

 <p><b>Zeitschrift für Fußball und Gesellschaft</b></p>	<p><b>Herausgeber*innen dieser Ausgabe:</b>          Christian Brandt (Universität Bayreuth)          Robert Warnecke (Universität Stuttgart)</p> <p><b>Herausgeber*innen (FUG)</b>          Dr. Judith von der Heyde (Düsseldorf)          Prof. Dr. Jochem Kotthaus (Dortmund)          Prof. Dr. Katja Sabisch (Bochum)</p> <p><b>Kontakt</b>  <a href="mailto:redaktion_fug@budrich-journals.de">redaktion_fug@budrich-journals.de</a></p> <p><b>Weitere Hinweise</b>  <a href="http://www.budrich-journals.de/index.php/fug">www.budrich-journals.de/index.php/fug</a></p>

## Call for Papers: FuG Ausgabe 1-2025 Schwerpunktthema „Fußball und Digitalisierung“

Die Digitalisierung ist ein Megatrend, der tiefgreifende Veränderungen in vielen Bereichen der Gesellschaft mit sich bringt. Allgemein handelt es sich um Digitalisierung, „wenn analoge Leistungserbringung durch Leistungserbringung in einem digitalen, computerhandhabbaren Modell ganz oder teilweise ersetzt wird“ (Wolf & Strohschen, 2018: 58). Diese Entwicklung macht auch vor dem Fußball nicht halt. Dabei erfassen die Veränderungen nicht nur bekannte Erscheinungen des Fußballs, sondern es entwickeln sich auch gänzlich neue Phänomene in dieser Domäne.

Bereits jetzt beschäftigen sich 40% der Fans mit ihrem Verein und der Mannschaft über soziale Netzwerke (Seifert, 2021). Auch die Markenbildung und die Bindung von Fans an den Verein passieren mittlerweile verstärkt über Social-Media-Marketing, inklusive einer zunehmenden Internationalisierung. Somit wird auch weiteres Potenzial für eine noch stärkere Kommerzialisierung des Fußballs ausgeschöpft. In diesem Zuge entwickeln auch Stadionbetreiber:innen und Vereine eigene Apps, bspw. zur Zuschauer:innenlenkung oder Kundenbindung. Auch Möglichkeiten zur digitalen Partizipation bieten sich, etwa wenn Fans bequem von zuhause aus an Abstimmungen teilnehmen können. Für die Zukunft werden durch die Einflüsse von Virtual und Augmented Reality weitere Veränderungen des Zuschauens prognostiziert. Einige Autor:innen gehen davon aus, dass ein 3-D-Fußballerlebnis für Fans zukünftig auch in den eigenen vier Wänden möglich ist.

Auch auf dem Platz zeigt sich der Einfluss der Digitalisierung. Schon jetzt existieren detaillierte digitale Daten zu Pässen oder Laufwegen der Spieler:innen. Trainer:innen analysieren und besprechen diese in der Halbzeitpause und auch für das Scouting werden digital aufbereitete Parameter immer wichtiger. Ebenso finden sich im Training digitale Elemente wieder. So trainierte die Deutsche Fußball-Nationalmannschaft 2017 bereits Spielszenen mit Hilfe von Virtual-Reality-Brillen. Aber auch Entwicklungen wie die Torlinientechnologie und der Video Assistant Referee (VAR) haben das Spiel in den letzten Jahren verändert.

Ähnlich wie andere gesellschaftliche Transformationen ruft auch die Digitalisierung Widerstände hervor. Der bereits angesprochene VAR wird von Teilen der Fanszene abgelehnt. In der Schweiz und in Deutschland gab es Proteste gegen die Etablierung von E-Sport-Teams traditioneller Fußballvereine. Diese Gegenbewegungen stellen weitgehend ein Forschungsdesiderat dar. Die beschriebenen Entwicklungen beziehen sich vor allem auf den professionellen Fußball. Doch auch im Amateurfußball hält die Digitalisierung bisweilen Einzug.

Die ethischen, sozialen und ökonomischen Auswirkungen dieser Prozesse verdienen eine gründliche Untersuchung, um ein umfassendes Verständnis der aktuellen und möglicher zukünftiger Auswirkungen auf den Fußball in einer digitalen Ära zu entwickeln. Trotz seiner Relevanz ist dieses Thema bisher kaum untersucht, was auch an der Romantisierung sowie der Bedeutung von Tradition im Fußball liegen mag. Die Ausgabe zielt daher darauf ab ein umfassenderes Verständnis von Digitalisierung im Fußball zu erarbeiten und dabei multi- und interdisziplinär zu denken.

Einreichungen können etwa die folgenden Themen behandeln, wobei diese Liste keinesfalls als abschließend zu betrachten ist:

- Diskriminierung von Sportler:innen in sozialen Medien und anderen digitalen Räumen
- Auswirkungen digitaler Technologien auf die Fan-Erfahrung im Stadion und außerhalb
- Interaktion zwischen digitalen Plattformen und Fan-Communities
- zugänglichere Leistungsdaten der Bewertung von Athlet:innen
- Möglichkeit der Online-Beteiligung an Vereinsentscheidungen
- Video Assistant Referee (VAR)
- Augmented Reality
- Digitale Transformationen im Training und Spielbetrieb
- Analyse von Spielerdaten und taktischen Mustern
- Markenbildung durch Digitalisierung
- E-Sport
- Artificial Intelligence im Fußball
- Non-Fungible Tokens (NFTs) für Fans

Wir ermutigen Forscher:innen aus verschiedenen Disziplinen, Beiträge einzureichen, die das Thema der Digitalisierung im Fußball aus unterschiedlichen Blickwinkeln beleuchten.

Bitte beachten Sie, dass wir ausschließlich Erstveröffentlichungen akzeptieren. Alle Beiträge durchlaufen ein Double-Blind-Peer-Review Verfahren. Beachten Sie dazu die Autor:innenhinweise der Zeitschrift ([https://budrich.de/Zeitschriften/Autor\\_innenhinweise\\_FUG.pdf](https://budrich.de/Zeitschriften/Autor_innenhinweise_FUG.pdf))

Wir sind offen sowohl für Beiträge in englischer als auch in deutscher Sprache. Wir bitten interessierte Autor:innen bis **31.03.2024** ein aussagekräftiges Abstract (max. 2.000 Zeichen inkl. Leerzeichen) einzureichen. Bitte senden Sie das Abstract an [robert.warnecke@inspo.uni-stuttgart.de](mailto:robert.warnecke@inspo.uni-stuttgart.de). Die Herausgeber werden dann zeitnah Rückmeldungen zu den Abstracts geben. Die Deadline für die Einreichung der fertigen Artikel (max. 40.000 Zeichen inkl. Leerzeichen) ist der **07.10.2024**.

Für Rückfragen zur Ausgabe stehen wir gern unter [robert.warnecke@inspo.uni-stuttgart.de](mailto:robert.warnecke@inspo.uni-stuttgart.de) zur Verfügung. Allgemeine Anfragen richten Sie bitte an die Redaktion der Zeitschrift ([redaktion\\_fug@budrich-journals.de](mailto:redaktion_fug@budrich-journals.de)).

### Literatur

- Seifert, C. (2021). Was die Digitalisierung dem Fußball bringt – und warum die analoge Kommunikation trotzdem wichtig bleibt. In A. Hildebrandt, W. Landhäußer (Hrsg.), CSR und Digitalisierung (2.Aufl., S. 851 – 853). Springer Gabler.
- Wolf, T., Strohschen, JH (2018). Digitalisierung: Definition und Reife. Informatik Spektrum 41, 56–64. <https://doi.org/10.1007/s00287-017-1084-8>.