

Angelika Schnell | Essay | 12.06.2024

Mittendrin statt nur dabei

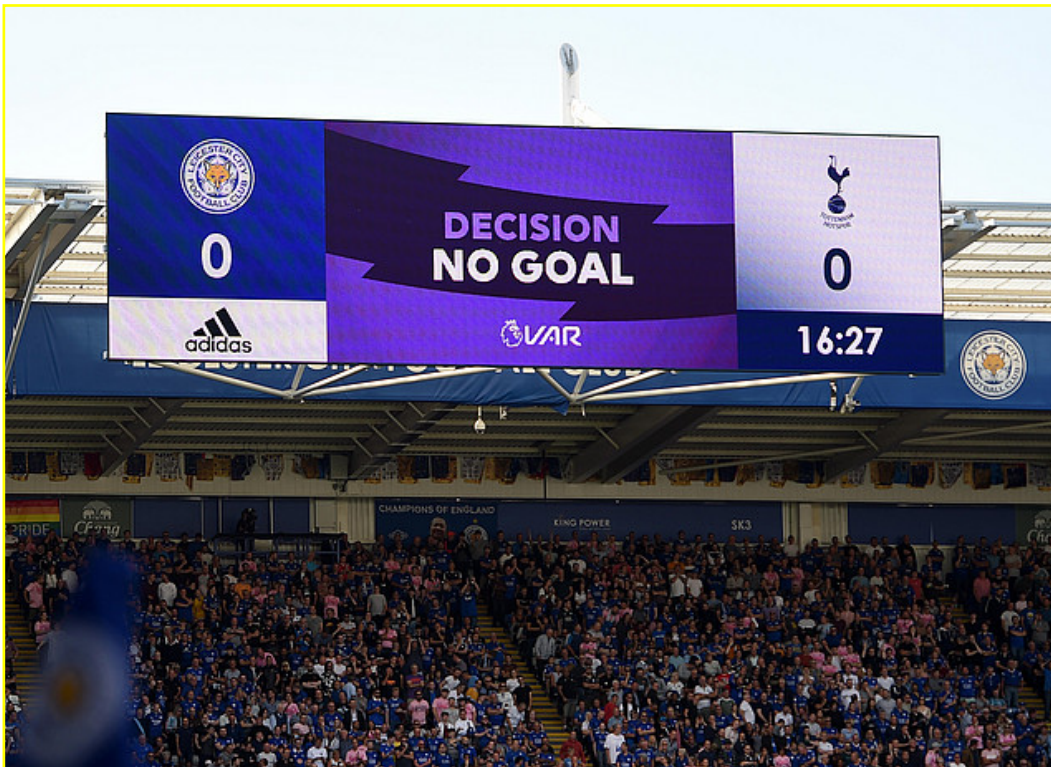
Zur raum-zeitlichen Ordnung von Fußballspielen

Anlässlich der bevorstehenden Fußballweltmeisterschaft in Deutschland im Jahr 2006 wurde ich gebeten, einen begleitenden Aufsatz zu einem Buch über Stadionarchitektur zu verfassen. Ich erinnere mich, dass ich mehr davon fasziniert war, dass ein Fußballspiel, das live im Fernsehen ausgestrahlt wird, drei unterschiedliche raum-zeitliche Systeme aufweist: (1) das Fußballspiel als Ereignis, (2) seine weltweite TV-Übertragung in eigener Bildregie und (3) das Stadion als visuelle und akustische Kulisse. Diese Systeme sind auf komplexe Weise miteinander verknüpft, zugleich überlagern sie sich oder sind voneinander separiert. Ich nutzte die Gelegenheit und schrieb über ein bemerkenswertes Phänomen, das mir bereits bei der Fußball-Weltmeisterschaft 1990 in Italien aufgefallen war.¹ Damals waren große Videoleinwände in Fußballstadien, auf denen fast zeitgleich dieselben Bilder zu sehen waren, die die Fernsehanstalten weltweit übertrugen, noch relativ neu. Auch die verantwortlichen Organisatoren – die FIFA und die TV-Sender – waren noch ungeübt im Gebrauch dieser visuellen Verdoppelung des Spielgeschehens, durch die nicht nur Fernsehzuschauer:innen, sondern auch das Publikum im Stadion in den Genuss der heutzutage üblichen Nahaufnahmen und Wiederholungen von entscheidenden Spielszenen kommen sollte. Die unvermeidliche Konsequenz war dessen heftige Reaktion auf eine Sequenz, in der in Nahaufnahme zu sehen war, was ohne die Videowand im Stadion untergegangen wäre: In diesem Fall das leinwandfüllende Gesicht von Diego Maradona kurz nach Abpfiff des Endspiels zwischen Deutschland und Argentinien am 8. Juli 1990 im römischen Olympiastadion. Weil die deutsche Mannschaft durch ein Tor von Andreas Brehme 1:0 gewann, liefen dem argentinischen Stürmerstar Tränen über das Gesicht. Doch statt Mitleid zu haben, piffen ihn die überwiegend italienischen Zuschauer:innen im Stadion aus, weil die argentinische Mannschaft einige Tage zuvor die italienische im Halbfinale aus dem Wettbewerb geworfen hatte.

Für einen Moment machte die lautstarke Reaktion des Stadionpublikums den Zuschauer:innen weltweit vor den TV-Geräten bewusst, dass sie nicht dasselbe sahen wie diejenigen vor Ort. Die Nahaufnahme des weinenden Maradona war für die Zuschauer:innen an den Bildschirmen gedacht; dass sie auch im römischen Stadion auf der Videoleinwand zu sehen war, muss im Nachhinein als ‚Unfall‘ mit paradoxem Effekt angesehen werden. Denn der Versuch, das Publikum vor Ort mit denselben

Bildinformationen zu versorgen wie die Fernsehzuschauer:innen, unterbrach zwar die vielfach kritisierte Einweg-Kommunikation des Massenmediums Fernsehen, benachteiligte aber Letztere, da diese plötzlich ihrer Ohnmacht und Distanz zum Geschehen gewahr wurden. Die zeitlich verzögert einsetzenden und gleichfalls übertragenen Geräusche waren ja schon eine Reaktion auf Maradonas tränenüberströmtes Gesicht auf der Leinwand, folglich wurde durch diese kurze ‚feindliche Übernahme‘ der Bild- und Audioproduktion auch das Publikum im römischen Stadio Olimpico selbst sichtbar. Es zeigte sich als etwas „Darstellendes und etwas Herstellendes“² zugleich und machte damit eine zusätzliche Wirklichkeitsebene, die Medienwirklichkeit, erkennbar.³ Da diese nicht mehr zu leugnen ist, haben die TV-Sender, deren Auftrag Berichterstattung ist, deshalb längst ihre Skrupel über Bord geworfen. Sie bedienen sich zunehmend filmischer Mittel und inszenieren die Übertragungen mit viel Aufwand. Ihr wichtigstes Vorbild scheint der Action Film zu sein: Vor allem in den Zusammenfassungen und Zwischenberichten, aber auch bei der Live-Übertragung sind abrupte Wechsel zwischen Total- und Nahaufnahme sowie schnelle Schnitte, wilde Kamerafahrten vom Stadionsdach bis zur Grasnarbe und ins Toreck Gang und Gäbe, begleitet von bombastischem Sound.

Doch der Moment, als der Video-Leinwand-Maradona ausgepfiffen wurde, verweist auf ein auch heute noch präsent Problem bei der Live-Übertragung, nämlich die Frage: Was kann wem gezeigt werden? Zwar ist man Videoleinwände oder -würfel inzwischen gewohnt, genauso wie die Tatsache, dass nicht alles auf ihnen gezeigt wird, denn bestimmte Sequenzen könnten im Stadion für „Verwirrung“ sorgen „und Provokationen stiften“.⁴ Tore in der Wiederholung können gezeigt werden, strittige Szenen jedoch, für die es einen Schiedsrichter braucht, oder Bilder, auf denen Gewalt zu sehen ist oder die geeignet sind, Gewalt zu provozieren, werden weggelassen. Usus ist deshalb die bewusste zeitliche Verzögerung des Bildsignals geworden, die nicht nur technische Gründe hat (Stichwort: Satellitenübertragung).⁵ Aber hin und wieder blitzt der Konflikt zwischen dem, was dem Publikum im Stadion zugemutet, und dem, was zu Hause auf den Bildschirmen gezeigt werden kann, wieder auf. Der Schiedsrichter-Videobeweis etwa, der inzwischen zum professionellen Fußball dazu gehört, provozierte und provoziert widersprüchliche Standpunkte. Während der Deutsche Fußballbund (DFB) und die Deutsche Fußballliga (DFL) bei der Einführung des Video Assist Referee (VAR) 2018 zwar dafür plädierten, den Videoassistenten zuzulassen, das Bild jedoch nur der Fernsehübertragung zur Verfügung zu stellen,⁶ argumentierte Karlheinz Rummenigge, damals Vorstandsvorsitzender des FC Bayern München, für die Bereitstellung des Bildes auch auf den Video-Leinwänden in den Stadien, da er nicht einsehen wollte, warum das Zeigen des Bildes für das Stadionpublikum ein Problem sein solle.⁷



Während des Premier-League-Spiels Leicester City versus Tottenham Hotspur im September 2019 offenbarte die Videoleinwand im King Power Stadium die Entscheidung des Video Assist Referee: „No Goal“ war dort zu lesen – und das frühe Tor Wilfred Ndidi damit für ungültig erklärt. Grund war die Abseitsposition seines Spielerkollegen Ayoze Perez, © PA Images / Alamy Stock Foto

Vordergründig wird hier ein Konflikt ausgetragen, der moralische gegen ökonomische Argumente anbringt und jedem Fußballfan vertraut ist. Der andere Konflikt, der nach dem Verhältnis von Realität und Abbild fragt, wird seltener thematisiert. Zwar hat allgemein die Akzeptanz zugenommen, dass Medien selbst Wirklichkeit konstituieren und nicht bloß ein Ereignis repräsentieren, von dem angenommen wird, es sei real. Aber nicht zuletzt die Frage, ob der Ball nun tatsächlich über die Linie gerollt ist, ob sich ein Spieler oder eine Spielerin in der Abseitsposition befunden hat oder gefoult worden ist, aktiviert eine fundamentale Skepsis, die fast nie zu den philosophischen Debatten führt, die sie verdient hätte – jedenfalls nicht bei Live-Sendungen. (Sehr schön wäre einmal eine Philosophin oder ein Philosoph als Expertin oder Experte im Fernsehstudio einer Fußballsendung.) Während

die einen der unmittelbaren menschlichen Wahrnehmung des Schiedsrichters misstrauen und sich lieber auf ein medial erzeugtes Bild verlassen, das mittels digitaler Technologie exakter den Beweis für einen Regelverstoß zu erbringen vermag, fragen sich andere weiterhin, ob das abbildende Medium tatsächlich die Wahrheit zeigt oder eine eigene Wirklichkeit konstituiert.

Doch weder die eine noch die andere Position gibt erschöpfende Antworten auf die epistemischen und ontologischen Fragen, die ein live übertragenes Fußballspiel aufwirft. Gewiss wird es medial inszeniert, aber es wird nicht zur Gänze durch die Medien konstruiert. Gewiss ist das Erlebnis eines Fußballspiels im Stadion für viele durch eine Fernsehübertragung unersetzbar, gleichwohl machen gerade die durchchoreografierten Gesänge und „Performances“ auf den Rängen deutlich, wie sehr das Stadionpublikum Teil der medialen Gesamtinszenierung Fußball ist, gibt es sie in dieser Form doch erst, seit klar ist, dass das Fernsehen das gesamte Geschehen einschließlich Publikum filmt. Längst ist die Beziehung zwischen dem Spiel und dessen medialer Übertragung einer ständigen wechselseitigen Beeinflussung ausgesetzt. Die Möglichkeiten der Digitalisierung, die sich nicht nur auf die technische Aufbereitung des Bildmaterials beschränken, sondern auch dessen massenhafte Verbreitung auf Social Media erlauben, haben diese Wechselwirkung und Verschränkung nochmals befeuert – und zwar derart, dass das kommerzielle „Luxusprodukt“⁸ Fußball in seiner Gesamtheit nur mehr als komplexes Beziehungsnetzwerk wahrgenommen werden kann, wo weder zwischen Wirklichkeit und Repräsentation, noch zwischen Produktion und Re-Produktion genau zu unterscheiden ist. Dass die Wahrheit auf dem Platz liegt, darf als geflügeltes Wort ebenfalls als Teil dieser Inszenierung verstanden werden.

Der beinahe wahr gewordene Tagtraum

Offenkundig ist das Gesamtprodukt Fußball von seiner medialen Inszenierung kaum mehr zu trennen.⁹ „Mediensport ist ein eigenes Darstellungsformat geworden“, schreibt der Medien- und Kulturwissenschaftler Markus Stauff, und zwar „nicht nur aufgrund seines wirtschaftlichen Erfolgs, sondern auch wegen seiner verschiedenen ästhetischen Eigenschaften.“¹⁰ Gleichwohl stellen sich eine Reihe von Fragen. Wie lässt sich das Verhältnis von Sportgroßereignis und Medieninszenierung genau beschreiben, analysieren und interpretieren? Und warum bleibt eine Sportart wie Fußball, die von den meisten als TV-Übertragung verfolgt wird, weiterhin so populär? Denn nicht nur das Verhältnis von Realität und Abbildung wird immer komplexer, sondern auch die miteinander verknüpften raum-zeitlichen Systeme. Doch das Publikum scheint weder überfordert noch ermüdet,

sondern dauerhaft fasziniert.

Ein Teil der Antworten lässt sich ermitteln, wenn man einen Effekt berücksichtigt, der tatsächlich erst eintritt, wenn Fußball medial übertragen wird. Denn Zuschauer:innen mögen vom wirtschaftlichen Erfolg beeindruckt sein oder die „verschiedenen ästhetischen Eigenschaften“ interessant oder gar aufregend finden, doch könnten sie diese Erfahrungen auch anderswo, außerhalb des Sports machen. Wichtiger scheint, dass es erst durch die mediale Vermittlung eines Fußballspiels möglich wird, Zuschauer:innen – vor allem die vor dem Fernseher, aber zunehmend auch die Stadionbesucher:innen – so in das Geschehen einzubinden, dass sie den Eindruck gewinnen, aktiv am Geschehen teilzuhaben. Ganz entgegen des Klischees der Fußball glotzenden Couch Potatoes annoncierte das private DSF (Deutsches Sportfernsehen) seinen Start schon 1993 mit dem treffend formulierten Ziel: „Mittendrin statt nur dabei“.¹¹ Was den Unterschied zwischen „mittendrin“ und „nur dabei“ ausmachte, illustrierte [der dazugehörige Werbespot](#): Einen emotional engagierten Fernsehzuschauer auf der obligatorischen Couch hält es nicht mehr länger auf dieser, er löst seine Unterstützung für sein Fußballteam im buchstäblichen Sinne interaktiv ein. Weil der in Großaufnahme zu sehende Ball nicht über die Torlinie rollen will, hilft der Fan vor dem TV-Gerät nach, indem er den Apparat so weit kippt, dass der Ball die entscheidenden Zentimeter ins Netz schließlich schafft. Obwohl der Spot offensichtlich eine unrealistische Szene ironisiert, illustriert er doch ganz ernsthaft das Bedürfnis von Zuschauer:innen, die gefeierten Stars und ihre Spielzüge nicht nur durch lautstarkes Rufen vor Ort oder durch Einschalten des Fernsehers zu unterstützen, sondern tatsächlich Mittel und Wege zu finden, aktiv am Geschehen teilzuhaben, indem sie ihm räumlich und zeitlich so nahe wie möglich kommen. Inzwischen hat die Digitalisierung von Sportgroßereignissen, zu denen der Fußball gewiss zählt, dazu beigetragen, diesem Ziel ein großes Stück näher zu kommen.

Heutzutage versucht eine zunehmende Anzahl von Kameras in Stadion und Backstagebereich – bei der WM 2022 in Katar angeblich bis zu 2.000 pro Spiel und Stadion¹² – mit permanent wechselnden Perspektiven von Nahaufnahmen, Halbtotale und Totalen, die nicht nur das Spiel und die einzelnen Spielszenen, sondern auch die Zuschauer:innen auf den Rängen zeigen, das Fernsehpublikum regelrecht ins Geschehen hinein zu transportieren.¹³ Zahllose begleitende Berichte und Kommentare vor, während und nach dem Spiel lassen scheinbar keinen Standpunkt aus, so dass die emotionale Einstimmung und intellektuelle Einbeziehung schon Stunden (oder gar Tage) vor dem Spiel beginnt und erst Stunden (oder gar Tage) danach endet. Die Digitalisierung multipliziert und distribuiert sämtliche Aspekte eines Fußballspiels in einer Weise, die das aktive Dabeisein in greifbare Nähe rückt. Seit etwa zwanzig Jahren gibt es immer mehr digital bereitgestellte

Informationen zum Spielgeschehen (Grafiken zu Taktik und Raumaufteilung) und zu einzelnen Spieler:innen (Laufgeschwindigkeit und -distanz, Genauigkeit der Pässe, Ballbesitz und so weiter), die von Trackingkameras im Stadion aufgenommen und mittels Künstlicher Intelligenz sofort ausgewertet werden. Die Ergebnisse können noch während des Spiels als zusätzliche Informationen auf den Bildschirmen eingeblendet werden¹⁴ und erlauben Kommentator:innen wie Zuschauer:innen eine Live-Analyse. Die derart generierten Datenmengen wiederum bilden die Basis für zahlreiche Computerspiele, die es Fußballfans nicht nur ermöglichen, Turniere nachzuspielen, sondern sie in die Trainer:innen-Rolle versetzen. Auf diese Weise können sie eigene Spielverläufe (mit teils bekannten Fußballspieler:innen) kreieren. Auch die Übertragungsfunktion bisheriger Medien (Fernsehen, Radio, Zeitungen) hat durch Apps und soziale Netzwerke inzwischen ihre Monopolstellung eingebüßt. Zuschauer:innen im Stadion fotografieren und filmen während des Spiels mit dem Smartphone, stellen Bilder, Videos und Kommentare in Echtzeit online, Influencer und Blogger analysieren und bewerten sie zum Teil mit ähnlicher Reichweite wie Standardmedien. In naher Zukunft wird sogar das Eintauchen in das Spielgeschehen mittels Virtual-Reality-Technologie möglich sein.¹⁵ Dadurch überlagert sich erneut eine raumzeitliche Ebene, diesmal eine stärker performative, bei der das Publikum in die Lage versetzt wird, an der Seite seiner Idole oder gar an deren statt auf dem Feld zu sein. Medienfußball wird so zum beinahe wahr gewordenen Tagtraum – eine Perspektive, aus der heraus sich das Neue an dem Format des „Mediensports“ verstehen lässt.

Hans Ulrich Gumbrecht hat sich schon Ende der 1990er-Jahre mit den ritualisierten Handlungen des Publikums beschäftigt. Für ihn ist die Betrachtung eines Sportereignisses sowohl im Stadion als auch vor dem Fernsehapparat gleichermaßen legitim, er geht jedoch weiterhin von einem mehr oder minder passiven Publikum aus, das im interesselosen Wohlgefallen die reine Form des geglückten Spielzugs genießt. Wendete man seine Hauptthese – nämlich dass Sport nicht mimetisch, sondern die „Produktion von Präsenz“ ist¹⁶ – nicht nur auf die aktiven Sportler:innen, sondern auch auf das Publikum an und unterstellt, dass es auch diesem um die „Produktion von Präsenz“ geht, ließe sich das Gesamtgeschehen eines zeitgenössischen medial übertragenen Fußballwettbewerbs anders verstehen und analysieren. Denn es wäre um eine virtuelle Möglichkeitsebene erweitert, mit der versucht wird, der Realität eines Fußballspiels zeitlich möglichst nahe zu kommen, indem sie es räumlich überlagert, erweitert oder durchdringt.

Multispace

Medial übertragene Fußballwettbewerbe bieten folglich die Chance, das Verständnis von und den Umgang mit virtuellen Welten zu trainieren. Und zwar nicht im Sinne der Schaffung einer fiktionalen Welt, auch nicht einer Simulation, sondern als „mögliche Möglichkeit“, als „eine alternative Realitätsdimension“,¹⁷ die mit der wirklichen Fußballwelt in einer kommunikativen, aber keiner semiotischen (es gibt keine geregelte Repräsentationslogik) oder ontologischen (es handelt sich nicht um verschiedene Seinswelten) Beziehung steht. In nicht allzu ferner Zukunft werden womöglich eine Reihe von verschiedenen Virtualitäten für Fußballinteressierte zur Verfügung stehen. Neben einfachen Beispielen für Augmented Reality, die bereits existieren (etwa das Einblenden von Abstandslinien bei Freistößen während der Übertragung), wird zunehmend Virtual Reality genutzt. Das betrifft bisher vor allem die Spieler:innen, die längst Spielszenen mit Hilfe von Virtual-Reality-Brillen trainieren.¹⁸ Es ist aber nur eine Frage der Zeit, wann es auch Angebote für „digitale Stadion-Zwillinge“ geben wird, die für Zuschauer:innen „einen virtuellen Raum [schaffen], um zu den Spielen einen ortssouveränen Zugang zu bekommen.“¹⁹ In den Laboren der bekannten Tech-Giganten wird bereits an Mixed-Reality-Formaten geforscht, bei denen virtuelle und reale Welt sich auf komplexe Weise verschränken sollen. Neue VR-Head-Sets und -Brillen können durch eingebaute Kameras und Sensoren den realen, physischen Raum filmen, auf den Displays wiedergeben und andere digital erstellte Informationen als bewegliche Objekte diesem Film hinzufügen. Ziel ist es, die Brillen so leicht und transparent zu machen, dass sie „mehr einer normalen zur Sehkorrektur ähnlich sehen, die Außenwelt also nur durch Glas statt durch Kameras zeigen und die digitalen Inhalte über die Realität legen“.²⁰ Erst ein solch hybrides Setting aus virtuellen und die physische Realität erweiternden Möglichkeiten erlaubt eine immersive Erfahrung der räumlichen und – wohl später auch – zeitlichen Wiedergabe eines Fußballspiels aus der Perspektive eines Spielers oder einer Spielerin.

„Multispace“ nennt der Architekturwissenschaftler Owen Hopkins solche Räume, die an der „Schnittstelle des Physischen und Digitalen“ existieren und „deren vormals klar gezogene Grenzlinien verwischen. Multispace ist nicht ein einzelner Raum, sondern ein hybrider Raum, in dem wir mehrere Räume zeitgleich einnehmen können“.²¹ In Architektur und Kunst gibt es bereits viele Beispiele für solche interaktiven, hybriden Raumstrukturen, wo erforscht wird, welche Überlagerungen möglich sind und wie wir sie wahrnehmen.²² Wenn zum Beispiel die digitale Darstellung eines Objektes mit einer realen physischen Erfahrung – einer Bewegung, einem Geruch, einer Stimme, einem realen Objekt – so verknüpft wäre, dass ihre Interaktionen jeweils neue reale Erfahrungen (sowohl virtuelle als auch physische) schaffen können, bedeutete dies, dass die konventionelle „Containerraumvorstellung Newtons“²³ von einer topologischen Struktur überlagert wird.

Der topologische Raum wird durch die Beziehungen zwischen Objekten strukturiert, die nicht auf messbaren Abständen, sondern auf bestimmten Eigenschaften beruhen und durch Interaktion dynamisch werden können. Die hybride Überlagerung eines statisch wahrgenommenen Raumes mit einem dynamisch-beweglichen erfordert deshalb hohe Konzentration, die Bereitschaft, selbst aktiv zu sein sowie zu akzeptieren, wenn im Multispace nicht alles kontrollierbar ist.

Solche Forschungen werden beim Fußball, wo die kommerzielle Nutzung im Vordergrund steht, eher ausbleiben. Vielleicht wird sich der Fußball aber doch von den Möglichkeiten der hybriden Überlagerung von raum-zeitlichen Systemen in VR-Umgebungen inspirieren lassen, auch wenn manches noch Zukunftsmusik ist. Doch bereits jetzt hat der Medien-Fußball eine Dimension erreicht, die die alte Metapher vom Fußball als Gesellschaftstheater überholt. Was das Publikum heute fasziniert, ist neben dem Spiel auf dem Platz – das keineswegs an Bedeutung eingebüßt hat – die Möglichkeit, aktiv an einem klassenlosen Realitäts- und Möglichkeitsspiel teilzunehmen, bei dem die Trennung zwischen „externen Beobachtern und intrinsischen Akteuren“ kaum mehr existiert. Was Sybille Krämer schon 1997 als „Perspektive einer neuen Form synästhetischen Umgehens mit Modellen“ formuliert hat, „welche durch die virtuelle Realität eröffnet werden“, ²⁴ kann heute im für manche unerwarteten Feld des Fußballs eingelöst werden.

Endnoten

1. Angelika Schnell, Alles ist rund – Fußball, Fernsehen, Funktionalismus, in: Gernot Stick (Hg.), *Stadien der Fußballweltmeisterschaft 2006*, Birkhäuser, Basel/Boston/Berlin 2005, S. 10–21; in veränderter Form auf Englisch: Angelika Schnell, *The Mirror Stage in the Stadium. Medial Spaces of Television and Architecture*, in: Sybille Frank / Silke Steets (Hg.), *Stadium Worlds. Football, space and the built environment*, London 2010, S. 98–113.
2. Ich verweise hier auf die vielen philosophischen und kultur- wie technikwissenschaftlichen Publikationen von Sybille Krämer, die schon seit Jahrzehnten Aufklärungsarbeit auf dem Feld der Medienphilosophie leistet.
3. Vgl etwa Martin Krauss, [Wir sehen nicht das, was wir glauben](#), in: taz, 07.07.2014, abgerufen am 08.04.2024; Daniel Theweleit, [Kontrolle über die Bilder](#), in: Deutschlandfunk, 06.12.2015, abgerufen am 13.04.2024; Dietrich Leder, Vom Verlust der Distanz. Die Geschichte der Fußballübertragungen im deutschen Fernsehen, in: Thomas Schierl (Hg.), *Die Visualisierung des Sports in den Medien*, Köln 2018, S. 40–77.
4. Notiz in der Online-Ausgabe des *Kicker* vom 11.01.2018: [Drei Gründe sprechen dagegen: Darum gibt es keinen Videobeweis](#), abgerufen am 07.04.2024.
5. [Drees will VAR-Leinwand in den Stadion - Klubs sind noch skeptisch](#), in: Sky Sport vom 03.08.2022, abgerufen am 08.06.2024; [Live ist nur im Stadion: Wieso Übertragungen immer verzögert sind](#), in: <https://www.erlebnis-stadion.de>, abgerufen am 08.06.2024.
6. Deutscher Fußballbund, in: <https://www.dfb.de>, [Video-Assistenten-FAQ](#), abgerufen am 15.04.2024.
7. [Videobeweis: Rummenigge fordert Bilder auf Stadion-Leinwand](#), dpa-Meldung, in: Focus online vom 09.10.2017, abgerufen am 13.04.2024.
8. Dietrich Leder, Vom Verlust der Distanz. Die Geschichte der Fußballübertragungen im deutschen Fernsehen, in: Thomas Schierl (Hg.), *Die Visualisierung des Sports in den Medien*, Köln 2018, S. 40–77, hier S. 77.
9. Markus Stauff, „Sports on YouTube“, in: Pelle Snickars / Patrick Vonderau (Hg.), *The*

YouTube Reader, New York 2010, S. 236–251, hier S. 239: “The decisive difference between modern sports and older forms of games, of ritualistic competitions, of occasional or spontaneous contests lies in the very existence of a broad media audience beyond the audience in the stadium. It is this public communication about sports that leads to the integration of the single contest into a continuous comparison of performances, a significant trait of contemporary media sports.”

10. Ebd., S. 240
11. Der Claim, der immer noch sehr bekannt ist, wird dem damaligen Marketingleiter Kai Blasberg zugeschrieben.
12. Maximilian Rieger, [Das Nervenzentrum der WM](#), in: <https://www.deutschlandfunk.de> vom 20.11.2022, abgerufen 13.04.2024.
13. Ein zusammenfassender Artikel zur wachsenden Zahl und Art von Kameras sowie deren Verwertung in den Medienzentralen findet sich hier: von Andreas Schopf, [Was hinter der TV-Übertragung eines Fußballspiels steckt](#), in: Augsburger Allgemeine vom 21.04.2017, abgerufen am 07.04.2024.
14. Harun Farocki hat aus dieser Entwicklung 2007 [eine eindrucksvolle Installation mit dem Titel Deep Play](#) gemacht.
15. Die *Zeitschrift für Fußball und Gesellschaft* (FuG) sucht aktuell Autor:innenbeiträge für ihre Januar-Ausgabe 2025 zum Thema „Fußball und Digitalisierung“. Im [Ausschreibungstext des Calls](#) heißt es unter anderem: „Für die Zukunft werden durch die Einflüsse von Virtual und Augmented Reality weitere Veränderungen des Zuschauens prognostiziert. Einige Autor:innen gehen davon aus, dass ein 3-D-Fußballerlebnis für Fans zukünftig auch in den eigenen vier Wänden möglich ist.“
16. Hans Ulrich Gumbrecht, *American Football – im Stadion und im Fernsehen*, in: Gianni Vattimo / Wolfgang Welsch (Hg.), *Medien-Welten. Wirklichkeiten*, München 1998, S. 201–228, hier S. 208.
17. Elena Esposito, *Fiktion und Virtualität*, in: Sybille Krämer (Hg.), *Medien. Computer. Realität*, Frankfurt am Main 1998, S. 269–296, hier S. 269 f.

18. Siehe [Call for Papers der Zeitschrift für Fußball und Gesellschaft \(FuG\)](#) für die Januar-Ausgabe 2025 zum Thema „Fußball und Digitalisierung“ abgerufen am 08.06.2024.
19. [Digitalisierung im Sport: Wie verändert Technologie den Fußball?](#), in: <https://next.ergo.com>, abgerufen 13.04.2024.
20. Henrik Oerding, [Wird diese Brille die Welt verändern?](#), in: ZEITonline vom 2. Februar 2024, abgerufen am 29. Mai 2024.
21. Owen Hopkins, Architects in Multispace, in: *Architectural Design* 93 (2023), 6, S. 6–13, hier S. 7: „Multispace exists in the intersection of the physical and the digital and in the blurring of their previously clear dividing lines. Multispace is not a single space, but a hybrid space where we are, in effect, occupying multiple spaces simultaneously.“
22. Siehe etwa die Arbeiten der Architektin und Virtual-Reality-Artist Paula Strunden, in: <https://paulastrunden.com/>.
23. Stephan Günzel, Raum – Topographie – Topologie, in: ders. (Hg.), *Topologie. Zur Raumbeschreibung in den Kultur- und Medienwissenschaften*, Bielefeld, S. 13–29, hier S. 22.
24. Sybille Krämer, Zentralperspektive, Kalkül, Virtuelle Realität, in: Gianni Vattimo / Wolfgang Iser (Hg.), *Medien-Welten. Wirklichkeiten*, München 1998, S. 27–37, hier S. 36.

Angelika Schnell

Angelika Schnell ist seit 2009 Professorin für Architekturtheorie, Architekturgeschichte und Entwurf an der Plattform History | Theory | Criticism (HTC), Institut für Kunst und Architektur der Akademie der bildenden Künste Wien. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen auf dem theoretischen Verhältnis von Architektur und Stadt im 19. und 20. Jahrhundert, insbesondere auf der Phase der Modernekritik, auf den Entwurfsmethoden der Architektur sowie deren transdisziplinären Vernetzungen sowie auf Methoden des historischen Denkens in der Architektur.

Dieser Beitrag wurde redaktionell betreut von Stephanie Kappacher.

Artikel auf soziopolis.de:

<https://www.sozopolis.de/mittendrin-statt-nur-dabei-1.html>