 56
	References	. 57
2.4	Galen Clavio, Joshua Bowles, Ryan Vooris, & Dr. PH Paul M. Pedersen,	
	Indiana University: The Integration of Social Media and Sport:	
	Perspectives and Examples from the United States	
	1 Intercollegiate Athletics	
	2 Professional Sports	
	3 Social Media Policies	
	4 Conclusions	
	References	. 71

3	Verwertung von Sportrechten	73
3.1	Christoph Grimmer & Philipp Hasenbein: König Fußball –	
	und was für die anderen Sportarten bleibt. Vermarktungsmöglichkeiten	
	und Faktoren für eine erfolgreiche Rechteverwertung	
	1 Sport als Berichterstattungsgegenstand – Reiz und Kultur	73
	2 Entwicklung der Medienrechte im Fußball	
	3 Bedeutung des Fußballs gegenüber anderen Sportarten	83
	4 TV-Relevanz anderer Sportarten und ihre Anpassungsmöglichkeiten	85
	Literatur	88
3.2	Prof. Dr. Guido Schafmeister & Prof. Dr. Guido Ellert: Wertschöpfung	
	und Sportübertragungen – was macht Sportrechte wertvoll?	
	1 Output größer als Input – aber wie?	
	2 Wertschöpfung – die Erstellung vermarktbarer Outputs	
	3 Strategien für die Vermarktung von Übertragungsrechten	96
	4 Fazit	
	Literatur	99
4	Virtualisierung im Sport	. 100
4.1	Prof. Dr. Andreas Hebbel-Seeger: Digitales Spiel und realweltliche	
	Vorlage – Adaption und Transfer am Beispiel der Sportart Basketball	
	1 Einleitung	
	2 Zur Transferabilität zwischen realen und digitalen Welten	
	3 Transfereffekte, Transferebenen und Transferformen	
	4 Schematheorien als Erklärungsmodelle für (sportmotorische) Transfers	
	5 Transfer und Transformation	
	6 Intermondialer Transfer am Beispiel Basketball	
	6.1 Versuchsaufbau	
	6.2 Versuchsergebnis	
	7 Zusammenfassung und Ausblick	
	Literatur	129
5	Sportjournalismus	. 134
5.1	Prof. Dr. Thomas Horky: Sportveranstaltungen und Social Media –	
	Chancen, Risiken, Regelungen und crossmediale Thematisierung:	
	die Fußball-Weltmeisterschaft und die Olympischen Spiele in	
	d Naau Madiau	17/
	den Neuen Medien	
	1 Zur Definition von Social Media	135
		135 137

		2.2 Die Fußball-WM 2010 bei Twitter®	139
		2.3 Social Media bei der Fußball-WM 2010 als Marketing	142
		2.4 Social Media und Journalismus bei der Fußball-WM 2010	144
		2.5 Thematisierung durch Social Media: Beispiel "Reichsparteitag"	146
	3	Die Olympischen Spiele 2012 und Social Media	150
		3.1 Social Media und Olympiaathleten:	
		Die Beispiele Marcel Nguyen und Natascha Keller	151
		3.2 Social-Media-Agenda-Setting bei Olympia 2012	
	4	Sportereignisse und crossmediale Kommunikation –	
		ein zusammenfassendes Fazit	154
	Lite	eratur	
5	Na	chwuchspreis	160
5.1	He	ike Gaßner: Wahrnehmungsmuster im Bergsport	160
	1	Einleitung	160
	2	Ausgangssituation	161
	3	Ziel der Arbeit "Wahrnehmungsmuster Bergsport"	163
	4	Theorieaufbau	
	5	Interne und externe Einflussfaktoren der Routenwahl	165
		5.1 Externe Faktoren	166
		5.2 Interne Faktoren	172
	6	Stile der Informationsintegration	176
	7	Risikomanagement im Bergsport	
	8	Erhebung	
	9	Ergebnisse	180
	10	Fazit	182
	Lit	eratur	184
5.2	Po	ster der Beiträge im Nachwuchspreis	185
			164
		nverzeichnis	