

Organisationale Praktiken und Effekte quantifizierenden Berichtbarmachens

Robert Schmidt, Franziska Hodek und Andreas Bickl

Beitrag zur Veranstaltung »Praxistheorie in der Organisationssoziologie – neue Perspektive oder neuer Pappkamerad?« der Sektion Organisationssoziologie

Im Zentrum des vorliegenden Beitrags stehen organisationale Praktiken und Effekte quantifizierenden Berichtbarmachens. Quantifizierende Berichtbarmachen wird konzeptionell am empirischen Fall des professionellen Fußballs entwickelt, wo computer- und softwaregestützte Spielanalysen in den letzten Jahrzehnten verstärkt Einzug gehalten haben. Unser Beitrag stützt sich auf ein aktuelles Forschungsprojekt und empirische Feldforschungen in diesem Bereich. Er gliedert sich in vier Punkte: Im ersten Punkt werden kurz die Entwicklung von Spielanalysen im Profifußball sowie unser Forschungsansatz skizziert. Daraufhin stellen wir vorläufige empirische Ideen zu den Effekten der Spielanalysepraktiken vor. Im dritten Abschnitt steht dann die theoretische Perspektive einer praxeologischen Organisationssoziologie im Mittelpunkt. Dabei werden nicht nur Grundmerkmale erläutert, sondern auch ein aktuelles Desiderat aufgezeigt. Eine Erläuterung der analytischen Perspektive des „quantifizierenden Berichtbarmachens“ bildet schließlich den vierten und letzten Punkt des vorliegenden Beitrags.

Entwicklung von Spielanalysen im Profifußball und Vorstellung des Forschungsansatzes

Seit den 1990er Jahren haben sich im Profifußball neue softwaregestützte Verfahren der Spielanalyse und Leistungsbeobachtung entwickelt (Kranke, Yarrow 2016; Rein, Memmert 2016; Schmidt 2017, 2015; Sarmiento et al. 2014; Leser 2007; Winkler, Reuter 2000). In ihrem Zentrum stehen die visuelle Registrierung, Quantifizierung und statistische Analyse des Trainings- und Spielgeschehens. Diese quantifizierenden Spielanalysen sind jedoch kein gänzlich neues Phänomen: Sie haben Vorbilder in anderen Sportarten vor allem aus dem US-amerikanischen Raum, zum Beispiel Basketball oder Baseball. Die dort seit vielen Jahrzehnten bewährten Analyseverfahren lassen sich jedoch nicht einfach auf den Fußball übertragen, sondern müssen dem Setting entsprechend neu „erfunden“ werden (Schmidt 2015: 176).

Die neuen Analysestrategien im Profifußball werden vor allem von Firmen entwickelt, die für ihre Kunden – insbesondere Medien der Sportberichterstattung, aber auch Ligaverbände und Vereine – statistische Spielanalysen erstellen. In solchen Spielanalyse-Unternehmen klassifizieren speziell geschulte Analyst/-innen Spielereignisse nach zuvor festgelegten Kategorien, wie zum Beispiel „Pässe“, „Torschüsse“ oder „gewonnene bzw. verlorene Zweikämpfe“. Diese geben sie dann durch Mauszeigerbewegungen, Klicks und Tastenkombinationen in Echtzeit in Datenbanken ein. Daraus entstehen die

sogenannten „Scouting“-Daten. Seit der Saison 2011/2012 werden in den ersten beiden Profi-Ligen in Deutschland über teilautomatisierte, fest installierte Kameras im Stadion zusätzlich auch sogenannte „Tracking“-Daten ermittelt, also beispielsweise Laufwege oder Sprints der Spieler¹ einer Mannschaft. Auf diese Spiel- und Spielerdaten können die Abnehmer/-innen beliebig zurückgreifen und sie für ihre jeweiligen Zwecke nutzen. Zudem ist so mittlerweile die technische Registrierung des gesamten Spielgeschehens möglich.

Die quantifizierende Spielanalyse ist dabei aber nicht nur die Zerlegung des Spielgeschehens in eine Abfolge zählbarer Ereignisse: Die neuen Analyseverfahren führen dazu, dass der professionelle Fußball von seinen Teilnehmer/-innen neu gedeutet, verstanden und mit Sinn versehen wird. Mit den neuen Analyseverfahren bilden sich neue Teilnehmer/-innen-Analysen im Feld des Profifußballs aus (Schmidt 2017).

Ziel unseres Forschungsprojekts ist es, diese Logiken und Wirkungen computer- und softwaregestützter Spielanalysen im professionellen Fußball genauer zu untersuchen. Aufgrund der rasanten und kontrovers diskutierten Entwicklungen der letzten Jahre stellt der Profifußball einen besonders instruktiven Fall dar, an dem die Wechselwirkungen zwischen Analysetechnologien, Accounting-Verfahren und den Prozessen und Praktiken des Organisierens herausgearbeitet werden können. Einen Schwerpunkt unseres Projektes bilden ethnographische Feldforschungen und Arbeitsplatzbeobachtungen im Stil der *Studies of Work* (Garfinkel 1986) bzw. der *Workplace Studies* (Luff et al. 2000). Dabei geht es darum, die tatsächliche Analyse-Arbeit und die verschiedenen Gebrauchsweisen von Analysedaten im Feld „Profifußball“ zu entschlüsseln.

Bei der Anwendung erster *Mapping*-Verfahren (Clarke 2012) hat sich gezeigt, dass im Feld neben den bereits erwähnten Spielanalyse-Firmen noch eine Reihe weiterer Akteursgruppen Spielanalysepraktiken entwickeln und Analysedaten produzieren und verwenden. Dazu gehören etwa

- Vereine (und dort zum Beispiel Trainer, Manager, Scouts, Videoanalysten, usw.)
- verschiedene Medien der Sportberichterstattung (zum Beispiel TV-Sender, Radiostationen, Printmedien oder Internetkanäle)
- die Fans (und dort zum Beispiel speziell verschiedene Gamer Communitys)
- die Unterhaltungsindustrie (und dort zum Beispiel Hersteller von Videospiele, Smartphone-Apps oder auch Sportwetten-Anbieter)
- oder wissenschaftliche Einrichtungen für Sportinformatik und Sportspielforschung, usw.

Vorläufige empirische Ideen zu Effekten von Spielanalysepraktiken

Die neuen Analysepraktiken sind Bestandteil der Arbeit von Spielanalyse-Firmen, Trainern und anderen Expertengruppen im professionellen Fußball. Darüber hinaus beeinflussen sie aber auch die betriebswirtschaftlichen Strategien und Organisationsprozesse der Vereine, die mediale Berichterstattung, das öffentliche Rasonieren, Analysieren und Kritisieren von Zuschauer/-innen sowie nicht zuletzt auch die Unterhaltungsbranche im Bereich von Videospiele und Smartphone-Apps. Die Analysepraktiken verändern also nicht nur die traditionelle(n) Organisation(en) des Profifußballs: Sie haben auch

¹ Auf geschlechtergerechte Sprache wird dort bewusst verzichtet, wo es um Organisationen des professionellen Fußballs der Männer geht. Dort würde sie organisationalen Realitäten und empirischen Beobachtungen widersprechen.

Auswirkungen in verschiedensten anderen Bereichen. Für die einzelnen Bereiche können wir die folgenden, jeweils noch vorläufigen empirischen Ideen formulieren:

Profivereine

Für Fußballvereine und deren Expertengruppen ist die Möglichkeit, schnell und direkt Spieldaten zu erheben oder von verschiedenen Anbietern zu beziehen, ein potentielles Mittel der Leistungskontrolle und -steigerung und damit zur Erhöhung des sportlichen Erfolgs ihrer Mannschaft. Zu diesem Zweck beschäftigen Profimannschaften immer öfter einen oder sogar mehrere Videoanalysten. Diese suchen vor und nach Spielen Spielszenen aus, die sie „taggen“, das heißt nach bestimmten Kriterien sortieren, aufbereiten und anschließend dem Trainer zur Verfügung stellen. In Einzel- oder Mannschaftsbesprechungen dient das Videomaterial dazu, Schwächen am Verhalten einzelner Spieler oder der ganzen Mannschaft aufzudecken und durch gezielte Trainingseinheiten zu bearbeiten. Darüber hinaus beschäftigen sich Videoanalysten auch mit dem Spielverhalten gegnerischer Mannschaften, um das eigene Team auf das Spiel des Gegners vorzubereiten. Spielaufzeichnungen führen Bundesligavereine im Training oft selbst durch (Abbildung 1), in Pflichtspielen erhalten sie die Daten über ein spezielles Feed vom Ligaverband. Das Videomaterial wird häufig durch weitere Datensorten ergänzt, zum Beispiel durch statistisches Datenmaterial.



Abbildung 1: Über ein höhenverstellbares Kamerasystem zeichnet der Videoanalyst eines Zweitligisten ein Testspiel auf. © Franziska Hodek

Videoanalysten sind bei ihren Vereinen daher oft gleichzeitig im Bereich des Scoutings tätig. Hier werden auf der Grundlage statistischer Analysedaten potentielle Nachwuchsspieler in den Blick genommen und gegebenenfalls rekrutiert. Spezielle Scouting-Plattformen, zum Beispiel *Wyscout*, stellen Vereinen und Verbänden umfassende Informationen zu mitunter unbekanntem Talenten aus aller Welt zur Verfügung, die Scouts nach für sie relevanten Kriterien durchsuchen können. Besteht Interesse an einem Spieler, so entstehen die Kontaktaufnahme und ein möglicher anschließender Spielertransfer im Wesentlichen auf Grundlage der bereitgestellten Spielerdaten. Auf umgekehrtem Weg kann auch nach möglichen Abnehmern für eigene Spieler gesucht werden, die auf der Plattform „insetiert“ werden.² „Tracking“- oder sportmedizinische Analysedaten können zudem auch als potentielle Indikatoren für den physiologischen Zustand der Spieler verwendet werden und für Mannschaftsärzte von großem Interesse sein. Nicht zuletzt können verschiedene Spiel- und Spielerdaten dem Management auch Auskunft darüber geben, ob mögliche Testspiele oder besondere Termine für einzelne Spieler zu planen sind.

Medien der Fußballberichterstattung

Verschiedene Medien der Sportberichterstattung werden von Spielanalyse-Firmen während und nach Fußballereignissen mit detailreichen Spieldaten versorgt. Die Fußball-Reportage hat sich zu einer datengestützten Berichterstattung entwickelt, die ihr Publikum mit Livedaten versorgt, Einzel- und Mannschaftsleistungen vergleicht und in einen historischen Kontext einordnet. Über den Zugriff auf stetig wachsende Fußballdatenbanken sind die Berichtersteller in der Lage, die „Community“ rund um die Uhr mit verständlichen und unterhaltsamen Informationen zu versorgen. Die Spieldaten dienen hier dazu, den Nachrichtenwert und die Berichtbarkeit des Profifußballs zu steigern.

Fankulturen

Auch als Fußballfan kann man sich heutzutage mit den verschiedensten Fußballanalysedaten versorgen. Ob man sich nun für die Torstatistik des Lieblingsspielers oder die historische Entwicklung der Lieblingsmannschaft interessiert – entsprechende Daten werden in TV und Internet schnell gefunden. Diskussionen können zahlenbasiert geführt werden, egal ob sie am Stammtisch, in Internetforen oder in der Tram auf dem Weg zum Stadion stattfinden. Daher ist es keine Seltenheit mehr, dass man beispielsweise auf Fußballfans trifft, die etwa die Laufleistung des Lieblingsstürmers heranziehen, um „fundierte“ Kritik an ihm zu üben. Dies hat innerhalb der Fankultur dazu geführt, dass sich Fans (selbst) immer mehr als Fußballexperten verstehen. Aus der Fankultur entwickelt sich eine datengestützte „Laienexpertise“.

Unterhaltungsindustrie

Eng gekoppelt an die Fankultur hat sich auch die Unterhaltungsindustrie an die neuen Spielanalyse-möglichkeiten angepasst. Fußballmanager-Spiele, etwa *Comunio*, richten die Bewertungskriterien der virtuell koordinierten Fußballmannschaft maßgeblich nach den statistischen Spielanalysedaten des

² Sportjournalist/-innen, die zur Plattform *Wyscout* recherchiert haben, titeln deshalb etwa: „Funktioniert wie autoscout24“ (Angstmann 2013).

vergangenen Spieltags und des aktuellen Kaders einer Mannschaft aus.³ Auch in Fußball-Simulationsspielen werden die virtuellen Abbilder der Profifußballer mit Leistungswerten, die sich aus erhobenen Spielanalysedaten ergeben, versehen. Wettanbieter beziehen in die Festlegung von Wettquoten auch Daten der Spielanalyse-Firmen mit ein.

Methodenkritik des Feldes

Die quantifizierenden Spielanalysepraktiken werden im Feld nicht unreflektiert übernommen. Vielmehr wird ihre Aussagekraft immer wieder hinterfragt und ihr Zustandekommen einer elaborierten Methodenkritik unterzogen. Zum Beispiel vertrauen Trainer den Daten bei der Verpflichtung oder Aufstellung von Spielern nicht blind und lassen sich mithin lieber von ihren „Bauchgefühlen“ leiten (vgl. dazu auch Yarrow, Kranke 2016: 446). In der Berichterstattung der ARD zur Fußball-Europameisterschaft 2016 spielte zudem ein neues Analyse-Tool eine gewichtige Rolle, das aus der Kritik an den bisher verfügbaren Analysedaten entwickelt worden ist: die sogenannte *Packing-Rate*, die die Anzahl der überspielten Gegenspieler einer Mannschaft ‚misst‘. Von seinen Anbietern, zwei ehemaligen Fußballprofis, wird das Tool als aussagekräftiger als die bisherigen Daten deklariert: Es berücksichtige stärker den qualitativen Moment von Ballaktionen und könne daher präziser Auskunft über den Spielausgang geben (Bark 2016). Umgekehrt wird jedoch auch das *Packing* kritisiert, da sich seine Werte in manchen Fällen genauso wenig im Spielergebnis widerspiegeln (Mickler 2016). Angesichts dieser fortlaufenden Kritik und Modifikation von Analysemethoden ist es kaum verwunderlich, dass zum Beispiel auch die Codierungsvorgaben der Spielanalyse-Firmen in regelmäßigen Abständen überarbeitet werden. In Expertenrunden, an denen verschiedene Vertreter des Feldes teilnehmen, wird ausgehandelt, welche Spielereigniskategorien in den sogenannten Definitionskatalog kommen. Dabei schaffte es etwa die „flache Flanke“ bisher nicht in den deutschen Katalog, obwohl sie im englischen Fußball, dem Entstehungskontext des Analysesystems eines Hauptanbieters auf dem deutschen Markt, durchaus ein gängiger Terminus ist und entsprechend häufig auf dem Platz „vorkommt“.

Praxeologische Organisationssoziologie

Die Spielanalysepraktiken machen deutlich, dass sich der Profifußball zu einem heterogenen organisationalen Feld mit diversen Randzonen und unscharfen Grenzen entwickelt, das aus verschiedensten Akteurs- und Teilnehmergruppen (Vereine, Verbände, Medien- und Beratungsunternehmen, Online-Communitys etc.) besteht, die alle in je spezifischer Weise an den Deutungs- und Klassifikationsprozessen ‚des Fußballs‘ mitwirken und seine stets umkämpften Grenzen immer wieder neu festlegen.⁴

³ Das Bewertungssystem bei *Comunio* ist jedoch ausdrücklich auch von „subjektive[n] Einschätzungen“ geprägt: Es besteht aus ‚Schulnoten‘, die von Redakteur/-innen des Sportportals *SpoX* für die jeweilige Leistung eines Bundesligaspielers vergeben werden. Bei der Notenvergabe spielen neben ‚harten statistischen Fakten‘ auch Kriterien wie Fairness oder die Rolle eines Spielers innerhalb der Mannschaft eine Rolle. Die Noten werden jeweils am Ende eines Bundesligaspieltags für die *Comunio*-Mitglieder veröffentlicht. Die Community setzt sich – im Sinne einer im nächsten Punkt ausgeführten Methodenkritik – häufig sehr kritisch damit auseinander (So entstehen die *Comunio*-Noten 2015).

⁴ Dies wird zum Beispiel an der im Feld kontrovers diskutierten Frage deutlich, was genau Video-Simulationsspiele, wie etwa *Fifa 16*, mit Fußball zu tun haben bzw. welche Formen von Fußball-Kompetenz sie voraussetzen.

Die neuen Analyse- und Wissensformen verändern nicht nur die Arbeit von Expertengruppen (Analysten, Berater, Manager, Mediziner etc.), die schon seit Jahrzehnten Bestandteil des organisationalen Feldes sind, sie schaffen auch Verbindungen zu neuen Praktiken und Akteursgruppen (Gamer Communitys, neue kulturanalytisch-kritische Fußballmagazine und ihre Leserschaften etc.), durch die sich das Praktikenbündel Profifußball fortlaufend erweitert und differenziert.

Am empirischen Fall der Spielanalysen im Profifußball wird damit eine Entwicklung deutlich, die sich auch in anderen Bereichen zeigt: Die empirischen Formen von Organisationen haben sich enorm differenziert und die Beschreibung von Organisationen als formell abgegrenzte Einrichtungen geregelter Kooperation und klar definierter Mitgliedschaftsrollen hat empirisch an Plausibilität eingebüßt. Diesen Entwicklungen versucht nicht zuletzt auch das internationale und interdisziplinäre Diskursfeld der *Organizational Studies*, das in den letzten zwanzig Jahren enorm an Bedeutung gewonnen hat, Rechnung zu tragen. In diesem Feld sind vor allem wichtige organisationsethnographische Studien zu Organisationsphänomenen entstanden, die durch das konventionelle Begriffsraster trennscharf voneinander abgegrenzter Organisationstypen fallen.⁵

Durch viele organisationsethnographische Studien wissen wir, dass sich auch das tatsächliche Organisieren in konventionellen Organisationen wie Unternehmen und Behörden nicht nur als planendes rationales Handeln, sondern immer auch als ein soziomaterieller, körperlicher, performativer und kommunikativer Prozess vollzieht.⁶

Die durch diese Entwicklungen und Einsichten in Gang gebrachten Überarbeitungen organisationssoziologischer Begrifflichkeiten haben viele Anschlussmöglichkeiten zu aktuellen kulturtheoretischen und kultursoziologischen Theoriebildungen freigelegt. So werden gegenwärtig zum Beispiel poststrukturalistische Ansätze, Performativitätstheorien, Vokabulare aus dem Bereich *Actor-Network-Theory* und *New Materialism*, die neopragmatistische Soziologie der Kritik und Rechtfertigung – und nicht zuletzt eben auch praxissoziologische Zugänge (Schmidt 2012) zu konzeptionellen Neubeschreibungen von Organisationsphänomenen genutzt.

Grundmerkmale praxeologischer Organisationstheorien

Praxistheorien formulieren eine kulturanalytische und prozessorientierte Perspektive innerhalb der *Organizational Studies*. Sie verstehen Organisationen als Bündel aus sozialen Praktiken, materiellen und körperlichen Arrangements, Regeln, gemeinsam geteilten Wissensformen, teleo-affektiven Strukturierungen und einem interaktiven, öffentlichen und beobachtbaren *sensemaking* der Teilnehmer/innen. Ähnlich wie schon Karl Weick mit seiner These von der Organisation als Prozess (Weick 1995) interessieren sie sich für das tatsächliche Organisationsgeschehen – in einer Formulierung von Ted Schatzki –, für „organizations as they happen“ (Schatzki 2006). Organisationen ereignen sich demnach in fortlaufenden situativen Vollzügen von Praktiken und ihren transituativen Verkettungen in einer je spezifischen raum-zeitlichen Ausdehnung.

Für eine praxeologische Beschreibung von Organisation und Organisieren sind die folgenden drei Aspekte entscheidend:

⁵ Ein gutes Beispiel ist hier Annemarie Mols praxeographische Studie zum *doing disease*, das heißt zur Organisation einer Krankheit, der Atherosklerose, und nicht etwa eines Krankenhauses (Mol 2002).

⁶ Als Beispiel sei hier Richard Harpers Organisationsethnographie *Inside the IMF* genannt (Harper 1998).

1. Zentral für das Organisieren ist seine Prozesshaftigkeit und Fluidität. So werden Praktiken des Organisierens als Aktualisierungen von Normen und Regeln verstanden. Diesen Regeln gehen regelmäßige praktische *doings* und *sayings* (Schatzki 1996) nach bestimmten Gepflogenheiten voraus, die dann nachträglich in bedeutungsvolle Ordnungen gebracht und als Regeln ausgedrückt werden. Auf diese Weise können die Praktiken des Organisierens, können die tatsächlichen Aktivitäten und Gepflogenheiten dann rückwirkend als regelkonform kodifiziert werden.
2. Praktiken des Organisierens sind – wie der Fall der Spielanalysen im Profifußball zeigt – immer mit einer Vielfalt anderer Praktiken und Prozesse verwoben. Eine definitorische, konzeptionelle oder theoretische Unterscheidung zwischen einem Innen und einem Außen von Organisationen oder zwischen Organisation und Organisationsumwelt wird daher nicht getroffen.
3. Die Praktiken des Organisierens vollziehen sich entscheidend als prinzipiell beobachtbares Zusammenwirken und variables Zusammenspiel von *doings* und *sayings*, körperlichen Aktivitäten und Darstellungen, Artefakten und Dingen mit je spezifischen organisationalen Gebrauchsgewährleistungen (*affordances*). Die Praktiken des Organisierens binden Raum und Zeit, das heißt, sie bilden Infrastrukturen aus und artikulieren auf diese Weise die je spezifische raum-zeitliche Ausdehnung der Organisationsprozesse.

Ein Desiderat praxeologischer Ansätze

Nun handelt es sich im Fall der Praxissoziologie oder Praxeologie nicht um eine ausgearbeitete Theorie, sondern um eine Strömung heterogener, aber zueinander familienähnlicher Zugänge, die gegenwärtig nicht nur durch charakteristische Schwerpunktsetzungen, sondern auch durch charakteristische Lücken gekennzeichnet sind.

So hat die Sensibilität vieler praxeologischer Studien für die Routiniertheit von organisationalen Praktiken und für ihre körperlichen und materiellen Träger und Bestandteile zu einer gewissen Vernachlässigung der analytischen, theoretischen und reflexiven Wissensformen in Organisationen geführt. Es bleibt daher ein Desiderat, zu entschlüsseln, wie genau eigentlich reflexive Aktivitäten ins alltägliche praktische organisationale Prozessgeschehen verstrickt sind und darin mitwirken. Das Desiderat besteht darin, das tatsächliche Analysieren von Organisationsprozessen in Organisationen, die Fabrikation analytischer Modelle, das heißt die reflexiven Wissenspraktiken in Organisationen selbst, zum Gegenstand empirisch-praxeographischer Forschungen zu machen. Gefordert ist eine praxeographische Empirie des Analysierens, Reflektierens und Theoretisierens – und genau dieses Desiderat versucht das Forschungsprojekt zu den Spielanalysen und ihren Wirkungen im Organisationsgeschehen des Profifußballs empirisch einzuholen.

Quantifizierendes Berichtbarmachen

Noch ist es nicht möglich, zum laufenden Projekt empirische Ergebnisse zu präsentieren. Daher soll zum Abschluss noch eine konzeptionelle Justierung erläutert werden, die aus Eindrücken und Interpretationen in der Feldarbeit hervorgegangen ist: Die Spielanalysen und die an diese geknüpften reflexiven Wissenspraktiken werden als visuelles und quantifizierendes Berichtbarmachen verstanden. Mit dieser Konzeptualisierung wird eine Brücke geschlagen zwischen dem in der Ethnomethodologie entwickelten Konzept der *accountability* – verstanden als ein methodisches Verfahren der Wirklichkeitskonstruktion, in dem Teilnehmer/-innen in lokalen Praktiken die Faktizität faktischer Ereignisse, die Objektivität objektiver Sachverhalte oder die Identität identifizierbarer Vorgänge hervorbringen

(Bergmann 1981) – und dem organisationalen *Accounting* als Sammelbegriff für Buchführung, Kostenrechnung, Bilanzierung, quantitative Leistungserfassung und Evaluation. Die Familienähnlichkeit beider Begriffe, die in der Forschung bislang noch weitgehend unberücksichtigt bleibt, zeigt sich unter anderem darin, dass sowohl das *Accounting* in Organisationen (wie die *Sociology of Accounting* herausstellt) als auch das Berichtbar-Machen im Sinne der ethnomethodologischen *accountability* durch performative Effekte der Realitätskonstruktion (Morgan 1988) gekennzeichnet ist. Die beiden Begriffe werden zusammengeführt, um zu entschlüsseln, wie die performativen Effekte des analytischen Accountings und Berichtbarmachens in ihrer Verbindung mit organisationalen Praktiken des Zählens, Messens, Vergleichens, Bewertens, Prüfens, Legitimierens, Beurteilens, Interpretierens, Abschätzens, Kritisierens, Verantwortlichmachens (*blaming*) etc. das Geschehen im Feld des professionellen Fußballs affizieren, transformieren und verwirklichen.

Literaturverzeichnis

- Angstmann, R. 2013: „Funktioniert wie autoscout24“. 11Freunde, 15.02.2013, <http://www.11freunde.de/interview/matteo-campodónico-gründete-die-groesste-fussballerdatenbank-der-welt> (letzter Aufruf 16. Dezember 2016).
- Bark, M. 2016: Sportschau misst die effizienteren Pässe. sportschau.de, 02.06.2016, <http://www.sportschau.de/uefaeuro2016/em-sportschau-analysetool-100.html> (letzter Aufruf 16. Dezember 2016).
- Bergmann, J. R. 1981: Ethnomethodologische Konversationsanalyse. In P. Schröder, H. Steger (Hg.), Dialogforschung (Jahrbuch 1980 des Instituts für Deutsche Sprache). Düsseldorf: Schwann, 9–51.
- Clarke, A. E. 2012: Situationsanalyse. Grounded Theory nach dem Postmodern Turn. Wiesbaden: Springer VS.
- Garfinkel, H. (Hg.) 1986: Ethnomethodological Studies of Work. London, New York: Routledge & Kegan Paul.
- Harper, R. 1998: Inside the IMF. An ethnography of documents, technology, and organisational action (Computers and People Series). San Diego, London: Academic.
- Leser, R. 2007: Computerunterstützte Sportspielanalyse im Fußball: Methoden für den praxisgerechten Einsatz. Saarbrücken: Universität Wien.
- Luff, P., Hindmarsh, J., Heath, C. (Hg.) 2000: Workplace Studies: Recovering work practice and informing system design. Cambridge, New York, Melbourne: Cambridge Univ. Press.
- Mickler, J. 2016: Packing – Russlands hohe Rate ohne Effekt. sportschau.de, 15.06.2016, <http://www.sportschau.de/uefaeuro2016/teams/packing-am-beispiel-russland-slowakei-100.html> (letzter Aufruf 16. Dezember 2016).
- Mol, A. 2002: The body multiple. Ontology in medical practice (Science and Cultural Theory). Durham, NC et al.: Duke Univ. Press.
- Morgan, G. 1988: Accounting as reality construction: Towards a new epistemology for accounting practice. *Accounting, Organizations and Society*, 13. Jg., Heft 5, 477–485.
- Rein, R., Memmert, D. 2016: Big data and tactical analysis in elite soccer: Future challenges and opportunities for sports science. *Springerplus*, 5. Jg., 1410.
- Sarmiento, H., Marcelino, R., Anguera, T. M., Campaniço, J., Matos, N., Leitão, J. C. 2014: Match analysis in football: A systematic review. *Journal of Sports Sciences*, 32. Jg., Heft 20, 1831–1843.
- Schatzki, T. R. 1996: Social practices. A Wittgensteinian approach to human activity and the social. Cambridge: Cambridge Univ. Press.

- Schatzki, T. R. 2006: On organizations as they happen. *Organization Studies*, 27. Jg., Heft 12, 1863–1873.
- Schmidt, R. 2012: *Soziologie der Praktiken. Konzeptionelle Studien und empirische Analysen*. Berlin: Suhrkamp.
- Schmidt, R. 2015: Neue Analyse- und Wissenspraktiken im Profifußball. *Sport und Gesellschaft*, 12. Jg., Heft 2, 171–186.
- Schmidt, R. 2017: Reflexive knowledge in practices. In A. Hui (Hg.), T. R. Schatzki, E. Shove, *The nexus of practices. : Connections, constellations, practitioners*. London: Routledge, 141–154.
- So entstehen die Comunio-Noten. spox.com, 30.09.2015,
<http://www.spoX.com/de/sport/fussball/bundesliga/comunio/1509/Artikel/noten-bewertungskriterien.html> (letzter Aufruf 16. Dezember 2016).
- Weick, K. E. 1995: *Der Prozeß des Organisierens*. Berlin: Suhrkamp.
- Winkler, W., Reuter, A. (Hg.) 2000: *Computer- und Medieneinsatz im Fußball. 13. Jahrestagung der dvs-Kommission Fußball vom 20.–22.11.1997 in Barsinghausen (Beiträge und Analysen zum Fußballsport 10)*. Hamburg: Czwalina.
- Yarrow, D., Kranke, M. 2016: The performativity of sports statistics: Towards a research agenda. *Journal of Cultural Economy*, 9. Jg., Heft 5, 445–457.