

Was macht Digitalisierung mit dem Sportverein?

Man muss es nicht mehr an Blütenblättern abzählen, ob die Digitalisierung kommt oder nicht kommt. Die Entwicklung ist in vollem Gange, je nach Lebensbereich in unterschiedlichem Ausmaß. Eine zukunftsorientierte Vereinsführung muss sich dem Thema annehmen, auch wenn die eigenen Einflussmöglichkeiten nur begrenzt sind. Was ist diese nebulöse „Digitalisierung“ überhaupt? Welche Bedeutung hat sie für den Turnverein? Wie kann man damit umgehen?

Bei Seminaren zu dem Thema wird gerne mit Hinweisen auf das Vereinsverwaltungsprogramm, den Facebook-Auftritt und den E-Mail-Verteiler für Vereinsinformationen verwiesen. Es sind aus Sicht der Digitalisierung betrachtet alte Hüte, teils sogar ein Auslaufmodell. Dabei wäre es falsch, diesen Megatrend als eine gefährliche Entwicklung zu sehen. Turnvereine werden ihn nicht aufhalten, sondern müssen mit den Veränderungen umgehen.

Digitalisierung – ein kurzer Überblick

Es lassen sich einige Eckpunkte nennen, mit denen Digitalisierung aus heutiger Perspektive beschrieben werden kann (s. Abbildung):

Künstliche Intelligenz als Hinweis auf Maschinen, die ihre Arbeitsweise selbstständig verbessern. Ein Beispiel ist die Entwicklung des Wortschatzes in einem Smartphone.

Big Data: Heutige Computer- und Speichertechnologien erlauben das Erfassen, Speichern und Auswerten riesiger Datenmengen in kurzer Zeit. Dies führt dazu, dass weit verzweigte Datenprofile für zum Beispiel Marketingaktivitäten erzeugt werden können, um den Menschen spezielle Angebote für ihren ganz persönlichen Bedarf zu offerieren. Ein wichtiges Element ist die Entwicklung von sogenannten Algorithmen, also Rechenkonzepten, welche diese Auswertung von Datenmengen erst praktikabel und zu wertvollen Ergebnissen machen. Eine Herausforderung liegt darin, dies mit heutigen Regeln des Datenschutzes zusammenzubringen.

Internet der Dinge meint die Vernetzung von Geräten ohne weiteres Zutun des Menschen. Heutzutage gibt es schon verschiedene „Smart Home“-Anwendungen, in denen Licht, Heizung und andere Einrichtungen im Haus automatisch zusammenspielen.

Vernetzung beschreibt die Verbindung von Menschen und Organisationen über das Internet, wie z. B. eine onlinebasierte Turn-Community.

Roboterisierung steht für die Übernahme von bislang durch Menschen ausgeführte Tätigkeiten durch entsprechende Maschinen. So werden im Pflegebereich Überlegungen angestellt, Roboter als Hilfen für die Pflegekräfte einzusetzen. Beispiele aus Japan gibt es bereits.

Prozessorientierung ist eine Grundlage der Digitalisierung. Alle Abläufe, die in den Blick geraten, müssen nach ihrem Funktionieren überprüft und ausgerichtet werden. Dies hat weniger mit Hierarchien zu tun als viel mehr mit der Frage: Wie bekomme ich die Aufgabe aus sachlicher Sicht gelöst?

Cloud Computing ist vielleicht am ehesten bekannt. Dropbox & Co. ermöglichen das Abspeichern von Daten auf externen Speichermedien und den Zugriff über Smartphone oder Computer, im Grunde überall auf der Welt.

Zwei weitere Begriffe tauchen auch immer wieder auf: Virtual und Augmented Reality. **Virtual Reality** meint, mittels technischer Möglichkeiten in eine künstlich geschaffene Welt einzutauchen. Also zum Beispiel in Niedersachsen zu sein aber optisch auf einer Südseeinsel zu weilen.

Augmented Reality umschreibt die Verbindung von realem Bild mit einblendeten künstlichen Elementen. Beispielsweise war Pokémon GO in der jüngeren Vergangenheit eine spielerische Anwendung, mit der Menschen über ihre Smartphone-Kamera ihre Umgebung nach den Fantasiewesen absuchten.

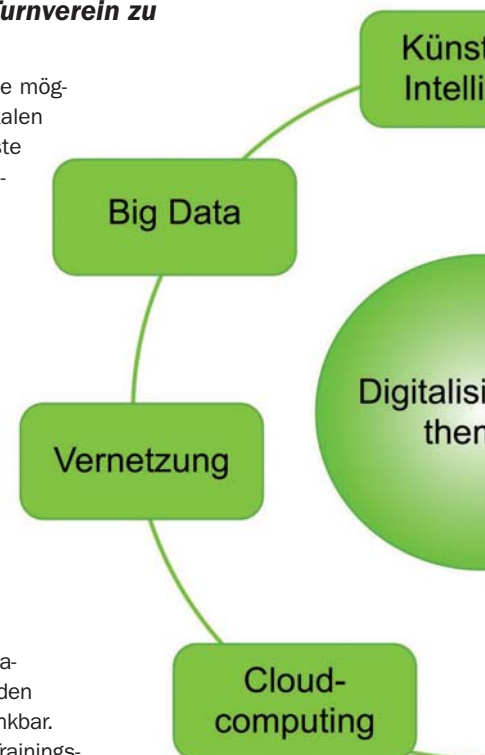
Was hat das mit dem Turnverein zu tun?

Schon auf der Basis der heute möglichen Einsatzformen von digitalen Anwendungen lassen sich erste Hinweise erkennen. Hier können nur einige Beispiele angesprochen werden.

Im Sportbetrieb, vor allem im Spitzensport, sind sogenannte **Wearables** bereits an der Tagesordnung. Dabei sind Sensoren und andere technische Formen in Trainingskleidung integriert, um viele wichtige Daten zu persönlichen Bewegungsabläufen und körperlicher Leistung zu erfassen und möglichst direkt in Auswertungen umzusetzen.

Der Einsatz von Augmented Reality über eine Spezialbrille für den Trainingsbetrieb ist ebenso denkbar. Bei der Beobachtung eines Trainingsverlaufes werden dem Trainer unmittelbar Verbesserungsoptionen angezeigt. Es wird sich zeigen, inwieweit solche Technologien auch in den normalen Vereinsbetrieb Einzug halten können.

Die Mitgliederverwaltung und -einbindung kann sich massiv verändern. Es ist leicht denkbar, dass die Mitgliederverwaltung von der Online-Anmeldung über die Bestätigung der Mitgliedschaft bis hin zur Datenmeldung an den Verband und der Ausstellung von Startberechtigungen vollautomatisch abläuft. Dafür muss im Grunde kein Mensch aus dem Verein mehr seine Zeit einsetzen. Interessant erscheint es auch, die Vernetzung der Mitglieder über das Internet zu nutzen, um die Entwicklung des Vereins mit den Mitgliedern zu teilen. Das Sammeln von Ideen und Informationen, die Diskussion und sogar die Abstimmung über geplante Maßnahmen können den Mitgliedern auf diese Weise nahegebracht werden. Eigentlich eine Möglichkeit, die dem Vereinsgedanken sehr positiv dient.



Genauso können Aufgaben im Rahmen der Vereinsarbeit auf sogenannte Online- bzw. Virtual Volunteers übertragen werden, also interessierte Menschen, die unabhängig von ihrem Aufenthaltsort via Internet Aufgaben des Vereins übernehmen und erledigen.

Die Organisation des Sport- und besonders des Wettkampfbetriebes kann über eine solche Vernetzung ebenfalls optimiert werden, indem ausgelöst durch die Verbandsplanungen für den Wettkampfbetrieb unmittelbar alle relevanten Personenkreise des Vereins automatisch informiert werden. Dies kann bis zur Eintragung von Wettkampfterminen in den persönlichen Terminplaner der Sportler, Kampfrichter und Organisatoren reichen.

liche
genz

Internet
der Dinge

Robote-
risierung

erungs-
nen

Prozess-
orientierung

Eckpunkte der Digitalisierung
Grafik: Wadsack

Teilweise ist der Turnverein von seinen Partnern abhängig

Der Turnverein ist in eine Stadt oder Gemeinde eingebunden. Die Nutzung von Sporthallen oder die Inanspruchnahme von Fördergeldern sind zwei typische Bereiche. Auch die Kommunen arbeiten an dem Thema. „Smart City“ ist ein häufig vorkommender Begriff. Daraus können sich Berührungspunkte ergeben, wie zum Beispiel Online-Förderanträge, Gesichtserkennung für den Hallenzugang oder die vollautomatische Prüfung der Hallenbelegung. Gerade im Bereich des Gesundheitssportes kann die Zusammenarbeit mit Krankenkassen verändert werden. Dies kann sogar bis hin zur Überprüfung der Wirkung von Gesundheitssportangeboten reichen, wenn beispielsweise alle Teilnehmer mit Tracking-Armbändern ausgestattet und die Entwicklung der maßgeblichen Körperdaten ausgewertet werden. Dies sind nur zwei Beispiele. Die Zusammenarbeit mit örtlichen Unternehmen, Handwerkern oder das Crowdfunding als Form der Finanzmittelbeschaffung sind weitere Ansatzpunkte.

Was kann der Verein im Moment tun?

Aus den angerissenen Punkten lässt sich schon erahnen: Es kann für den Turn- bzw. Sportverein ans Eingemachte gehen. Eine Prozessbetrachtung der Abläufe im Verein lässt nicht viele Steine aufeinander, die stärkere Einbindung von technischen Lösungen verändert den Verein. Wichtig ist zunächst einmal, die Entwicklung aufmerksam zu beobachten. Was macht der Verband, was machen die wichtig(st)en Partner des Turnvereins?

Da die Entwicklung in irgendeiner Form im Turnverein wirksam wird, ist es wichtig, eine entsprechende Kompetenz aufzubauen. Jedoch nicht im Sinne von Programmieren, sondern im Sinne von Verstehen der verschiedenen Diskussionslinien und Ansätze.

Ebenfalls gilt es, sich konstruktiv-kritisch mit den Entwicklungen auseinanderzusetzen. Es macht keinen Sinn, in eine Antihaltung zu verfallen oder gar in ihr zu verharren. So läuft man Gefahr, den eigenen Turnverein verantwortlich auf das Abstellgleis zu schieben. Es gilt, die eigene Vereinsidentität und die Interessen der aktuellen und zukünftigen Mitglieder im Blick zu behalten.

Letztlich wohnt diesem ganzen Thema ja auch ein gewisser Zauber inne. Die Entwicklung zu einem Verein 4.0 kann Kreativität und Schaffenskraft auslösen. Sie kann sogar Spaß machen.

RONALD WADSACK

Zur Person Prof. Dr. Ronald Wadsack

Professor Dr. Ronald Wadsack ist seit 2000 als Professor für Management in Einrichtungen des Sports und der Sportindustrie tätig. Er ist unter anderem geschäftsführender Vorstand des Instituts für Sportmanagement (ISPM) an der Ostfalia Hochschule für angewandte Wissenschaften.

Vertretene Fächer:

- Führung und Organisation im Sport, Qualitätsmanagement im Sport, Mitarbeitermanagement im Sport, Management von Sport- und Freizeitanlagen, Studiengang Stadt- und Regionalmanagement: Fundraising, Sonderimmobilien
- Studiengang Führung in Dienstleistungsunternehmen (M. A.): Lernprozesse in Organisationen, Nachhaltigkeit in Dienstleistungsprozessen, Organisationsberatung
- Freiberufliche Autoren-, Vortrags- und Beratertätigkeiten, Lehrbeauftragter

Spezialthemen:

- Organisierter Sport (Vereine, Verbände), Lernende Organisation, Krisen in Sportbetrieben, Sportstättenmanagement, Zukunftsfähigkeit von Sportvereinen und -verbänden