

Workbook

Sportverein 2030

Eine Initiative der Turnverbände



Unterstützt von



10

Digitalisierung der Sportvereine

Bewirkt Veränderungen in:

Vereinsorganisation: ●●●●●

Vereinskommunikation: ●●●●●

Vereinsidentität: ●●●●●

Muss ich da unbedingt mitmachen?

Digitalisierung ist kein kurzfristiger Hype oder ein Nischenphänomen. Es ist kein Thema, über das sich frei entscheiden lässt, ob man sich beteiligen möchte oder nicht. Digitalisierung ist heute schon Alltag und auch in Zukunft aus dem Leben nicht mehr wegzudenken. Folgen und Wirkungen der Digitalisierung durchziehen wie ein Netz alle Teilbereiche der Gesellschaft. In den vergangenen Jahrzehnten hat sich dadurch nicht nur unsere Kommunikationskultur stark verändert – die Vernetzung durchdringt alle Teilbereiche unserer gestalteten Welt, ganz gleich ob Werte oder Ethik, Politik oder Wirtschaft, Kultur oder Arbeit. Digitalisierung hat vieles verändert, und vieles davon mag

zunächst belastend wirken. Gleichzeitig aber trägt diese Entwicklung auch maßgeblich zu einer Erleichterung unseres Lebens bei.

Aber bedeutet Digitalisierung nicht vor allem ein Mehr an Arbeit und sozialer Entfremdung?

Nicht zwangsläufig. Wie jede einschneidende Entwicklung hat auch die Digitalisierung Vor- und Nachteile und ist nicht zuletzt sowohl eine Frage des Einsatzes, der Transparenz wie auch der Nutzung. Digitalisierung spielt sich einerseits zwischen Menschen ab und verbindet sie auf neue Weise. Die Verlagerung der administrativen Vereinsarbeit in die „Datenwolke“ (Cloud) kann die Arbeit zeit- und ortsunabhängig machen, die Automatisierung reduziert den personellen Aufwand für Anlagen- und Objektbetreuung, und Meetings und Mitgliederbeteiligung können belebt werden, wenn sie off- wie online stattfinden. Auch in den Bereichen Motivation

(Stichwort Chatbots) und Lernen (Stichwort Gamifizierung) kann die Verbindung zwischen Mensch und Maschine viele Vorteile schaffen.

Das klingt alles sehr komplex und schwierig...

Wichtig für die Auseinandersetzung mit der Thematik ist es, sich Experten zur Seite zu stellen. Das können die jungen Mitglieder im Verein sein, die von klein auf mit der digitalen Welt aufgewachsen sind (die sogenannten Digital Natives), oder auch ältere Mitglieder, die sich beruflich mit der Thematik befassen, oder auch externe Experten. Das Thema auf eigene Faust anzugehen und umzusetzen ist nicht ratsam.

Und wo soll ich da anfangen?

Zentral ist die Erkenntnis, dass Digitalisierung weitaus mehr ist als die Präsenz des Vereins im Internet oder als App auf mobilen Endgeräten. Es ist wichtig, mit den Entwick-

lungen in der Kommunikation auf Augenhöhe zu bleiben und die entsprechenden Kanäle zu bespielen, auf denen sich derzeitige und künftige Mitglieder aufhalten. Letztlich obliegt es jedem Verein, in welchen Bereichen das Thema Digitalisierung zunächst Priorität hat: ob in der Vereinsorganisation (etwa durch Onlinetrainings), in der Vereinskommunikation (zum Beispiel durch die Nutzung automatisierter Kommunikation bzw. sogenannter SocialBots) oder im Selbstverständnis des Vereins (beispielsweise durch die Gründung einer E-Sports-Abteilung).

Werden wir künftig dann alle nur noch mit Techniktools Sport treiben?

Zumindest nicht bewusst – aber digitale Tools werden allgegenwärtig sein, vom Check-in über Infrastrukturen bis zum Training. Sie erleichtern sowohl dem Sportanbieter wie auch dem Sportler den Alltag, ermöglichen ein effizienteres und gesünderes Training – und, über die digitalen Kommunikationsmöglichkeiten, ein Sporterlebnis, das nicht nach dem Training aufhören muss, sondern zeit- und ortsunabhängig existieren kann.

Welche Ideen gibt es da bereits?

→ Eine entsprechende Möglichkeit, um gemeinsam Mitglieder, Finanzen, Termine, Protokolle oder Kommunikation im Verein zu verwalten, nennt sich **EasyVerein**. Egal wo und wann, ob über PC, Notebook, Smartphone oder Tablet – die Software ist online über

*E-Sports-Events
könnten künftig
auch für Vereine
eine Rolle spielen*



Quelle: Jakob Wells / The International 4 in der KeyArena / Wikimedia Commons / CC BY 2.0

einen Browser zu bedienen. Die Verwaltung kann unterschiedliche Nutzungsrechte vergeben, sodass jedes Mitglied ein eigenes Login und somit Zugriff auf interne Kommunikation oder entsprechende Aufgabenfelder erhalten kann. Registrierte Vereine, die EasyVerein nutzen, können sich zudem am Ideen-Netzwerk des Anbieters beteiligen, in dem Anregungen für eine noch effizientere oder innovativere Nutzung geteilt und bewertet werden können. Vergleichbare Alternativen zu easyverein.com sind clubdesk.de, der Vereinsmanager von sewobe.de oder bileico.com

→ Der **TSV Schmieden** hat eine eigene App, Mitglieder können aber ebenso über den Browser des Smartphones Kurse buchen oder einen Court mieten.

→ Software-Tools wie **Volunteer Kinetic** (www.volunteerkinetic.com) helfen Vereinen, Ehrenamtliche zu gewinnen und zu vernetzen, über Webinars oder Live-Tutorials zu schulen, für Einsätze zu koordinieren oder auch auszuzeichnen. Auch für die Vereinsgestalter gibt es viele Möglichkeiten zur Fortbildung. Über MOOCs (Massive Open Online Courses – meist kostenlose Onlinekurse, die zeit- und ortsunabhängig genutzt werden können) werden Tipps, Ideen und Methoden für das Vereinsmanagement geliefert. MOOCs sind über thematisch unabhängige

Portale wie Udemy oder Coursera abrufbar – es gibt aber mittlerweile auch eine Vielzahl teils kommerzieller Anbieter, die Non-Profit-Organisationen Schulungen geben (z.B. www.charityhowto.com, www.nonprofitready.org oder causevox.com).

→ Wie so viele Innovationen, die in unseren Alltag Einzug gehalten haben, hat auch **SmartPitch** seinen Ursprung im Militär. Zunächst für die israelische Luftwaffe als Trainings-Tool entwickelt, bietet das Unternehmen PlaySight die Technologie nun Sportlern an. Ein Nutzer ist z.B. das Bundesligateam der TSG 1899 Hoffenheim. SmartPitch digitalisiert das Spiel- und Trainingsfeld, vernetzt Sportler und Coaches, liefert Trainern dank Mehrfachwinkel-Aufnahmen und Full HD Echtzeit-Auswertungsmöglichkeiten und damit eine direkte Analyse für die Taktik-Besprechung mit Spielern. Zudem kann ein Live-Stream gesendet werden, der Coaching und Anweisungen direkt überträgt und, wenn es um Profi-Sport geht, auch die Fans einbeziehen kann. PlaySight-CEO und Mitbegründer Chen Shachar will Technologie allen zugänglich zu machen, um auch Individual-, Hobby- und Nachwuchssportlern die gleichen Trainingsmöglichkeiten wie den Profis zu geben. www.playsight.com