

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

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. 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 zur Verfügung. Allgemeine Anfragen richten Sie bitte an die Redaktion der Zeitschrift (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>.

 <p>Zeitschrift für Fußball und Gesellschaft</p>	<p>Editors special issue Christian Brandt (Universität Bayreuth) Robert Warnecke (Universität Stuttgart)</p> <p>Editors (FuG) Dr. Judith von der Heyde (Düsseldorf) Prof. Dr. Jochem Kotthaus (Dortmund) Prof. Dr. Katja Sabisch (Bochum)</p> <p>Contact redaktion_fug@budrich-journals.de</p> <p>Further information www.budrich-journals.de/index.php/fug</p>
---	---

Call for Papers: FuG 1-2025

Special Issue “Football and Digitalisation“

Digitalisation is a megatrend that brings about extensive changes in many areas of society. In general, one can speak of digitalisation "when an analogue service is replaced in whole or in part by a service in a digital model that can be managed by a computer" (Wolf & Strohschen, 2018: 58 (authors' translation)). Not only do established phenomena affect the field of football, but completely new phenomena are also developing in this domain.

40% of fans engage with their club and team via social networks already (Seifert, 2021). Branding and fan retention are now also increasingly taking place through social media marketing, accompanied by an increasing internationalisation. As a result, potential for an even greater commercialisation of football is being exploited. In this context, stadium operators and clubs are also developing their own apps, e.g. for spectator management or customer loyalty. There are also opportunities for digital participation, such as fans participating in polls from the comfort of their own homes. Further changes in spectatorship are predicted for the future due to the influence of virtual and augmented reality. Some authors assume that a 3D matchday experience for fans will be possible from one's own home in the future.

The influence of digitalisation is also evident on the pitch. Detailed digital data on players' passes and paths is already available. Coaches analyse and discuss these at half-time and digital parameters are becoming increasingly important for scouting as well. Digital elements can also be found in training. For example, the German national football team has already simulated match actions with the help of virtual reality glasses in 2017. Developments such as goal-line technology and the video assistant referee (VAR) have also changed the game in recent years.

Similar to other social transformations, digitalisation is also causing resistance. The aforementioned VAR is rejected by parts of the fan scene. In Switzerland and Germany, there have been protests against the establishment of e-sports teams at traditional football clubs. These counter-movements largely represent a research desideratum. The developments described relate primarily to professional football. However, digitalisation is also finding its way into amateur football at times.

The ethical, social, and economic implications of these processes deserve thorough investigation in order to develop a comprehensive understanding of the current and potential future impact on football in a digital era. Despite its relevance, this topic has hardly been studied so far, which may also be due to the romanticisation and importance of tradition in

football. This special issue therefore aims to develop a more comprehensive understanding of digitalisation in football, taking a multi- and interdisciplinary approach.

Submissions can address the following topics, although this list is by no means exhaustive:

- Discrimination against athletes in social media and other digital spaces
- The impact of digital technologies on the fan experience inside and outside stadiums
- Interaction between digital platforms and fan communities
- Larger and more accessible performance data, greater objectivity in the evaluation of athletes
- Possibilities of online participation in clubs' decisions
- Video Assistant Referee (VAR)
- Augmented reality
- Digital transformations in training and match operations
- Analysing player data and tactical patterns
- Branding through digitalisation
- E-sports
- Artificial Intelligence in football
- Non-Fungible Tokens (NFTs) for fans

We encourage researchers from various disciplines to submit papers that explore the topic of digitalisation in football from different perspectives.

Please note that we only accept original submissions that have not been previously published. All contributions will undergo a double-blind peer review process. Please refer to the journal's author information (https://budrich.de/Zeitschriften/Autor_innenhinweise_FUG.pdf).

We are open to submissions in both English and German. We kindly ask interested authors to submit an abstract (max. 2,000 characters incl. spaces) by **March 31st, 2024**. Please send your abstract to robert.warnecke@inspo.uni-stuttgart.de. The editors will provide timely feedback on the abstracts. The deadline for submission of finalised articles (max. 40,000 characters incl. spaces) is **October 7th, 2024**.

If you have any questions about the Special Issue, please contact us at robert.warnecke@inspo.uni-stuttgart.de. For general enquiries, please contact the journal's editorial team at redaktion_fug@budrich-journals.de.

References

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>.