

# Leistungsvergleiche und evaluative Praktiken

## Sport als instruktiver Fall für eine Soziologie der Bewertung

Robert Schmidt, David Kempf, Max Weigelin

Die Analyse von sozialen Praktiken des Kategorisierens, Vergleichens, Quantifizierens, Bewertens und Entscheidens hat sich seit rund zwei Jahrzehnten zu einem Forschungsfeld entwickelt, das unter der Bezeichnung *Valuation Studies* bekannt geworden ist.<sup>1</sup> Die überwiegend praxeologisch ausgerichteten Studien auf diesem Feld befassen sich hauptsächlich mit der anhaltenden Konjunktur, den Relevanzgewinnen, Operationsweisen, sozialen Logiken und den Effekten von Bewertungsverfahren.

Die Soziologie der Bewertung ist durch empirische Schwerpunkte und Modellfälle gekennzeichnet, zu denen der Gegenstandsbereich Sport (noch) nicht gerechnet werden kann.<sup>2</sup> Dies überrascht nicht nur, weil Leitbegriffe

- 1 Die Durchsetzung der Bezeichnung und die Etablierung dieses Forschungsfeldes dokumentieren sich nicht zuletzt auch im erfolgreichen Launch des internationalen Journals *Valuation Studies*, das seit 2013 regelmäßig erscheint.
- 2 Die empirischen Fallbezüge der *Valuation Studies* reichen von Studien zur Konstruktion von Rankings in organisationalen Feldern wie dem der Universitäten (klassisch Espeland & Sauder, 2007) über Analysen makrosoziologisch-semantischer Phänomene wie den »Rechtfertigungsordnungen« (Boltanski & Thevenot, 2007) bis hin zur mikrosoziologischen Entschlüsselung multipler Ontologien, die bei der Bewertung des Anbaus, der Vermarktung und des Einkaufens von Tomaten relevant werden (Mol & Heuts, 2013). Scannt man die Beiträge im Journal *Valuation Studies*, von dem seit 2013 durchschnittlich zwei Ausgaben pro Jahr erschienen sind und dessen Beitragsumfang sich i.d.R. auf vier oder fünf Beiträge beläuft (grob geschätzt ca. 64 Beiträge insgesamt), findet man nicht ein einziges Paper, das den Sport oder eine Sportart im Titel trägt. Das Einführungswerk von Krüger (2022) erwähnt nur eine Studie mit Sportbezug (diese aber gleich mehrfach), nämlich Tobias Werrons Untersuchung zur Entstehung des Ligenformats im Leistungssport (Werron 2010). Wir werden auf diese Arbeit noch zurückkommen.

sportlicher Bewertungsverfahren (zum Beispiel »Fairness«) die Semantiken anderer Bewertungsregime prägen (vgl. etwa Bröckling 2020), sondern auch, weil Bewerten und Quantifizieren zum Wesenskern des modernen Sports gezählt werden (vgl. Guttman 1978). In den Meter-Gramm-Sekunde Sportarten etwa werden sportliche Leistungen gemessen und bewertet, um Athletinnen miteinander zu vergleichen und sie dann in einer Rangfolge als Gewinnerinnen (Erste) bzw. als abgestufte Verlierer (Zweite, Dritte usw.) zu präsentieren. Solche Ergebnisse eines einzelnen Wettkampfs werden wiederum in Ranglisten höherer Ordnung weiterverarbeitet. Man erweitert den Vergleichshorizont durch Saisontabellen und Weltrekordlisten in zeitlicher Hinsicht oder man wechselt das Bezugsobjekt der Bewertung. Letzteres geschieht etwa dann, wenn die Ergebnisse einer Leichtathletik WM in »Medaillenspiegeln« zur Bewertung von Nationen (bzw. von deren Leichtathletikverbänden) aggregiert werden (vgl. Werron 2005).

Als ein bewertungsaffines kulturelles Feld markiert der Sport eine Forschungslücke der *Valuation Studies* – trotz seiner augenfälligen Rolle und Bedeutung im gesellschaftlichen Bewertungsgeschehen, das er fortlaufend mit Bildern, Motiven, Deutungsmustern und Semantiken versorgt. Wir wollen mit dem vorliegenden Band und mit vorausgegangenen Initiativen<sup>3</sup> zur Bearbeitung dieser Forschungslücke anregen und beitragen. Bewertungssoziologisch interessant ist der Sport nicht nur, weil sich daran gegenwärtig studieren lässt, wie sich durch digitale Bewertungspraktiken seine evaluativen Infrastrukturen wandeln und wie diese Prozesse Veränderungen sportlicher Praktiken in Gang bringen. An Fällen aus dem Sport lässt sich viel lernen, weil dieses kulturelle Feld einerseits eigenlogische Bewertungspraktiken und Vergleichsformate (Ligen, Ranglisten etc.) hervorbringt, die von sportfernen Bereichen adaptiert werden und weil der Sport andererseits aus anderen Feldern bekannte Bewertungsverfahren übernimmt, umarbeitet, zuspitzt, re- und dekonstruiert, und sie dabei immer auch prekär und strittig werden

---

3 Der vorliegende Band ist aus einem kollektiven Arbeitsprozess hervorgegangen. Zu diesem Prozess zählen die Forschungen in unserem DFG Projekt »Accounting und transformatorische Effekte im Profifußball«, die Tagung »Accounting von Körperbewegungen – Sport als instruktiver Fall für eine Soziologie der Bewertung«, die wir zusammen mit der DGS Sektion »Soziologie des Körpers und des Sports« und dem DFG Netzwerk »Auf dem Weg in die Bewertungsgesellschaft?« organisiert und ausgerichtet haben (Sommer 2020), sowie zwei Workshops in Eichstätt (Frühjahr und Herbst 2023), in denen wir mit den Autor:innen des Bandes dessen Konzeption und die Beiträge gemeinsam diskutiert haben.

lässt. Bewertungssoziologisch instruktiv ist also zum einen die Frage, wie neuartige (digitale, statistische, neoliberale etc.) Bewertungsregime das Feld des Sports und einzelne sportliche Praktiken verändern. Zum anderen kann in den Blick gerückt werden, wie sportfremde Bewertungsverfahren durch den Sport angeeignet, dramatisiert und kritisierbar gemacht werden.

Um zwischen bewertungs- und sportsoziologischen Fragestellungen zu vermitteln und Konvergenzzonen zu identifizieren, skizzieren wir im Folgenden zunächst thematische Fluchtpunkte, in denen sich Sport- und Bewertungssoziologie treffen (1) und stellen aktuelle bewertungssoziologisch orientierte Studien zu sportlichen Gegenstandsbereichen vor, die bereits dazu beigetragen haben, die genannte bewertungssoziologische Forschungslücke zu schließen (2). Im Anschluss daran umreißen wir eine kulturalistische Heuristik, die wir in unserer Forschungsarbeit (im DFG-Projekt »Accounting und transformatorische Effekte im Profifußball«) entwickelt haben (3). Ihr Ausgangspunkt ist die Frage, wie der Sport Verfahren und Praktiken des Bewertens adaptiert, performt und dramatisiert. Wir veranschaulichen analytische Potentiale dieser Perspektive im Rekurs auf unsere empirischen Analysen zu neuen digitalen Bewertungspraktiken im professionellen Gegenwartsfußball (3.1) und zu den Entwicklungen rund um den Transfermarkt (3.2). Zusammenfassend plädieren wir dafür, dass sich eine kulturalistisch erweiterte Bewertungssoziologie die spezifische kulturelle Darstellungsfähigkeit des Sports zu Nutze machen sollte (4).

## 1. Konvergenzzonen: Die Konstruktion von Wettbewerben und die Bewertung von Körper(bewegungen)

Ein gemeinsames Thema von Sport- und Bewertungssoziologie sind Forschungen zu Konkurrenz- und Wettbewerbsformen. So beschäftigen sich die für die *Valuation Studies* bahnbrechenden Studien von Espeland und Sauder (2007, 2016) mit der Konstruktion von Wettbewerben und Rankings zwischen US-amerikanischen Law Schools und arbeiten die performativen sozialen Effekte (*reactivity*) dieser wettbewerblchen Steuerungsinstrumente heraus. Auch für eine große Zahl anderer Studien, die sich der Bewertungssoziologie zuordnen oder ihnen typischerweise zugeordnet werden, gilt, dass Bewertungsverfahren vor allem deshalb in den Blick geraten, weil sie rekonstruierbar machen, wie Konkurrenzordnungen eines jeweiligen Untersuchungsfeldes wettbewerblch transformiert werden. So beschreibt die Studie von Münch

zu den Bewertungsregimen PISA und den Bologna-Reformen, wie in deren Gefolge neoliberale New Public Management Methoden neue Wettbewerbsformate im Bildungs- und Wissenschaftssektor etablieren (Münch, 2009). Die Studie von Christin untersucht nicht nur die Bedeutung von Seitenaufrufmetriken in Zeiten der Digitalisierung, sondern zeichnet damit auch nach, wie die Relevanz dieser Metriken die Verteilung von Prestige und Gewinn im Feld neu strukturieren (Christin, 2018). Und – um diese relativ beliebige Liste an Beispielen nur noch um einen Fall aus einem weiteren Feld zu ergänzen – Kornberger und Mennicken schlagen vor, die Restrukturierung verschiedener Berufsfelder (etwa der Taxifahrerinnen) durch plattformökonomische Akteure (etwa Uber) und deren digital-algorithmische Bewertungsregime gouvernementalitätstheoretisch zu lesen, so dass u.a. eine Transformation der Konkurrenzordnungen der Arbeitnehmerinnen erkennbar wird (Mennicken & Kornberger, 2021).

Dabei kommt der Sport allerdings kaum in den Blick. Eine der wenigen Ausnahmen stellt eine theoretisch-konzeptionell angelegte Arbeit von Patrik Aspers dar. An ihr zeigt sich, wie aus der empirischen Analyse von sportlichen Konkurrenz- und Wettbewerbsformen theoretische Innovationen für die Bewertungssoziologie generiert werden können. Er schlägt vor, »decision, valuation and contest« begrifflich als »forms of uncertainty reduction« unter der Bedingung der Abwesenheit institutionell fixierter Standards zu fassen (2018, S. 133).<sup>4</sup> Neben Entscheidungen (*decision*) und Wertungen (*valuation*) führt Aspers als dritte Form den Wettbewerb (*contest*) an und zeigt an der Entstehung von Lizensystemen im Sport, wie die Autorität und Legitimität dieser Rangordnungen durch die direkte Konfrontation im sportlichen Wettkampf verbürgt wird.

Noch deutlicher wird das mit der Verschränkung von sport- und bewertungssoziologischen Perspektiven und ihrer Engführung an den Themen Wettbewerb und Konkurrenz gegebene Innovationspotential mit Blick auf die Arbeiten von Tobias Werron, Clelia Minnetian und Leopold Ringel. In einer Studie zur Entstehung des modernen Sports aus weltgesellschaftstheoretischer und vergleichssoziologischer Perspektive (Werron, 2010) sowie in einigen daran anschließenden Arbeiten (Minnetian & Werron, 2021; dies.

---

4 Dabei perspektiviert Aspers Konkurrenz- und Wettbewerbsformen wirtschaftssoziologisch und gesellschaftstheoretisch als Voraussetzungen und Resultate von Vermarktlichung.

in diesem Band) verknüpfen die Autorinnen sportsoziologische Perspektiven auf die Entstehung genuin sportförmiger Wettbewerbsformen mit bewertungssoziologischen Debatten (Ringel et al., 2021). Sie haben diese Forschungsperspektive mittlerweile zu einer vergleichenden Soziologie des Rankings ausgebaut und erarbeiten mit Bezug auf Fälle aus dem Sport, der Kunst und der Wissenschaft Modelle der Institutionalisierung von Rangfolge-Ordnungen (Ringel & Werron, 2020).

Im Band von Arora et al. (2021) wird der Sport direkt als instruktiver Fall für eine Soziologie der Konkurrenz und des Wettbewerbs in den Blick genommen. Eine vergleichende Soziologie der Konkurrenz muss demnach vor allem nach der historischen Konstruktion von Konkurrenzarrangements wie dem wirtschaftlichen Markt und dem sportlichen Wettbewerb und nach der Aufrechterhaltung und Transformation solcher Arrangements fragen. Sie richtet den Blick damit auf funktional äquivalente Organisationsweisen und stellt die für die Moderne kennzeichnende Ausbreitung und Vermehrung von Konkurrenzregimen und die Faszination des Wettkampfs in der bürgerlichen Kultur heraus.

Der Sport ist darüber hinaus aber nicht nur ein prototypischer Fall der Konstruktion von Konkurrenz und Wettbewerb, sondern auch ein Modellfall für die Analyse der Bewertung von Körpern und Körperbewegungen. Solche Körper-Bewertungen sind ein zentrales Thema der Sportpädagogik, der anwendungsorientierten Sportwissenschaft und nicht zuletzt der sportlichen Leistungsermittlung. Die Soziologie der Bewertung kann hier anschließen, denn sie hat sich in zahlreichen Fallstudien mit Fragen der Körperlichkeit von Bewertungspraktiken beschäftigt (vgl. Schmidt et al., 2022). Empirisch liegt dieser Fokus nahe, weil auch viele nicht sportbezogene Evaluationspraktiken körperliche Performanz bewerten und den Einsatz des Körpers der Evaluierenden erfordern. So wird von Feinschmeckerinnen ein besonderes körperliches Sensorium erwartet und eingesetzt. Ihre Fähigkeiten, Lebensmittel zu bewerten und sich von Nicht-Gourmets abzugrenzen, beruhen auf einer Sozialisation des Gaumens, die bestimmte Körpertechniken formt (Hennion, 2015; Berli & Alberth, 2022). Aber auch hoch formalisierte oder technisch vermittelte Bewertungsverfahren, die auf den ersten Blick »körperlos« erscheinen mögen, erfordern spezifische Mobilisierungen und Einsätze des Körpers.<sup>5</sup> Eine Reihe von familienähnlichen Bewertungssituationen (Antal

---

5 Laube (2019) hat dies am Fall der Beobachtung und Bewertung von Preisentwicklungen im Finanzhandel herausgearbeitet.

et al., 2015) verlangen überdies die körperliche Kopräsenz der zu bewertenden Person und der Bewerter. Dazu zählen u.a. Prüfungen und Vorstellungsgespräche. Interessant ist hierbei, dass viele Verfahren die Anwesenheit und zugleich auch die Abwesenheit der Körper von Bewerteten und Bewerberinnen gezielt einsetzen und als Schritte einer Verfahrenslogik prozessieren.<sup>6</sup> An die Prüfungs- und Beurteilungssituationen schließt häufig die öffentliche Präsentation der Beurteilungsergebnisse an (Krüger & Hesselmann, 2020). So setzt das Ritual der Preisverleihung die körperliche Anwesenheit der Bewertenden und der Bewerteten voraus. Bewertungsverfahren lassen sich also hinsichtlich der verschiedenen Formen, Grade, Logiken und Strategien der Verkörperung von Leistung und Qualifikation voneinander unterscheiden.<sup>7</sup>

Die körperliche Dimension von Bewertung lässt sich aber auch aus der Perspektive der Bewerteten beleuchten, die in der Bewertungssoziologie oft zu Gunsten der Bewertenden vernachlässigt werden (Lambrix, 2022, S. 229). Für die Entschlüsselung von Bewertungspraktiken, die auf die Körper der bewerteten Akteure abstellen, ist eine solche Perspektive entscheidend. Solche Bewertungspraktiken finden sich nicht nur im Sport, sondern darüber hinaus zum Beispiel in der Mode. Mears und Finlay beobachten, dass die als oberflächlich wahrgenommene Vermarktung eigener körperlicher Attraktivität bei Models zu einem hohen Maß an kompensatorischer emotionaler Arbeit führt (Mears & Finlay 2005).<sup>8</sup> Diese kompensatorische Arbeit hängt auch damit zusammen,

---

6 Dies zeigen Untersuchungen zur Praxis der Notenvergabe in Schulen: Kalthoff, 1996; Kalthoff, 2019; Kalthoff & Dittrich, 2016.

7 Auch in beruflichen Auswahlgesprächen (zum Beispiel eines Mitarbeiters in einem Beratungsunternehmen) kann die körperliche Leistungsfähigkeit als »Nebenaspekt« des erwarteten Leistungsspektrums einer zu bewertenden Person thematisch werden. War die beobachtbare und körperlich gezeigte Nervosität der Kandidatin vielleicht ein Hinweis darauf, dass sie etwas zu verbergen hat? Oder dass sie sich unter Druck generell unwohl fühlt (vgl. Rivera, 2017)? Solche Fragen werden besonders dann relevant, wenn die Dichte fachlich qualifizierter Bewerber derart hoch ist, dass fachliche Qualifikation nicht mehr den entscheidenden Unterschied machen können. Rivera (2015) ist in ihren Studien zu Bewerbungsverfahren in US-amerikanischen Elite-Kanzleien und Unternehmensberatungen auf solche Konstellationen gestoßen. Das »cultural matching« avanciert hier zum Leitprinzip der Bewertungslogik bei der Auswahl von Bewerberinnen (Rivera, 2012) und wertet die situative körperliche Kopräsenz von Bewertenden und Bewerteten im Bewerbungsgespräch als Moment des Austestens von »Vibes« auf.

8 Eine Darstellung der körperlichen Vollzugswirklichkeit einer zentralen Bewertungssituation im Modegeschäft hat Hoppe vor kurzem vorgelegt. Seine empirisch und ana-

dass an Menschenkörpern Personen haften (Goffman 1974) und die von den Bewertungsverfahren unterstellte Trennbarkeit von Körper und Person kaum gegeben ist.<sup>9</sup>

## 2. Bewertungssoziologie im Feld des Sports

Mit den Themen »Bewertung von Körper(bewegungen)« und »Wettbewerb und Konkurrenz« sind zwei Fluchtpunkte für einen produktiven Austausch zwischen Sport- und Bewertungssoziologie angegeben. Wie fruchtbar der auf diese Themen bezogene Austausch sein kann, zeigen nicht zuletzt auch Studien, die im Schnittfeld von Sport- und Bewertungssoziologie arbeiten und zugleich Bewertung von Körpern(und ihren Bewegungen) und Leistungen sowie Bewertungspraktiken in Kontexten der Organisation des sportlichen Wettbewerbs in den Mittelpunkt rücken. So hat etwa Janetzko (2015), die Auswahlverfahren in Nachwuchs-Nationalkademern im (Paar-)Sporttanz untersucht. Sie zeigt, wie im Nebeneinander verschiedener Tanzgruppen während eines Auswahltrainings eine visuelle Bewertungstechnik zum Einsatz kommt, die schon Michel Foucault (1973) in seiner »Geburt der Klinik« beschrieben hat. Körper werden in bestimmten materiellen Arrangements als Vergleichsobjekte behandelt und so nebeneinander angeordnet, dass Unterschiede erkennbar werden (vgl. auch Prinz, 2014).

---

lytisch dichte Beschreibung ist nicht nur instruktiv im Hinblick auf die Frage, wie Körperlichkeit als Gegenstand bewertungssoziologischer Forschung thematisiert werden kann, sondern auch, weil es ihm gelingt, seine eigene Körperlichkeit als Forschungsinstrument zur explizierenden Beschreibung von bewertungssoziologisch relevanten Körperpraktiken zu mobilisieren. Hoppe lernt den Blick der Jury des Model-Castings als Praktikant und wächst schließlich in die Rolle eines gleichberechtigten Entscheiders im Feld hinein. Er beschreibt, welche »clues« (Körpergröße, Länge der Beine, erkennbare Routiniertheit im Gehen mit sehr hochhackigen Schuhen) und welche Körpertechniken dabei zum Einsatz kommen (Hoppe, 2022, S. 69). Das Model-Casting simuliert die Laufstegsituation, obwohl diese den Models nur sehr kurz Gelegenheit gibt, sich zu zeigen. Das verlangt von Bewerteten und Bewertenden spezifische Kompetenzen: Halten die Models den prüfenden Blicken vom Casting-Tisch stand (S. 70–71)? Kann der Casting-Agent seine Aufmerksamkeit so fokussieren, dass sich zehn Sekunden subjektiv wie 20 anfühlen (S. 71–72)?

9 Dazu auch die Beiträge im Band von Meier und Peetz (2021) im Abschnitt »Die organisierte Bewertung von Personen«.

Die empirische Fallstudie von Kristina Brümmer (2019) zu Videoanalyse-Praktiken im Nachwuchsleistungszentrum eines professionellen Fußballvereins rückt die Bewertung von individueller Leistung und »Teamfähigkeit« in den Mittelpunkt. Sie beschreibt, wie die kostengünstige Verfügbarkeit von Videokameras und Videobearbeitungssoftware die Bewertungspraktiken im Profifußball transformiert (vgl. dazu auch Schmidt, 2015; Schmidt & Hodek, 2019) und wie die spieltaktische Videoanalyse nicht nur die mediale Präsentation des Fußballsports anreichert, sondern auch im Trainingsalltag Einzug hält. Analysesitzungen mit vorgeschnittenen Videomaterialien und teamöffentliche Demonstrationen an der »Taktiktafel«<sup>10</sup> werden von Brümmer als Bewertungspraktiken gelesen, in denen die Leistung des Einzelindividuums als Teil des Körperkollektivs der »Mannschaft« avisiert wird. In »wechselseitig aufeinander Bezug nehmenden Spielanalysen und –planungen« werden Spielerkörper »gezielt ›teamförmig‹ [aufeinander] eingestellt.« Sie sollen »befähigt werden [...], sicher(er) zusammenzuspielen« (Brümmer, 2019, S. 271). Es geht dabei nicht nur um die Schulung und Ausbildung eines taktischen Improvisationsvermögens, das als inkorporiertes Wissen in situ fungiert, sondern um die organisationale Bearbeitung von »Koordinationsprobleme[n], die im Spiel nicht qua praktischen Sinns ad hoc gelöst werden konnten« (Brümmer, 2019, S. 271). Die von Brümmer beschriebenen Bewertungspraktiken rekurrieren auf eine technisch gestützte »erhöhte« und zugleich sozial übergeordnete Position und Perspektive: Es wird aus der Vogelperspektive gefilmt und zugleich werden die Bewertungen aus der epistemisch wie hierarchisch übergeordneten Position des Trainerstabs vorgenommen, der auf langfristige und kontinuierliche Beobachtungen und Bewertungen zurückgreifen kann. Dadurch entsteht die Tendenz, das »praktische Wissen« in den Spielerkörpern zu »marginalisieren« (S. 293). Gleichzeitig reflektiert das Feld dieses Problem kritisch als einen Hang zur »Überschematik« (S. 294). Man könnte auch von einer Verschiebung im Kräfteverhältnis zwischen individuellem Körperwissen und formalem Organisationswissen sprechen.

Die neuen Videoanalysepraktiken im Feld des Fußballtrainings ermöglichen neue Formen des körperlichen Zusammenspiels, die ohne diese Technik vorher so nicht realisierbar waren. Videoanalysen fungieren als epistemische Praktiken zur Entdeckung und Kreation taktischer Muster durch die

10 Ein Spielfeldschema in Vogelperspektive auf das Magnete als Repräsentanten für Spieler positioniert werden, um taktische Formationen zu erläutern (vgl. auch Tuma, 2017: 187ff.).



Trainerinnenriege (Hodek, 2021) und sie erweisen sich im Trainingsalltag als Disziplinierungstechniken, vor allem indem sie für Bewertungssituationen in Mannschaftssitzungen mobilisiert werden und dazu verhelfen, taktische Instruktionen zu vermitteln und deren Missachtung zu sanktionieren. Damit wirken diese Beobachtungs- und Bewertungspraktiken nicht nur auf der Ebene der Organisation des Wettkampfs (wer wird wie bewertet?) sondern auch auf der Ebene des Wettkampfinhalts, insofern sie Wettkampfparteien neue Mittel für den Wettkampf (Taktiken, Trainingsmethoden usw.) an die Hand geben.

Videogestützte Bewertungsverfahren spielen im Sport weiterhin auch auf der Seite der neutralen Dritten (Juries, Ringrichter, Schiedsrichter usw.) eine wichtige Rolle. Stacy Lom hat in einer interessanten Studie die Reform der Jury-Praxis im olympischen Eiskunstlauf empirisch untersucht. Ausgangspunkt ihrer Fallkonstruktion ist ein Abspracheskandal zwischen Jury-Mitgliedern während des olympischen Wettbewerbs 2002. Vor dem drohenden Ausscheiden der Sportart aus den olympischen Spielen sah sich der betroffene Sportverband gezwungen, das Regelwerk in Richtung gesteigerter Transparenz und Nachvollziehbarkeit der Entscheidungskriterien zu verändern (Lom, 2016, S. 39–40.). Das Ergebnis dieser Reform beschreibt Lom als Technisierung der Bewertungspraktiken. Videotechnologie fungiert nun als Grundlage zur Urteilsbildung der Jury. Diese bewertet anhand vorgegebener Kriterien und eines Protokolls. Einerseits sorgt diese Standardisierung der Bewertungspraktiken für die gewünschte Transparenz und Berechenbarkeit der Ergebnisse, andererseits schränkt die Technisierung der Bewertungspraktik die sportlich-ästhetischen Ausdrucks- und Bewegungsregister der Sportart aber auch massiv ein.

In ähnlicher Weise haben videogestützte Beobachtungen und Bewertungen auch das Schiedsrichten im Profifußball verändert und auf neue Weise strittig gemacht. Die Bildregie der Fußballübertragungen nutzt multiple Kamerawinkel, Schnitttechnik, Wiederholung und Zeitlupe und unterstützt damit einen kritisch evaluierenden Fehlerblick des Publikums (Colwell, 2004, S. 291ff.) auf die Arbeit des Schiedsrichtergespanns auf dem Rasen. Dies hat zu einer Destabilisierung der »epistemic authority« des Schiedsrichters geführt (Collins et al., 2016). Schmidl hat die verschiedenen Formen des Umgangs mit diesen Entwicklungen und Bereitstellungen von visuellen Expertisen für die Fälle Tour de France und Profifußball vergleichend im Rahmen einer »visual discourse analysis« betrachtet. Der dem Schiedsrichtergespann mittlerweile beigeordnete Video Assistant Referee (VAR) erscheint aus dieser Perspektive

als Reaktion auf ein bewertendes fehlerfixiertes visuelles Beobachtungsdispositiv der Medien und als Versuch einer Aneignung von Diskurshoheit im Umgang mit dem Bildmaterial (Schmidl, 2023).

In den genannten bewertungs- und organisationssoziologischen Studien zur Arbeit von Juries, Kampf- und Schiedsrichterinnen im Sport verbindet sich das Interesse an der Organisation von Wettbewerbsformen mit Fragen nach der Bewertung von Körpern und körperlichen Bewertungspraktiken. Weigelin hat die visuellen Praktiken und Bewertungslogiken rund um die Rolle des Fußballschiedsrichters untersucht. Als Mitläuferin auf dem Spielfeld übt die Schiedsrichterin ihr visuelles Engagement in einem »Positionsspiel« aus, durch das sie sich als Augenzeugin bei Fouls und ähnlichen Spielereignissen zu platzieren versucht (vgl. Weigelin, 2022, und ders. in diesem Band). Schiedsrichter werden demnach von der Logik des Spiels dafür zuständig gemacht, basale Kategorisierungsleistungen zu erbringen, die die situative Organisation der Wettkampfform betreffen: War der Ball nun drin oder nicht? Muss die Spielerin für das Foul vom Platz verwiesen werden (rot) oder reicht eine Verwarnung (gelb)? Je mehr der Schiedsrichterin durch Diskussionen rund um ihre Spielleitung ein problematisches Image erwächst (»zu kleinlich«, »blind«, »überfordert« usw.), desto wahrscheinlicher wird es, dass ihre nächsten Kategorisierungen und Interventionen (»Foul«, »Aus«, »Tor« usw.) durch Bewertungskommunikation als entscheidungsförmig hervorgebracht werden und umstritten sind. Die Schiedsrichterin wird dann von einer tendenziell unsichtbaren Agentin des situativen Wettkampfs zu einer Mitspielerin wider Willen und in ein »Spiel im Spiel« (Gebauer, 2006, S. 146) verwickelt. Durch fußballtypische kommunikative Bewertungspraktiken wie »Reklamationen« und »Proteste« einerseits und durch die der Fußballspielform eigenen Unentscheidbarkeiten (etwa Tor oder kein Tor im Fall des

»Wembley Tors«?<sup>11</sup>) und Fehlwahrnehmungen (Maradonas »Hand Gottes«<sup>12</sup>) des Schiedsrichters wird das Fußballspiel zu einem Quell dramatischer Wendungen (man denke an »spielentscheidende Fehlentscheidungen«), massiver Frustrationen, Ärgernisse und Diskussionen. Der Fußball dramatisiert die Kontingenz der Bewertungen und Entscheidungen seines neutralen Dritten und stellt die »Fairness« seines Wettbewerbs notorisch unter Vorbehalt. Der Leistungsbegriff des Fußballs ist also gerade nicht »rein«, sondern gekennzeichnet von der Hinnahme des Zufalls (vgl. auch Bromberger, 2003, S. 286) und dem Hinzutreten von List, Durchtriebenheit und Tücke als Bestandteilen der Spielerinnenkompetenz (vgl. Gebauer, 2006, S. 145ff.).

In diesem Zusammenhang zeigen die bewertungssoziologischen Studien im Feld des Sports nicht zuletzt auch auf, wie der Sport in seine Wettbewerbs- und Konkurrenzarrangements Ambivalenzen und Relativierungsmöglichkeiten einbaut. So hat sich der Fußball möglicherweise gerade deshalb als eine hegemoniale Sportart in der modernen Kultur etabliert, weil sich hier die Fehleranfälligkeit der bürokratischen Regelsysteme und der organisationalen Durchsetzung ihrer Geltung besonders gut dramatisieren, anfechten und in Frage stellen lassen (vgl. Bromberger, 2003). Der Fußball lässt sich als kulturelle Aufführung einer Gesellschaft lesen, die den Glauben an den Sinn des Wettbewerbs und die Geltung seiner Regeln hochhält und zugleich um deren Konstruktionsmängel und ambivalente Folgen weiß. Gerade im Moment der Niederlage lässt sich die Imperfektion der Bürokratie des Spiels besonders leidenschaftlich anprangern. In einer solchen Interpretation des

11 Als Wembley-Tor wird ein Lattentreffer bezeichnet, bei dem der Ball von der Unterkante der Torlatte nach unten springt und anschließend wieder ins Spielfeld springt, wobei jedoch nicht klar ist, ob der Ball nun einmal die Linie überquert hatte oder nicht. Namensgebend für diese Bezeichnung ist ein Tor der englischen Fußballnationalmannschaft in der Verlängerung des Finales der Fußball-Weltmeisterschaft 1966 gegen Deutschland im Wembley-Stadion. Die TV Bilder konnten die Frage – Tor oder nicht Tor? – auch nachträglich nicht aufschlüsseln. Der Legende nach sind die Engländer überzeugt, es handle sich um eine Fehlentscheidung, während man es in Deutschland gerade umgekehrt sehe.

12 Während der Fußball-Weltmeisterschaft 1986 benutzte der berühmte und kleingewachsene argentinische Spielmacher Diego Maradona (auf sehr offensichtliche Weise) seine Hand in einem Kopfballduell, um ein irreguläres Tor zu erzielen. Der Ausdruck geht auf Maradonnas Worte selbst zurück. Nach dem Spiel gab er wenig reuig der Sportpresse zu Protokoll: »Es war ein bisschen Maradonas Kopf und ein bisschen die Hand Gottes«.

Fußballs werden bewertungssoziologische Ansätze und Perspektivierungen des Wettkampfgeschehens kulturalanalytisch erweitert.

### 3. Für eine kulturalanalytische Bewertungssoziologie im Feld des Sports

Die kulturalanalytische Ausrichtung sportbezogener bewertungssoziologischer Fragestellungen kann an entsprechende Forschungsrichtungen der Sportsoziologie anknüpfen. Sie reichen von videografisch-konversationsanalytischen Untersuchungen von Kinderspielen (Streeck, 2021), über (neo-)phänomenologische und ethnomethodologische Mikroanalysen einzelner sportlicher Praktiken (Meyer, 2021) bis hin zu auf den Sport fokussierten kulturtheoretischen Studien zur Kultur der Moderne (Alkemeyer, 2017).<sup>13</sup> In solchen Studien wird mitunter eine »vom Spiel ausgehenden Soziologie« (Callois, 1982) im Rekurs auf Denkfiguren wie die der Mimesis (Gebauer & Wulf, 1998) entwickelt. Der Sport stellt in dieser Perspektive ein »kulturelles Genre der Aufführung und praktischen Interpretation von außersportlichen sozialen Praxen und Realitäten dar« (Alkemeyer, 1997; S. 368). Daraus ergibt sich eine produktive Neuperspektivierung: Statt – wie in der bewertungssoziologischen Forschung etwa zum Bildungs- und Wissenschaftsfeld üblich – zu untersuchen, wie ökonomische Bewertungsregime nicht-ökonomische Bereiche wie den Sport kolonisieren und transformieren, kann nun umgekehrt danach gefragt werden, wie sportliche Praktiken in ihrem mimetisch-transformativen Spiel mit Materialien der Kultur nicht zuletzt auch Bewertungsverfahren umarbeiten, artikulieren und problematisieren. Durch diese Neuperspektivierung kommen die Eigenlogik und die kulturelle Darstellungsfähigkeit sportlicher Praktiken (Gebauer & Wulf, 1998) in den Blick.

Mit Bezug auf den Fußball lässt sich diese Neuperspektivierung konkretisieren: Eine mimetische Beziehung zwischen dem Fußball und anderen sozialen Welten anzunehmen impliziert, dass das Fußballfeld anderen sozialen Feldern nicht nachgeordnet ist, sondern – ähnlich wie die Kunst – einen Bereich bildet, in dem durch Noch-Einmal-Machen und Umarbeiten eine eigene Version der Welt erzeugt (Goodman, 2013), oder – mit Luhmann (2017) gesprochen – Realität verdoppelt wird. Als eigenlogische Version der Welt

13 Vergleiche für einen Überblick über dieses Spektrum von Ansätzen den Band von Brümmer et al., 2021.

bildet der Fußball ein *social drama*, eine, vielleicht sogar *die* zentrale *cultural performance* (Singer, 1972) nicht nur der europäischen Gegenwartsgesellschaften. Hier werden nun – unserer analytischen Idee zufolge – insbesondere auch Bewertungspraktiken und -verfahren, auf denen die fußballtypischen Wettbewerbs- und Konkurrenzformate aufbauen, sowie Spiel-, Spielerinnen- und Leistungsanalysen hochgespielt, dramatisiert und angefochten. Der Fußball fungiert wie eine Bühne für solche Dramatisierungen und bietet dafür besondere Voraussetzungen, denn der – im Vergleich mit anderen Sportspielen äußerst große – Stellenwert des Zufalls beim Zustandekommen von Spielergebnissen<sup>14</sup> und die zentrale Rolle eines differenzierten körperlichen fußballerischen Könnens sowie komplexe, auf der Grundlage von praktischem Spielsinn und Spielverständnis mögliche Koordinations- und Kooperationsprozesse konterkarieren und unterminieren die Schematismen des Erfassens, Bewertens und Prognostizierens von Leistung und Erfolg besonders nachdrücklich. Es werden fortlaufend Konzeptualisierungen, Kategorisierungen und Bewertungsformate ins Spiel gebracht, die ›naturgemäß‹ strittig bleiben *müssen*. Sie werden mit Bezug auf alternative Modi, in denen das körperliche Spielgeschehen beobachtet, erkannt und gewusst wird, in Frage gestellt. In der Welt des Fußballs wird auf diese Weise ein findiges und methodenkritisches Fußballwissen kultiviert.

Wir wollen unsere kulturanalytische Perspektive auf die Dramatisierung von Bewertungsverfahren im Fußball, die wir am Ende des vorangegangenen Abschnitts schon am Beispiel der Organisation des Schiedsrichtens angerissen haben, an zwei weiteren Fällen aus unserem Forschungsprojekt zum Profifußball – neuartigen digitalen Spiel- und Leistungsanalysen und Entwicklungen

---

14 Weil in einem Fußballspiel viel weniger Tore fallen als z.B. Körbe im Basketball (einem Sportspiel, in dem statistische Analysen bereits viel früher entwickelt wurden), ist eine in statistischen *key performance indicators* gemessene Teamleistung häufig relativ unabhängig vom Spielergebnis. KPI-basierte Analysen können im Fußball daher besonders dramatisch fehlgehen. Exemplarisch dafür steht das Champions-League-Spiel Celtic Glasgow gegen den FC Barcelona vom 7. November 2012. Barcelona dominierte die Partie scheinbar nach Belieben: 84 Prozent Ballbesitz, 25:5 Torschüsse, 955 Pässe und eine überragende Passquote von 91 Prozent. Celtic brachte es nur auf 166 Pässe und lieferte 38 Prozent Fehlpässe ab. Doch die Schotten gewannen 2:1 und der Anschlusstreffer von Barcelona fiel erst in der Nachspielzeit (vgl. SZ vom 10. 11. 2012, abgerufen unter <https://www.sueddeutsche.de/sport/fussball-drei-neue-parameter-fuer-fussball-scouts-1.3742095>).

des Transfermarktes – empirisch erläutern. Beide Fälle betreffen Entwicklungen, die auf den ersten Blick als von außen, das heißt durch sportfremde, ökonomische Bewertungsregime, in Gang gesetzte Transformationen des Profifußballs verstanden werden könnten. Eine kulturanalytisch instruierte empirische Perspektive kann jedoch andere Lesarten dieser Neugestaltungen entwickeln.

#### 4. Digitale Spiel- und Leistungsanalysen im Profifußball

Obwohl auch der professionelle Fußball in den letzten zwei Jahrzehnten Verwissenschaftlichungsschübe erfahren hat, unterscheidet er sich diesbezüglich von anderen Sportarten und Sportspielen wie zum Beispiel Baseball oder Basketball und kann – trotz seiner außerordentlich großen ökonomischen Ressourcen – als ein Nachzüglerfeld gelten, das lange durch eine gewisse Reserviertheit in Bezug auf die Nutzung von digitalen Spiel- und Leistungsanalysen gekennzeichnet war. Mittlerweile beschäftigen die Vereine und Verbände des Profifußballs jedoch große Expertenstäbe, die Transferentscheidungen, Trainingssteuerung und auch medizinische Belastungskontrolle kaum noch ohne den Rückgriff auf statistische Daten als plausibel darstellen können. Diese Expertenstäbe bestehen aus Data Scientists und Daten-Scouts, Spielanalytikern und Performance Analysts, Sportmedizinerinnen und Athletiktrainern und bearbeiten breit gestreute Aufgaben rund um die Spiel-, Spieler- und Leistungsanalyse (vgl. Schmidt et al., 2017; Schmidt & Hodek, 2019).<sup>15</sup>

Die Produktion und Verwendung von *soccer metrics* im Profifußball erwächst zunächst aus technologischen Innovationen im Fahrwasser der Digitalisierung, die das Sammeln und Aggregieren großer Mengen von Daten ermöglichen (vgl. Memmert, 2016). Wichtig sind dabei vor allem Verfahren der automatisierten Generierung von Echtzeitdaten, sogenannter *positional tracking data*. Diese Daten können entweder GPS basiert erstellt werden, wofür Spieler mit *tracking devices* ausgestattet werden müssen, oder durch die algorithmische Auswertung von Videodaten.<sup>16</sup> Zur Verarbeitung solcher

15 Auch im Jugend- und Amateurbereich sind zum Beispiel mittlerweile integrierte technische Anwendungen weit verbreitet, die Kamerasysteme für das optische Tracking mit Software für die automatische Ereignisanalyse verknüpfen und so automatisch Daten für die anschließende Mannschaftsbesprechung zusammenstellen.

16 Das setzt dann freilich voraus, dass Fußballspiele massenhaft videoaufgezeichnet werden. Diese Entwicklung setzt mit der Intensivierung von TV-Übertragungen in der

Daten werden statistische Konzepte entwickelt: Im Feld spricht man betriebswirtschaftlich-managerial von *key performance indicators*. Solche Kennzahlen reichen von einfachen, auf diskrete Ereignisse bezogenen Indizes (Schüsse, Pässe, gewonnene Zweikämpfe etc.) bis hin zu komplexeren Bewertungskonstrukten, die auf taktischen Überlegungen gründen. Ein solches Konstrukt ist z.B. die *packing rate*, d.h. die Konzeptualisierung von Passeffektivität hinsichtlich der Anzahl mit einem Pass überspielter Gegenspielerinnen oder Indikatoren für das sog. »Umschaltverhalten«<sup>17</sup> einer Mannschaft bis hin zu – insbesondere für die Wettindustrie interessanten – *predictive models* wie *expected goals*. Diese Modellierungen werden getestet, verworfen, neuentwickelt. Sie stehen fußballöffentlich in der Kritik und lösen performative Effekte aus, d.h. sie führen zum Beispiel zu an ihnen orientierten Trainings-, Spiel- und Rekrutierungsstrategien und Kaderplanungen (die dann wieder in Frage gestellt werden).

Bewertungssoziologisch lassen sich diese Entwicklungen zunächst gut einordnen, insofern sie sich als »Teil des Quantifizierungsschubs, der die (westlichen) Gesellschaften seit dem 18. Jahrhundert erfasst hat« (Heintz, 2021b, S. 170), verstehen lassen. In der Sportgeschichte ist die Sportifizierung westlicher Bewegungskulturen im 19. Jh. als ein Rationalisierungsschub beschrieben worden, in dem sich eine Lust am Quantifizieren artikuliert (Guttmann, 1978, S. 47ff.). Wir kommen jedoch zu einem differenzierteren Verständnis des aktuellen Quantifizierungsschubes rund um »Big Data«, wenn wir – orientiert an der skizzierten kulturalistisch-empirischen (Neu-)perspektivierung – untersuchen, wie genau der professionelle Fußball

---

Nachkriegszeit durch große Sendeanstalten ein und intensiviert sich von dort aus kontinuierlich. Neuerdings hat diese Erfassung von Spielen via Video aber noch einmal einen neuen Schub erhalten, weil die Videotechnik günstiger und einfacher zu handhaben ist, sodass interessierte Experten sich mit Videoaufzeichnungen von Spielen aus Ligen aller Welt und in Ländern wie Deutschland teilweise bis tief ins Amateurniveau hinein versorgen können.

- 17 Das »Umschalten« ist ein Fokuspunkt der Taktik-Debatten der letzten Jahrzehnte. Ausgangspunkt ist die Annahme, dass Mannschaften insbesondere dann erfolgreich sind, wenn sie gut darin sind, die Momente des eigenen Ballverlusts oder des Ballverlusts des Gegners auszunutzen. Hintergrund ist die Annahme, dass in diesem Moment des »Umschaltens« bzw. der Anpassung von einer Situation (Ballbesitz) an die andere (Verteidigung) eine Unordnung in den taktischen Choreografien der Mannschaftskörper existiert.

diese neuartigen Verfahren der digitalen Leistungserfassung und -analyse aufgreift und transformiert.

Mit der Verbreitung digitaler statistischer Spiel- und Leistungsanalysen hat sich im Profifußball eine Gruppe von Expertinnen herausgebildet, die das Fußballspiel in neuer Weise wissensfähig machen. Sie sind für die sportliche und ökonomische Konkurrenzfähigkeit der Vereine von entscheidender Bedeutung, werden mittlerweile über von privaten Anbietern und Instituten organisierte Fortbildungen, in einem entsprechenden Studiengang an der Sporthochschule Köln ausgebildet oder kommen über ein Engagement im Nachwuchsbereich der Vereine und in den Nachwuchsleistungszentren der Verbände in diese Tätigkeiten.

Wir haben untersucht, wie genau diese Experten arbeiten, und konnten nachzeichnen, wie sie alltäglich von Datendienstleistern eingekaufte, automatisiert generierte Spiel- und Spielerdaten aufbereiten und sie mit über proprietäre Internetportale (z.B. *Wyscout*) bereitgestelltem Videomaterial und eigenen Spielbeobachtungen (Live-Scouting) abgleichen. Für uns besonders interessant war, das *Soziologisieren*<sup>18</sup> nachzuvollziehen, durch das die alltägliche Arbeit gekennzeichnet ist: Die Arbeit der Scouts- und Videoanalysten ist in die vereinsinternen Arbeitsprozesse eingebettet. Sie erarbeiten zum Beispiel fortlaufend Gegner-Analysen, stimmen sie im Trainerstab ab, koppeln sie an das vom jeweiligen Cheftrainer eingeführte Sprachspiel und präsentieren sie in den Teamsitzungen. Zudem müssen sie im Rahmen der Kaderplanung ihre Einschätzungen und Bewertungen gegenüber der Geschäftsführung plausibilisieren, geplante Transfers durch entsprechende datengestützte Analysen und Einschätzungen untermauern. Sie müssen *shadow teams* konzipieren und prospektiv, mit Bezug auf Video- und Analysedaten und archivierte Scoutingberichte sowie aus wiederholten Vor-Ort-Beobachtungen von Spielern über längere Zeiträume hinweg Entwicklungspotentiale von in Frage kommenden Neuverpflichtungen ableiten. Dafür ist nicht zuletzt auch eine erfahrungsbasierte Taxonomie und Sozioanalyse entscheidend, die Informationen zur Vertragssituation eines in Frage kommenden Spielers, gerüchteweise kolportierte Hinweise auf die familiäre Situation oder persönliche Macken sowie in eigenen Beobachtungen gewonnene Eindrücke in Bezug auf Verletzungsanfälligkeit, ›Mentalität‹, ›Charaktereigenschaften‹ und Sekundärtugenden zusammenzieht.

---

18 Vgl. zum gesellschaftlichen Teilnehmerinnen-»Soziologisieren« Scheffer & Schmidt, 2023.



Scouts und Spielanalytistinnen stehen dabei unter Erfolgsdruck. Ihre Arbeit wird nicht nur durch Geschäftsführung und Trainerstab, sondern schon durch den nächsten Spieltag, die Entwicklung des eigenen Teams in der Liga etc. fortlaufend validiert (und gegebenenfalls falsifiziert). Sie müssen zu triftigen Einschätzungen kommen, können aber nicht auf vorgegebene Verfahren zurückgreifen und entwickeln in ihrer alltäglichen Arbeit selbst einen erfahrungsbasierten praktischen Sinn und methodenreflexive Vorgehensweisen, um Geltungsansprüche, Validität und Plausibilität der automatisiert generierten Daten und die Möglichkeiten und Grenzen ihres Gebrauchs kritisch einzuschätzen.<sup>19</sup>

Wir wollen das an der Arbeit des Scoutings nun noch ein wenig detaillierter darstellen: Bewertungen auf der Grundlage automatisiert generierter Daten werden im Live-Scouting relativiert und befremdet.

Also Videodaten und so, ist alles super. Aber der Liveeindruck ist unverzichtbar aus meiner Sicht [...]. Aufm Video, klar, du siehst schon viel [...]. Aber wie reagiert der Spieler gerade, im Stadion, in ner Atmosphäre, wo es unruhig wird. Wenn ich die Reaktion der Zuschauer merke, wenn ich dann sehe: Oh, wie verhält sich jetzt der Spieler? Wird er nervös, wenn er nen Fehler gemacht hat? (Bierwagen 2023)

Zugleich werden aber auch die Fußballmetriken genutzt, um das epistemische Privileg der Vor-Ort-Beobachtungen zu irritieren und in den Beobachtungen möglicherweise festgefahrene Eindrücke und (Spieler-)Bilder wieder zu verflüssigen.

Wenn ich fünf, sechs mal nen Spieler schaue, irgendwann hast Du dann halt n Bild [...]. Du liest nen Spielernamen und hast direkt n Bild vor Augen und ich seh nicht noch oder wenig neue Dinge. Durch die Daten habe ich dann aber einfach noch ne andere, ne weitere Einschätzung.

Fragen der Validität und Aussagekraft der digitalen Datentypen sind in der Arbeit der Scouts und Spielanalysten stets virulent. Es wird fortlaufend kritisch

---

19 Die Ethnomethoden der reflektierten Generierung und Triangulation heterogener Datentypen, die die Arbeit von Scouts und Analytistinnen kennzeichnen hat Jakob Bierwagen in seiner Masterarbeit *Scouting und Videoanalyse im Fußball* (Fachgebiet Soziologie, KU Eichstätt 2023) herausgearbeitet.

reflektiert, *wie genau* eigentlich die Leistungen und Qualitäten eines (möglicherweise für die zukünftige Kaderplanung in Frage kommenden) Spielers durch die verfügbaren Daten und die mit ihnen verbundenen Konzepte (KPIs) abbildbar sind.

Hab ich jetzt ne Hunderprozent-Passquote, weil ich nur quer spiele? Weil ich nur ohne Druck zurückspiele? Interessanter is ja: Spiele ich vertikal nach vorne? Hab ich Risikopässe dabei? [...] n Mittelfeldspieler, der ne Hundertprozent-Passquote hat is ja nicht zwingend besser als einer, der fünfundsiebzig Prozent hat, weil der spielt vielleicht mehr Risikobälle [...] und hat n größeren Impact auf das Offensivspiel.

Die Arbeit der Scouts- (und Analystinnen) ist durch eine kritisch-reflexive und bisweilen experimentelle Findigkeit gekennzeichnet, die in die Entwicklung der Analysesoftware zurückfließt. Dafür lieferte unsere Forschung Beispiele. Dazu zählt etwa der Vorschlag, eine Variable wie *Passquote* in die Subvariablen *vertikale Pässe*, *horizontale Pässe* und *Rückpässe* zu differenzieren, oder die Idee, mit Bezug auf die konkrete Situation und die Notwendigkeiten und Desiderate eines Teams spezifische Positionsprofile zu konzipieren und zu programmieren, mit denen dann in allen verfügbaren Datenbanken und Ligen in Frage kommende Spieler gesucht werden können.

Im empirisch aufgezeigten praktischen Gebrauch der neuartigen Bewertungsverfahren wird ein methodenkritisches, kompetentes und findiges Fußballwissen deutlich, das die Scouts, Spiel- und Videoanalystinnen mit den kompetenten Fans und Nerds, aus deren Reihen sich viele Experten rekrutieren, gemeinsam haben. Die neuen Spiel- und Leistungsanalysen werden kulturanalytisch als Wissensmodi verständlich, in denen sich die Welt des Fußballs selbst thematisiert und dabei zugleich auf andere soziale Welten Bezug nimmt, an denen ihre Mitglieder teilhaben. Es zeigt sich eine Strittigkeit der Formate und ihrer Resultate sowie ein praktischer Experimentalismus, der im Fußball in der Auseinandersetzung mit den neuen datengestützten Analyse- und Bewertungsverfahren kultiviert wird. Der Fußball arbeitet die Bewertungsverfahren rund um »Big Data« um, problematisiert und unterminiert sie und *führt* gleichzeitig ihre immense Bedeutung sowie ihre Begrenzungen vor.

## 5. Der Transfermarkt als ein Spiel im Spiel

Die Entwicklung des Transfermarktes ist ein weiterer Fall, an dem wir die Triftigkeit unserer kulturanalytisch-empirischen Perspektivierung von Bewertungspraktiken im Profifußball verdeutlichen möchten. Man kann die Entwicklung des Transfermarktes zu einer Dichtezone, in der verschiedene Bewertungslogiken aufeinandertreffen als eine vor allem auch digital getriebene Neubildung, als eine Welt in der (Fußball-)Welt beschreiben, denn durch die Entwicklung neuer, digitalisierter Beobachtungs- und Bewertungsformate hat sich die Kategorisierung und Bewertung von Spielern enorm ausgeweitet und globalisiert. Sie erstreckt sich weit in die unteren Spielklassen und in den Nachwuchsbereich und sie umfasst immer mehr nationale und regionale Ligen.

In der Welt des Fußballs gilt der Transfermarkt einerseits als problematisch: Die Kritik an Vereinen, die mitunter dreistellige Millionenbeträge verschieben, sowie an hochfrequenten Vereinswechseln von als ›Söldnern‹ wahrgenommenen Spieler, die ihren Wechselwunsch zusätzlich medial in Szene setzen und forcieren, ist allgegenwärtig. Die Fußballwelt beobachtet den Transfermarkt einerseits also als eine Deformation des Sportlichen. Andererseits hat sich der Transfermarkt aber auch als eine zusätzliche Spielebene und als eigenständiger sportlicher Wettbewerb etabliert.<sup>20</sup> Vereine agieren hier *zugleich* ökonomisch und sportlich (Magee et al., 2005). Im Transfer-Wettbewerb konkurrieren finanzstarke Eliteclubs mit Traditionsvereinen, die den ›Kommerzclubs‹ Paroli bieten, durch kluges Scouting früh Talente erkennen, an sich binden, ausbilden und gegebenenfalls gewinnbringend verkaufen, um dann zum Beispiel einen spektakulären Transfer finanzieren zu können. Entsprechende Management-Strategien schießen demnach zwar keine Tore, sie machen aber auch bei geringeren Budgets den sportlichen Erfolg wahrscheinlicher. Ein gutes Abschneiden in der Liga gilt entsprechend auch als Resultat eines klugen Managements.

---

20 In Simulationsspielen wie *Football Manager* wird dieser globalisierte Markt auf der Grundlage von jeweils nach den Transferfenstern aktualisierten Spielerdaten modelliert, ausgearbeitet und für eine Community von Spielern spielbar gemacht, die dazu in die Rolle der sportlichen und geschäftlichen Managerin eines Proficlubs schlüpfen. Vgl. dazu das ethnografisch angelegte Dissertationsprojekt *Doing Realism* von David Kempf.

Sportmedien und Fans beobachten das Geschehen auf dem Transfermarkt entsprechend in der Haltung eines gespannten Sportpublikums: Welcher Verein kauft welchen Spieler? Wie möchte man sich künftig ausrichten, inwiefern vielleicht die eigene Taktik umstellen? Welcher Verein kann aufgrund sportlicher Erfolge in der abgelaufenen Saison oder besonders lukrativer Spielerverkäufe sein Budget kräftig erhöhen – und wird dann eine kluge Reinvestition gelingen? Solche Fragen treiben nicht nur Sport- und insbesondere in der Form des Gerüchts Boulevardmedien um, sondern auch die Fans. Beim Klatsch und in Online-Foren wird mitunter heftig diskutiert: Verhält sich das Management unseres Vereins geschickt? Passen die neu verpflichteten Spieler zur mannschaftstaktischen Ausrichtung? Sind sie jung und vielversprechend oder werden mal wieder nur alte Spieler verpflichtet, die ihren Zenit doch längst überschritten haben – anders ausgedrückt: Priorisiert das Management als Ziel langfristig angelegte Wertsteigerung oder kurzfristigen sportlichen Erfolg? Bewertung ist hier offensichtlich allgegenwärtig: Das Management muss auf die Bewertungen von Scouts zurückgreifen und diese Bewertungen ins eigene ökonomische Feld übersetzen und danach handeln. Medien und Fans wiederum bewerten diese Entscheidungen und greifen dabei auf eigene Bewertungsversuche zurück.

Mit Bezug auf an den Fußball anschließende Videospiele (vgl. dazu die Beiträge von Martin Lütke und David Kempf in diesem Band) lässt sich nun zeigen, wie die Bewertungspraktiken des Scoutings und der Marktwertanalyse von Fans aufgegriffen, transformiert, dramatisiert und »gespielt« werden. Sport-Videospiele sind durch einen realistischen Anspruch an Repräsentation gekennzeichnet (Crawford & Gosling, 2009). In besonderem Maße gilt das für die hochkomplexe *Football Manager* Reihe (Crawford, 2006; Hocquet, 2016; Kempf, 2017). Auf dem Markt positionieren die Hersteller (Sports Interactive) das Spiel als besonders realistisch. Mit dem Slogan »Play the Game, Know the Game« forcieren sie dabei die Idee, dass das Spiel als Lernmedium fungiert und weisen stolz darauf hin, dass Profiscouts, Manager und Trainerinnen das Spiel nicht nur spielen, sondern auch seine Datenbank nutzen, teilweise sogar für exklusiven Zugang bezahlen.

Zentral für die Attraktivität des Spiels ist daher nicht nur die Plausibilität der enthaltenen Daten, sondern auch ihre Detailtiefe: In über 40 Attributen bekommen die Fußballspieler jeweils einen numerischen Wert zwischen eins und 20 zugewiesen. Als Videospieler\*in ist es Aufgabe, die eigene Mannschaft zu managen, also die Taktik einzustellen, Spieler zu kaufen und zu verkaufen, das Training festzulegen etc. Die eigenen Spieler steuern – wie etwa in der po-

pulären FIFA-Reihe – kann man indes nicht. Hier bekommt die Simulation ihren prominenten Platz: Die Fußballpartien lassen sich simuliert anschauen, was wichtige Informationen dazu liefert, ob die eigenen Spieler sich auf dem Feld so verhalten, wie man sich das beim Erstellen der Taktik vorgestellt hat – und welche Auswirkungen das im Verhältnis zum Spiel der gegnerischen Mannschaft hat. Über 40 Attribute pro Spieler entwickeln bereits ein erhebliches Komplexitätspotential, das sich angesichts zehn anderer Mitspieler und einer Vielzahl von einzel- und mannschaftstaktischen Einstellungen erheblich steigert. So entsteht eine nicht-triviale Maschine, die es ausgehend vom Zusammenspiel numerisch festgelegter Attribute und der ›zum Leben erweckenden‹ Simulation ermöglicht, im Sinne einer klassisch naturwissenschaftlichen Simulation ›mit den eigenen Theorien zu experimentieren‹ (Dowling, 1999).

Was wäre, wenn mein Herzensverein nur noch junge, talentierte Spieler verpflichtet? Was wäre, wenn die deutsche Nationalmannschaft gänzlich ohne Stürmer spielen würde? Das Fußballfans wohlbekannte Was-wäre-wenn-Spiel erhält so innerhalb des Videospiels Antwort. Das Spielen von *Football Manager* knüpft auf diese Art an eine unter Fans bereits existierende träumerische Praktik an und führt sie fort (vgl. Pethes, 2018). Aus Interviews, Foren-einträgen und Daten teilnehmender Beobachtung lässt sich eine Vernetzung von Spielpraktiken rekonstruieren, die Grenzen von virtueller Spielrealität am PC und Alltag durchkreuzen. Ausgehend von der Planung beispielsweise einer Taktik, die sich selten auf das direkte Spiel vor dem laufenden PC beschränkt, sondern sich ausweitet auf das Erstellen von handschriftlichen Notizen, Tagebüchern, über die Übersetzung dieser Ideen in die vom Spiel via Interfaces zur Verfügung gestellten Handlungsoptionen und den anschließenden Härte-test in simulierten Partien, bis hin zur Weiterverwendung der dabei gewonnen Erfahrungen in Diskussionen im Online-Forum des eigenen Vereins: ›Ich empfehle Spieler xy, der hat in meiner Karriere im *Football Manager* super ins Team gepasst.‹ All diese angerissenen Zwischenschritte basieren auf der Übernahme und eigenen Anwendung der zuvor beschriebenen Bewertungspraktiken: Wie selbstverständlich denken *Football-Manager* Spielerinnen über Fußballspieler im Register der im Videospiel vorhandenen Attributskategorien – einschließlich der Möglichkeit, diese quantitativ zu bestimmen. Insofern diese zunächst im Videospiel eingeübten Denkstile Eingang finden in die Art, wie Fußballspiele angeschaut und darüber in Foren diskutiert wird etc., beginnen sie, performativ Einfluss zu nehmen auf das mimetisch verdoppelte Feld des Profifußballs selbst.

Damit entfalten die aus Quantifizierung und Management stammenden Diskurse und Praktiken eine überraschend kreative, das phantasievolle Spekulieren von Fußballfans über die Zukunft ihrer Vereine anreichernde Wirkung. Gerade ihre scheinbare Eindeutigkeit, die sich im Hinblick auf die bewerteten Fußballspieler durchaus als deterministisch und einengend deuten ließe, ermöglicht im Zusammentreffen von Simulation und Spiel eine offene, kreative Spielerfahrung. Mit den numerischen wie ökonomischen Bewertungsregistern und -praktiken selbst wird so *herumgespielt*: das vermeintlich kalte Netz, auf die Individualität der Fußballspieler gelegt, wird wiederaufgenommen, zerknüllt, verschoben, anders wieder aufgelegt, versuchsweise auf sich selbst und andere angewendet, lächerlich gemacht und ad absurdum geführt, schließlich pedantisch noch zu verbessern gesucht – wie könnte es da am Ende gleichgeblieben sein?

### **Fazit: Die Darstellungsfähigkeit des Sports und die Unschärfe von Bewertungsarrangements**

Der Sport bildet historisch wie gegenwärtig ein Experimentierfeld für die Idee des Wettbewerbs<sup>21</sup> sowie für soziale und kulturelle Konstruktionen von Konkurrenz und darauf bezogene Bewertungslogiken und -verfahren (Fairness, Leistungserfassung und -differenzierung etc.). Wettbewerbsformate und Bewertungslogiken werden im bzw. durch den Sport ausgestellt, dramatisiert, attraktiv und kritisierbar gemacht. Wir haben in unserem Forschungsprojekt entsprechend auszuleuchten versucht, wie die Welt des Fußballs Praktiken des Bewertens, Kategorisierens, Quantifizierens, Differenzierens und Entscheidens aufgreift, vereinfacht, zuspitzt, re- und dekonstruiert und in eigentümliche und eigenlogische kulturelle Formen bringt. Digitale Fußballmetriken werden auf diese Weise zum Material, an dem sich ein *Soziologisieren* von Trainerinnen, Scouts, Analysten, Journalistinnen, Fans und anderen Teilnehmerinnengruppen entzündet. An den neuartigen Bewertungsverfahren des Profifußballs lassen sich zwar auch ›Eigenlogiken des Digitalen‹ und durch sie in Gang kommende Veränderungen erkennen, entscheidend sind aber die findigen Gebrauchsweisen digitaler Analysetools, die Kritik der Konzepte

21 Schon Pioniere der Kulturtheorie des Spiels wie Huizinga und Callois haben den Sport in ähnlicher Weise interpretiert, ihre Beobachtungen aber durch kulturkritische Ambitionen überspitzt.

und Methoden und die daraus hervorgehenden reflexiven, explorativen und spekulativen Wissensformen.

Die kulturelle Darstellungsfähigkeit des Fußballs erkennen wir darin, dass es ihm nicht nur gelingt, die Plausibilität von Konkurrenz und Wettkampf zu beglaubigen, sondern auch spannungsreiche, widersprüchliche und inkonsistente Verbindungen von kulturellen Wertzuschreibung (Zufall, Schicksalhaftigkeit, Ehre etc.) und Leistungsidealen hervorzubringen. Der Fußball propagiert die Konstruktion, Erfassung und Messung von Leistungen *und* den skeptischen und kritischen Umgang mit diesen Bewertungsformaten – insbesondere dann, wenn er den »unverdienten Sieg« dramatisiert. Er affirmiert seine Bürokratie, seine Regeln und Regularien als unverzichtbare Instrumente zur Gewährleistung des Leistungsvergleichs *und* organisiert gleichzeitig andauernde Empörungsbereitschaft und eine endemische Produktion von »Fehlentscheidungen«.

Unsere kulturanalytische Neuperspektivierung (»Was macht der Fußball mit den Bewertungspraktiken?«) zielte in methodischer Hinsicht darauf ab, dem empirischen Feld maximale Chancen einzuräumen, Konzepte der soziologischen Digitalisierungs-, Accounting- und Bewertungsforschung zu irritieren. Dadurch sind wir auf die Unschärfen von Bewertungsverfahren und ihre Verknüpfungen mit familienähnlichen Praktiken (kategorisieren, quantifizieren, vergleichen, unterscheiden, legitimieren, entscheiden etc.) aufmerksam geworden: Bewertungen schiedsrichterlicher Entscheidungen vollziehen sich in Form von »Gemecker« und »Protesten«; in diese kommunikativen Akte mischen sich Momente des Kategorisierens, des skandalisierenden Vergleichs, die dezisionistisch gekontert werden usw.

Die in unserem Beitrag aufgezeigte empirische Diffusität und Findigkeit des Bewertens in der Welt des Sports ist für die Weiterentwicklung der bewertungssoziologischen Vokabulare auch analytisch relevant: So weist Lamont in ihrem einflussreichen Vorschlag für eine »comparative sociology of (e)valuation« (2012) auf Unschärfen hin, die bereits mit den bewertungssoziologischen Grundbegrifflichkeiten gegeben sind. Lamont zufolge geht es der Bewertungssoziologie einerseits um eine Theorie des Wertens und In-Wert-Setzens (valuation), die auch flüchtige evaluative Vollzüge wie z.B. das Schmecken einbezieht. Andererseits ist das Spektrum empirischer *model cases* (Krause, 2023) nach wie vor sehr eng. Das Forschungsfeld beschäftigt sich vorwiegend mit institutionalisierten evaluativen Verfahren und Techniken. Lamont plädiert deshalb dafür, »processes of evaluation« auch in benachbarten Themenfeldern zu untersuchen. Gut zehn Jahre später hat Bettina Heintz aus der

Perspektive einer Soziologie des Vergleichs heraus ähnlich argumentiert. Es gelte die Soziologie der Kategorisierung, des Vergleichs, der Quantifizierung und der Bewertung als familienähnliche, sich aber gleichzeitig und relativ kontaktarm zueinander entwickelnde Forschungsfelder aufeinander zu beziehen (Heintz, 2021a).<sup>22</sup>

Der Fußball und der Sport sind nicht zuletzt deshalb instruktive Fälle für die *Valuation Studies*, weil sich hier charakteristische Verknüpfungen familienähnlicher evaluativer Vollzüge studieren und analytisch produktiv machen lassen. Die Wettbewerbsformate, die organisationalen Praktiken, die Verfahren der Leistungserfassung, die Wissensformen von Fans, Expertinnen und Nerds sind durch eine spannungsreiche Heterogenität bewertungsrelevanter Vollzüge gekennzeichnet und es ist nicht zuletzt diese Heterogenität, die die oben erläuterte kulturelle Darstellungsfähigkeit sportlicher Praktiken gewährleistet. Diese Darstellungsfähigkeit wird erreicht, weil der Sport in seine Bewertungsarrangements Unschärfen, Inkonsistenzen, Ambivalenzen und Möglichkeiten der Relativierung und Anfechtung einbaut. Eine vollständige (zum Beispiel technische) Tilgung von Unschärfen, etwa durch die Automatisierung von Entscheidungen würde diese Darstellungsfähigkeit zunichte machen – seit der Einführung von Goal-Line-Technology ist ein zweites Wembley-Tor nicht mehr möglich. Eine kulturanalytisch ausgerichtete Bewertungssoziologie könnte und sollte sich die kulturelle Fähigkeit des Sports, gesellschaftliches Bewertungsgeschehen aufzuführen, zu pointieren und zu problematisieren für die Weiterentwicklung ihrer analytischen Konzepte zu Nutze machen.

- 
- 22 Die klassische Studie von Espeland und Sauder (2007) nimmt ganz gezielt die Verknüpfung von Kategorisieren, Bewerten und Quantifizieren in den Blick. Und auch die jüngst erschienene erste deutschsprachige Einführung von Krüger (2022) versteht es als inhärenten Bestandteil einer »Soziologie des Wertens und Bewertens«, den Austausch zu soziologischen Entwicklungen rund um Konzepte wie »Klassifikation« (23ff.), »Quantifizieren und Vergleichen« (53ff.) zu pflegen. Außerdem wirft die Abgeschlossenheit der Liste von Forschungsfeldern bei Heintz (Vergleichen, Quantifizieren, Bewerten, Kategorisieren) die Frage auf, warum sie nicht deutlich länger ist. Würde es nicht z.B. – um nur ein Beispiel zu nennen – auch Sinn ergeben, neuere kulturwissenschaftliche (Pfister et.al. 2019) oder praxeologische (Schmidt 2022) oder auch klassische Ansätze (Simon, Luhmann usw.) zu Praktiken des Entscheidens in die Liste mitaufzunehmen?



## Literatur

- Alkemeyer, T. (1997). Sport als Mimesis der Gesellschaft. Zur Aufführung des Sozialen im symbolischen Raum des Sports. *Zeitschrift für Semiotik*, 19(4), 365–395.
- Antal, A. B., Hutter, M., & Stark, D. (Eds.). (2015). *Moments of valuation: Exploring sites of dissonance*. Oxford University Press.
- Arora-Jonsson, S., Brunsson, N., & Hasse, R. (2021). A new understanding of competition. In Dies (Hg.) *Competition. What It is and Why It Happens* (1–25). Oxford University Press.
- Aspers, P. (2018). Forms of uncertainty reduction: decision, valuation, and contest. *Theory and society*, 47(2), 133–149.
- Berli, O., Nicolae, S., & Schäfer, H. (2021). Bewertungskulturen. Ein Vorschlag für eine vergleichende Soziologie der Bewertung. In Dies. (Hg.) *Bewertungskulturen* (285–302). Springer VS, Wiesbaden.
- Berli, O., & Alberth, L. (2022). Vermittlungsarbeit und Bewertungswissen. *Österreichische Zeitschrift für Soziologie*, 47(3), 291–303.
- Bierwagen, J. (2023): *Scouting und Videoanalyse im Fußball* (Abschlussarbeit am Fachgebiet Soziologie der KU Eichstätt)
- Boltanski, L. & Thévenot, L. (2007). Über die Rechtfertigung. Eine Soziologie der kritischen Urteilskraft. Hamburg: Hamburger Edition.
- Brankovic, J., Ringel, L., & Werron, T. (2018). How rankings produce competition: The case of global university rankings. *Zeitschrift für Soziologie*, 47(4), 270–288.
- Bröckling, U. (2020). Wettkampf und Wettbewerb: Konkurrenzordnungen zwischen Sport und Ökonomie. *Konfliktdynamik*, 9(4), 248–255.
- Bromberger, C. (2003). Fußball als Weltsicht und als Ritual. In: Belliger, A., & Krieger, D. J. (Hg.). *Ritualtheorien: ein einführendes Handbuch* (285–302). Wiesbaden: Springer-Verlag. VS Verlag.
- Brümmer, K. (2019). Spielsysteme, Matchpläne, Spielanalysen: Über Praktiken und Medien des Kontingenzmanagements im gegenwärtigen Fußball. *Sport und Gesellschaft*, 16(3), S. 266–300.
- Brümmer, K., Alkemeyer, & Janetzko, A. (20109) (Hg.). *Ansätze einer Kultursoziologie des Sports*. Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft
- Caillouis, R. (1982). *Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch*. Ullstein.
- Christin, A. (2018). Counting clicks: Quantification and variation in web journalism in the United States and France. *American Journal of Sociology*, 123.5, 1382–1415.

- Collins, H., Evans, R. & Higgins, C. (2016). *Bad Call: Technology's Attack on Referees and Umpires and how to Fix it*. Massachusetts: MIT Press.
- Colwell, S. (2004). *Elite level refereeing in men's football: A developmental sociological account*. Doctoral dissertation, University of Leicester.
- Crawford, G. (2006). The cult of Champ Man: The culture and pleasures of Championship Manager/Football Manager gamers. *Information, Communication & Society*, 9(4), 496-514.
- Crawford, G., & Gosling, V. K. (2009). More than a Game: Sports-Themed Video Games and Player Narratives. *Sociology of Sport Journal*, 26(1).
- Diaz-Bone, R. & Fasson, D.E. (2016): The sociology of quantification – perspectives on an emerging field in the social sciences. In: *Historical Social Research* 41 (2), 7–26.
- Dowling, D. (1999). Experimenting on Theories. *Science in Context*, 12(2), 261–273.
- Elias, N. & Dunning, E. (1982). *Sport im Zivilisationsprozeß: Studien zur Figurationssoziologie*. Münster: LIT Verlag.
- Espeland, W. N., & Sauder, M. (2007). Rankings and reactivity: How public measures recreate social worlds. *American journal of sociology*, 113(1), 1–40.
- Espeland, W. N., Sauder, M., & Espeland, W. (2016). *Engines of anxiety: Academic rankings, reputation, and accountability*. Russell Sage Foundation.
- Foucault, M. (1973). *Die Geburt der Klinik: Eine Archäologie des ärztlichen Blicks*. Frankfurt a.M.: SuhrkampVerlag
- Gebauer, G. (2006). *Poetik des Fußballs*. Frankfurt a.M.: Campus Verlag.
- Gebauer, G. & Wulff, C. (1998). *Spiel-Ritual-Geste: mimetisches Handeln in der sozialen Welt*. Hamburg: Rowohlt Verlag.
- Geertz, C. (1974). Deep play: Notes on the Balinese cockfight. In: Ders. *The Interpretation of Cultures. Selected Essays*, Basic Books Publishers: New York
- Goffman, E (1974). *Das Individuum im öffentlichen Austausch: Mikrostudien zur öffentlichen Ordnung*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp Verlag.
- Goffman, E. (1982 [1967]). *Interaction ritual: Essays in face to face behavior*. Aldine Transaction.
- Goodman, N. (1976). *Languages of art: An approach to a theory of symbols*. Hackett.
- Goodman, N. (2013). *Ways of worldmaking*. Hackett.

- Gugutzer, R. (2015): Der body turn in der Soziologie. Eine programmatische Einführung. In: Ders. (Hg.): Body turn. Perspektiven der Soziologie des Körpers und des Sports (9–54). transcript.
- Guttmann, A. (2004). From ritual to record: The nature of modern sports. Columbia university press.
- Heintz, B. (2016): »Wir leben im Zeitalter der Vergleichen«. Perspektiven einer Soziologie des Vergleichs. In: Zeitschrift für Soziologie 45 (5), S. 305–323.
- Heintz, B. (2021a). Kategorisieren, Vergleichen, Bewerten und Quantifizieren im Spiegel sozialer Beobachtungsformate. KZfSS Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie, 73, 5–47.
- Heintz, B. (2021b). Big Observation–Ein Vergleich moderner Beobachtungsformate am Beispiel von amtlicher Statistik und Recommendersystemen. KZfSS Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie, 73, 137–167.
- Hennion, A. (2015): Paying attention: What is tasting wine about. In Antal et.al. (Hg.) Moments of valuation: Exploring sites of dissonance (37–56).
- Hirschauer, S., & Boll, T. (2018). Un/doing Differences. Zur Theorie und Empirie eines Forschungsprogramms. In Dies. (Hg.) *Un/doing differences* (7–26). Weilerswist:Velbrück Wissenschaft.
- Hocquet, A. (2016). Football Manager: Mutual Shaping between Game, Sport, and Community. Journal of Media Studies and Popular Culture = Revue d'études Des Médias et de Culture Populaire, 6(Special Issue). <https://shs.hal.science/halshs-01312229>
- Hodek, F. (2018). Spielanalysen und Sportwetten: Strategien der Quantifizierung im Profifußball. *Berliner Debatte Initial: sozial-und geisteswissenschaftliches Journal*, 29(1), 147–163.
- Hoppe, A. D. (2021). The Microsociology of Aesthetic Evaluation: Selecting Runway Fashion Models. Qualitative Sociology, 45, 63–87.
- Janetzko, A. (2015). Professionelles Sehen. Sichtungspraktiken im Tanzsport. Sport und Gesellschaft, 12(2), 105–132.
- Kalthoff, H. (1996). Das Zensurenpanoptikum: Eine ethnographische Studie zur schulischen Bewertungspraxis. Zeitschrift für Soziologie, 25 (2), 106–124.
- Kalthoff, H. (2019) Organisierte Humanevaluation. In: Nicolae/Endreß/Berli/Bischur (Hg.) (Be)Werten. Beiträge zur sozialen Konstruktion von Wertigkeit (221–247). Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Kalthoff, H. & Dittrich, T. (2016) Unterscheidung und Härting. Bewertungs- und Notenkommunikation in Lehrerzimmer und Zeugnis-Konferenz. Berliner Journal für Soziologie. 26(3-4), 459–483.

- Kempf, D. (2017). Play the Game. Know the Game – Rekursive Wissenstransfers zwischen Football Manager und Fußball. *Paidia – Zeitschrift für Computerspieforschung*. <https://www.paidia.de/play-the-game-know-the-game-rekursive-wissenstransfers-zwischen-football-manager-und-fusball/>
- Krause, M. (2023). Von Mäusen, Menschen und Revolutionen: Modellfälle in der Sozialforschung. Hamburger Edition HIS.
- Krüger, A. K. (2022). *Soziologie des Wertens und Bewertens*. Stuttgart: UTB Verlag.
- Krüger, A. K., & Hesselmann, F. (2020). Sichtbarkeit und Bewertung. *Zeitschrift für Soziologie*, 49(2-3), S. 145–163.
- Lambrix, P. (2022). Erstrebenswerte Unselbständigkeit? Die Ambivalenz der Pflegebegutachtung. *Zeitschrift für Soziologie*, 51.3, 227–243.
- Lamont, M. (2012). Toward a comparative sociology of valuation and evaluation. *Annual review of sociology*, 38., 201–221.
- Kropf, J., & Laser, S. (2019) (Hg.). *Digitale Bewertungspraktiken*. Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Laube, S. (2019). Der Markt Im Körper. Emotionales Beobachten und Bewerten Im digitalisierten Finanzhandel. *Zeitschrift für Soziologie*, 48(4), 263–78.
- Lom, S. E. (2016). Changing rules, changing practices: The direct and indirect effects of tight coupling in figure skating. *Organization Science*, 27(1), 36–52.
- Luhmann, N. (2017). *Die Realität der Massenmedien* (5. Auflage). Springer VS.
- Magee, J., Bairner, A., & Tomlinson, A. (Hg.). (2005). *The bountiful game? Football identities and finances*. Meyer und Meyer Sport.
- Mears, A. & Finlay, W. (2005): Not just a paper doll: How models manage bodily capital and why they perform emotional labor. *Journal of Contemporary Ethnography*, 34(3), 317–343.
- Meier, F. & Peetz, T. (2021). *Organisation und Bewertung*. Wiesbaden : VS Springer Verlag.
- Memmert, D. & Raabe, D. (2017). *Revolution im Profifußball*. Wiesbaden: Springer VS.
- Mennicken, A. (2011): Sociology of Accounting. In: Beckert, J. & Zafirovski, M. (Hg.): *International encyclopedia of economic sociology* (1–5). London, New York: Routledge.
- Mennicken, A., & Kornberger, M. (2021). Von Performativität zu Generativität: Bewertung und ihre Folgen im Kontext der Digitalisierung. *KZfSS Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie*, 73(1), 451–478.
- Meyer, C. (2021). Interkorporalität. In: Brümmer et.al. *Ansätze einer Kultursoziologie des Sports* (153–174). Stuttgart: Nomos Verlag.

- Minnetian, C., & Werron, T. (2021). Redefining achievement: The emergence of rankings in American baseball. In Ringel et.al. (Hg.) *Worlds of rankings* (127–151). Emerald Publishing Limited.
- Münch, R. (2009). *Globale Eliten, lokale Autoritäten. Bildung und Wissenschaft unter dem Regime von PISA*, McKinsey & Co. Frankfurt a.M.: Suhrkamp Verlag.
- Mol, A. & Heuts, F. (2013). What is a good tomato? A case of valuing in practice. *Valuation Studies*, 1(2), 125–146.
- Pethes, N. (2018). Sportsimulationen. In: Pop. Kultur und Kritik 7(1)
- Prinz, S. (2014). *Die Praxis des Sehens: Über das Zusammenspiel von Körpern, Artefakten und visueller Ordnung*. Bielefeld: transcript.
- Ringel, L. & Werron, T. (2020): Where do Rankings Come From. A Historical-sociological Perspective on the History of Modern Rankings. In: Epple, Angelika et.al. (Hg.): *Practices of Comparing. Towards a New Understanding of a Fundamental Human Practice*, 137–170.
- Ringel, L., Espeland, W., Sauder, M., & Werron, T. (2021). *Worlds of rankings*. Dies. (Hg.) *Worlds of rankings* (1–23) Emerald Publishing Limited.
- Rivera, L. A. (2012). Hiring as cultural matching: The case of elite professional service firms. *American sociological review*, 77(6), 999–1022.
- Rivera, L. A. (2015). Go with your gut: Emotion and evaluation in job interviews. *American journal of sociology*, 120(5), 1339–1389.
- Rivera, L. A. (2017). When two bodies are (not) a problem: Gender and relationship status discrimination in academic hiring. *American Sociological Review*, 82(6), 1111–1138.
- Schatzki, T. (2010). *Site of the social: a philosophical account of the constitution of social life and change*. Pennsylvania State University.
- Scheffer, T., & Schmidt, R. (2023). Öffentliche Soziologie und gesellschaftliches »Soziologisieren«. In: Selke et.al. (Hg.). *Handbuch Öffentliche Soziologie* (351–362). Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Schindler, L. (2016). *Kampffertigkeit: Eine Soziologie praktischen Wissens* (Vol. 13). Walter de Gruyter GmbH & Co KG.
- Schmidl, A. (2023). Visual discourses in sport. A sociological analysis of the implementation of the video evidence in cycling and football. *Visual Studies* 38.3-4 (2023): 366–376
- Schmidt, R. (2022): *Toward a Culture-Analytical and Praxeological Perspective on Decision-Making*. *Human Studies* 45(4), 653–671
- Schmidt, R., & Hodek, F. (2019). Spielanalysen und Transformationen der Figuration Profifußball. In Ernst et.al. (Hg.) *Transformationen der Ar-*

- beitsgesellschaft: Prozess-und figurationstheoretische Beiträge (321–344), Wiesbaden: VS Verlag
- Schmidt, R., Hodek, F., & Bickl, A. (2017). Organisationale Praktiken und Effekte quantifizierenden Berichtbarmachens. Lessenich, S. (Hg.). Geschlossene Gesellschaften – 38. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Soziologie
- Schmidt, R., Weigelin, M., Brümmer, K., Laube, S., & Schäfer, H. (2022). Bodies and embodiment in practices of valuation: Challenging the sociology of valuation with the sociology of the body. *Österreichische Zeitschrift für Soziologie*, 47(3), S. 217–223.
- Singer, M. (1972). *When a Great Tradition Modernizes: An Anthropological Approach to Modern Civilization*. New York, Washington, London: Praeger Publishers.
- Streeck, J. (2021). Interaktion. In Brümmer et.al. (Hg.). Ansätze einer Kultursociologie des Sports (87–112). Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft
- Tuma, R. (2017). Videoprofis im Alltag: Die kommunikative Vielfalt der Videoanalyse. Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Vormbusch, U. (2004): Accounting. Die Macht der Zahlen im gegenwärtigen Kapitalismus. In: *Berliner Journal für Soziologie* 14 (1), 33–50.
- Weigelin, M. (2022). Entscheidungen und ihre Bewertungen – Zur Mikrosociologie des Schiedsrichter-Pfiffs. *Österreichische Zeitschrift für Soziologie*, 47(3), 225–246.
- Werron, T. (2005). Quantifizierung in der Welt des Sports. Gesellschaftstheoretische Überlegungen. *Soziale Systeme*, 11(2), 199–235.
- Werron, T. (2010). Der Weltsport und sein Publikum. Zur Autonomie und Entstehung des modernen Sports. Weilerswist: Velbrück.
- Wunderlich, A. (2023). Die verrückte Entwicklung der Bundesliga-Transfersummen. br24, <https://www.br.de/nachrichten/sport/die-verrueckte-entwicklung-der-bundesliga-transfersummen,TneNAma> (zuletzt aufgerufen am 23.1.2024)
- Yarrow, D., & Kranke, M. (2016). The performativity of sports statistics: towards a research agenda. *Journal of Cultural Economy*, 9(5), 445–457.