

Digitalisierung und Fußball

Christian Brandt und Robert Warnecke

Digitalisierung gilt als einer der gegenwärtigen Megatrends. Sie erfasst nahezu alle Bereiche des Lebens (Adolphi et al. 2024). Dabei beschreibt Digitalisierung erstmal unterschiedliche Phänomene „die zumeist aus technologischen Entwicklungen im Umfeld von Computern und Datennetzen resultieren“ (Bieber 2021: 234). Auf den ersten Blick scheint dieses Phänomen weit vom Fußball entfernt. Dennoch sind wahrscheinlich die wenigsten Leser*innen über die Verbindung dieser zwei Wörter überrascht. Bezogen auf den Sport beschreiben Rathonyi et al. (2018) einen umfassenden Einfluss digitaler Technologien auf Training und Performance von Sportler*innen, das Erleben der Fans, der Organisation von Sportevents, und die Vereine. Dies gilt nicht nur für den professionellen, sondern auch für den Amateursport (Ehnold et al. 2020).

Digitalisierung umfasst sowohl die Transformation etablierter Institutionen und Prozesse als auch die Etablierung neuer Facetten. Die Umwandlung bisher analoger Prozesse und Information in elektronische führt dazu, dass Daten einfacher verfügbar sind und sich Prozesse beschleunigen. Diese *Datafication* (Meijas/Couldry 2019) beeinflusst wiederum soziale Prozesse vermeintlich weit entfernt von Computern, wie am Beispiel des so genannten Groundhopping deutlich wird. Groundhopping beschreibt das Sammeln von Stadionbesuchen unterschiedlicher Vereine an verschiedenen Orten, wobei Connell (2017) dies als nostalgisch motiviert beschreibt. Trotz aller Nostalgie gibt es inzwischen Apps, die es leichter machen, Spiele zu finden und die eigene Sammlung zu dokumentieren. Über Apps und andere digitale Technologien sind Informationen, etwa über Spiele, deren Anstoßzeiten und Austragungsorte, schneller und leichter verfügbar. Sie vereinfachen Praktiken wie das Groundhopping und machen, diese (potenziell) weiteren Nutzer*innengruppen zugänglich. Dennoch bleibt die Praxis des Groundhoppings, der Besuch von (z. T. ausgefallenen) Fußballspielen an sich weitgehend dieselbe.

Doch dies ist nur eine Facette der Digitalisierung – es existieren auch weiterreichende Entwicklungen und Potenziale. Vial (2019: 118) beschreibt eine digitale Transformation als „a process that aims to improve an entity by triggering significant changes.“ Demnach gehen Veränderungen über die bloße Beschleunigung, wie im Beispiel des Groundhoppings, hinaus. Dies kann aber auch die gesamte Gesellschaft betreffen. Grunwald (2024) beschreibt Digitalisierung als *allmähliche Disruption*, als eine sich stetig entwickelnde tiefgreifende gesellschaftliche Veränderung. Als mögliches Beispiel seien hier die so genannten Kleinfeldligen wie BallerLeague, Kings League oder IconLeague genannt. Auch hier wird Fußball gespielt in dem Sinne, dass „das Runde in Eckige muss“. Allerdings wurden in das Spiel selbst Elemente eingebaut, die einerseits die Spannung/Unsicherheit des Ausgangs erhöhen sollen und gleichzeitig an Computerspiele erinnern, wie etwa der Einsatz spezieller Fähigkeiten in der Kings League (Carrero Márquez et al. 2024). Weitere digitale Elemente sind die kostenlose Übertragung in Internetstreams und die Inszenierung von Streamer*innen und anderen In-

fluencer*innen als Besitzer von Teams. Unterstützt von digitalen Technologien dringen dabei private Unternehmen in Bereiche wie das Organisieren von Fußballligen vor, die bisher weitgehend den Verbänden vorbehalten waren. Hier zeigen sich Parallelen zu anderen Bereichen der Digitalisierung, in denen ebenfalls kommerzielle Unternehmen eine zentrale und damit mächtige Rolle einnehmen und etablierte Organisationen oder Institutionen verdrängen (Grunwald 2024). Auch wenn die genannten Formate noch weit davon entfernt sind, den professionellen Ligen den Rang abzulaufen, fühlen sich etablierte semiprofessionelle Ligen bzw. deren Vereine von diesen bedroht. Damit zeigen sich auch die sport- und gesellschaftspolitischen transformativen Potentiale der Digitalisierung.

Für eine wissenschaftliche Auseinandersetzung ist grundsätzlich zwischen deskriptiver Beschreibung von Phänomenen und visionären Narrativen zu unterscheiden (Grunwald 2024). Eine Vielzahl von Beiträgen postuliert eine Potenzialität der Digitalisierung, die in der Folge von den jeweiligen betrachteten Akteur*innen realisiert werden soll. Der technische Fortschritt wird hier als treibende Kraft angenommen, die die Menschen und seine Organisationen vor sich hertreibt. Ins Auge fallen in diesem Kontext so genannte Delphi Studien, die versuchen zukünftige Entwicklungen zu prognostizieren, wie Heidemann et al. (2024), die sich mit dem potentiellen Einfluss eines „Metaversums“ auf Fußballvereine beschäftigen. Gleichzeitig gibt es aber auch Literatur, die die Grenzen der Digitalisierung betont. Plattfaut und Koch (2021) beschreiben, dass Fußballvereine sich bei der Einführung digitaler Technologien zurückhalten, weil diese in den Augen der Fans die Authentizität der Vereine untergraben könnten. Millington et al. (2025) diskutieren, inwiefern künstliche Intelligenz durch Effizienzsteigerungen und Automatisierung den Sport an sich in Frage stellt, bei denen es um menschliche Höchstleistungen geht. Doch Digitalisierung beinhaltet auch noch deutlich düstere Potentiale, etwa in Form von „Hass-Maschinen“ im Internet (Denker 2024: 258). Darüber hinaus gibt es eine Vielzahl von Beiträgen, die sich deskriptiv, empirisch mit einzelnen Phänomen beschäftigen, die der Digitalisierung zugeordnet werden können. Aufgrund ihrer Fülle soll an dieser Stelle auf die Nennung einzelner Beiträge verzichtet und nur auf die in dieser Ausgabe versammelten verwiesen werden.

Bei der Betrachtung der wissenschaftlichen Literatur fallen darüber hinaus zwei weitere Trends auf. Viele der Beiträge stellen den Nutzen für die Praxis in den Vordergrund. Die Beiträge, die ihren Schwerpunkt auf die Weiterentwicklung der Theorie legen, sind deutlich in der Minderheit. Dies gilt auch für die Beiträge dieser Ausgabe. Darüber hinaus fällt die disziplinäre Vielfalt der Beiträge auf. Diese reicht von Informatik und Ingenieurwissenschaften, über Sport-, Rechts-, Erziehungs-, Wirtschafts-, bis zu Sozial- und Geisteswissenschaften. Digitalisierung ist ein Querschnittsthema, das verschiedene wissenschaftliche Disziplinen beeinflusst, ähnlich wie der Sport, in Deutschland insbesondere der Fußball. Sie bietet ein großes Potenzial, gesellschaftliche Transformationen wissenschaftlich zu erforschen. Allerdings birgt sie auch das Risiko, sich in Unübersichtlichkeit und Einzelinteressen zu verlieren, wie Brandt (2022) es für die Forschung zu Fans beschrieben hat. Das Thema bietet aber auch die Möglichkeit unterschiedliche Wissenschaftsdisziplinen in Kontakt zu bringen. Die vorliegende Ausgabe der *Fußball und Gesellschaft* versammelt Beiträge aus verschiedenen wissenschaftlichen Disziplinen. Dabei lassen sich die sechs Beiträge, von denen zwei in englischer Sprache verfasst sind, in drei Blöcke ordnen.

Der erste Block dieser Ausgabe umfasst zwei Beiträge, die sich mit Digitalisierung aus der Perspektive des Managements befassen. Der Artikel von *Christoph Buck, Kristina Hall, Sebastian Ifland, Moritz Rindermann und Julia Röttger* untersucht, wie professionelle Ball-

sportvereine (neben Fußball auch Basket- und Handball) Digitalisierung wahrnehmen und welche Herausforderungen sich daraus ergeben. Grundlage der Analyse sind Interviews mit 16 Vereinsverantwortlichen, die entlang von acht zentralen Feldern der Digitalisierung ausgewertet wurden. Eine zentrale Erkenntnis des Beitrags ist, dass grundsätzlich zwischen Prozessen der Digitalisierung auf dem Spielfeld bzw. in dessen direktem Umfeld und Prozessen fernab des Spielfelds unterschieden wird. Während erstere häufig auf kurzfristige Erfolge abzielen, verfolgen letztere in der Regel langfristige strategische Ziele. Der Beitrag ist in englischer Sprache verfasst.

Der Beitrag von *Konstantin Eder, Sebastian B. Bauers* und *Martin Kaden* widmet sich einem dieser langfristigen Prozesse abseits des Spielfelds. Im Fokus steht die sogenannte Generation Z (geboren zwischen 1996 und 2010) und deren Erwartungen an digitale Beteiligungs- und Mitbestimmungsformate. Hierzu wurden acht Interviews mit 18- bis 27-jährigen Mitgliedern deutscher Profivereine geführt. Die Ergebnisse der Studie werden insbesondere im Hinblick auf ihre praktischen Implikationen für Vereine diskutiert. Die Untersuchung zeigt Potenziale für eine stärkere Einbindung der Mitglieder auf, betont jedoch, dass digitale Beteiligungsformate traditionelle Mitgliederversammlungen nicht ersetzen, sondern sinnvoll ergänzen sollten.

Auch der Bereich auf dem Spielfeld ist Thema dieser Ausgabe – insbesondere der Einsatz digitaler Technologien im Fußballtraining sowie im Schulsport. Einerseits zeigen Publikationen wie die von Rathonyi et al. (2018) große Potenziale für die Veränderung von Trainingsprozessen und sportlichen Leistungen der Spieler*innen auf. Andererseits ist bislang wenig über den praktischen Nutzen digitaler Tools im Trainingsalltag bekannt.

Hier setzt der Beitrag von *Florian Ingwersen* und *Dominic Habenstein* an. Basierend auf Expert*inneninterviews untersuchen die Autoren die Wahrnehmung von Trainer*innen deutscher Elite-Nachwuchsfußballakademien hinsichtlich des Einsatzes von so genannten *mobile devices*. Die Ergebnisse zeigen, dass sowohl technische Aspekte, wie Benutzer*innenfreundlichkeit und Zuverlässigkeit der Technologien/Geräte, als auch soziale Faktoren die Wahrnehmung beeinflussen. Trainer*innen beschreiben die Angst, dass ihr Einsatz von mobile devices wie Handys von Spieler*innen, Eltern oder anderen Trainier*innen als unprofessionell wahrgenommen werden könnten, da unterstellt werden könnte, sie seien abgelenkt.

Der Beitrag von *Henrike Diekhoff* und *Steffen Greve* beleuchtet die Digitalisierung ebenfalls aus der Perspektive der Anleitenden – in diesem Fall von Lehrkräften an Schulen. Konkret wird die Nutzung von Apps im Rahmen des didaktischen Konzepts Teaching Games for Understanding (TGfU) in Spielsportarten wie Fußball untersucht. Auch hier wurden Interviews geführt. Zusammenfassend beschreiben die Lehrkräfte den Einsatz digitaler Tools als gewinnbringend, da diese zur ganzheitlichen Entwicklung im technisch-taktischen Bereich beitragen. Besonders spannend ist der Vergleich beider Studien, da er Unterschiede zwischen dem schulischen Kontext und dem Setting professioneller Jugendakademien deutlich macht.

Der letzte Block dieser Ausgabe beleuchtet einen negativen Aspekt der Digitalisierung im Fußball. Das Internet – als ein zentraler Aspekt der Digitalisierung – ist auch ein Raum, in dem Menschen aufgrund wahrgenommener Anonymität oder durch die Bildung von Echokammern ihrer Menschenfeindlichkeit freien Lauf lassen. Abwertende, diskriminierende oder verletzende Äußerungen gegenüber anderen Personen sind dort keine Seltenheit. Dies zeigt sich auch im Kontext des digitalen Fußballs, wie der Beitrag von *Lena Spickermann* und *Ole Merkel* anhand der Sportsimulation FC 24 untersucht. Im Fokus steht die Analyse von Online-

Kommentaren zu den Avataren weiblicher Spielerinnen und deren In-Game-Bewertungen. Besonders die Sonderkarte der für den Artikel namensgebenden Spielerin Megan Rapinoe löste eine Welle negativer Kommentare aus. Dieses Phänomen wird bezogen auf Digitalisierung unter dem Begriff Hate Speech diskutiert. Die Autor*innen beschreiben Gaming-Plattformen wie Futbin als Diskursräume, in denen vornehmlich männliche Nutzer Kämpfe um Deutungshoheit führen. Die Analyse zeigt, dass diese Räume stark von Misogynie und Sexismus durchzogen sind. Dabei stellt sich die grundlegende Frage nach der Trennung und dem Zusammenspiel von Virtualität und Realität – oder anders formuliert: Wie beeinflussen sich digitale und analoge Räume gegenseitig?

Diese Frage steht auch im Zentrum des Beitrags von *René Breiwe, Marion Y. Schwehr, Florian Monstadt, Leon Dittmann und Sabine Schlag*. Die Autor*innen analysieren in ihrer explorativen Studie die Online-Kommunikation rund um die Fußball-Europameisterschaft 2024 aus einer diskriminierungskritischen Perspektive. Anhand ausgewählter Social-Media-Beiträge untersuchen sie, ob und wie sich der soziale Raum des Stadions und der digitale Kommunikationsraum gegenseitig reproduzieren, transformieren oder verstärken. Dabei greifen sie auf das Konzept der „Kultur der Digitalität“ (Stalder 2019) zurück. Anhand von drei Fallbeispielen zeigt der Beitrag, wie rassistische und heteronormative Diskriminierungen im digitalen Raum arrangiert und verstärkt werden.

Die vorliegende Ausgabe von Fußball und Gesellschaft vereint Beiträge von Autor*innen unterschiedlicher wissenschaftlicher Disziplinen und Forschungstraditionen. Wir hoffen, dass gerade diese Vielfalt an Perspektiven zu einer anregenden Diskussion beiträgt und wünschen viel Freude beim Lesen.

Literaturverzeichnis

- Adolphi, Rainer/Alpsancar, Suzana/Hahn, Susanne/Kettner, Matthias (2024): Einleitung. In: Adolphi, Rainer/Alpsancar, Suzana/Hahn, Susanne/Kettner, Matthias (Hrsg.): Philosophische Digitalisierungsforschung. Verantwortung, Verständigung, Vernunft, Macht. Bielefeld: transcript, S. 9–17.
- Bieber, Christoph (2021): Digitalisierung. In: Andersen, Uwe/Bogumil, Jörg/Marschall, Stefan/Woyke, Wichard (Hrsg.): Handwörterbuch des politischen Systems der Bundesrepublik Deutschland. Wiesbaden: Springer, S. 234–240.
- Brandt, Christian (2022): Wissenschaft in der Kurve – Eine Systematisierung deutschsprachiger Veröffentlichungen zu Fußballfans. In: Fußball und Gesellschaft 3, 2, S. 146–159.
- Carrero Márquez, Oliver/García Muñoz, César/García Chamizo, Fernando (2024): Reinventar la comunicación del fútbol a través del sportainment con la Generación Z en España. In: revVISUAL 16, 3, S. 63–78.
- Connell, John (2017): Groundhopping: nostalgia, emotion and the small places of football. In: Leisure Studies 36, 4, S. 553–564.
- Denker, Kai (2024): Hass, Wut und Zorn Beobachtungen zum Imageboard 4chan/pol. In: Adolphi, Rainer/Alpsancar, Suzana/Hahn, Susanne/Kettner, Matthias (Hrsg.): Philosophische Digitalisierungsforschung. Verantwortung, Verständigung, Vernunft, Macht. Bielefeld: transcript, S. 257–282.
- Ehnold, Peter/Steinbach, Dirk/Schlesinger, Torsten (2020): Priorität oder Randerscheinung? Eine Analyse zur Relevanz der Digitalisierung in Sportvereinen. In: Sport und Gesellschaft 17, 3, S. 231–261.

- Grunwald, Armin (2024): Digitalisierung als Prozess. Der philosophische Blick auf die Möglichkeit allmählicher Disruption In: Adolphi, Rainer/Alpsancar, Suzana/Hahn, Susanne/Kettner, Matthias (Hrsg.): Philosophische Digitalisierungsforschung. Verantwortung, Verständigung, Vernunft, Macht. Bielefeld: transcript, S. 415–435.
- Heidemann, Gerrit/Schmidt, Sascha L/ Gracht, Heiko A. von der/ Beiderbeck, Daniel (2024): The impact of the metaverse on the future business of professional football clubs – A prospective study. In: Technological Forecasting and Social Change 208, S. 123573.
- Mejias, Ulises A/Couldry, Nick (2019): Datafication. In: Internet Policy Review 8, 4.
- Millington, Brad/Naraine, Michael L./Wanless, Liz/Safai, Parissa/Manley, Andrew (2025): Sport and the Promise of Artificial Intelligence: Human and Machine Futures. In: Sociology of Sport Journal, S. 1–10.
- Plattfaut, Ralf/Koch, Julian (2021): Preserving the legacy – Why do professional soccer clubs (not) adopt innovative process technologies? A grounded theory study. In: Journal of Business Research, 136, S. 237–250.
- Ráthonyi, Gergely/Bába, Bácsné/ Müller, Éva A./Ráthonyi-Ódor, Kinga (2018): How Digital Technologies Are Changing Sport? In: Applied Studies in Agribusiness and Commerce, 12, 3–4, 89–96.
- Stalder, Felix (2019): Kultur der Digitalität. Berlin: Suhrkamp.
- Vial, Gregory (2019): Understanding digital transformation: A review and a research agenda. In: The Journal of Strategic Information Systems 28, 2, S. 118–144.