

GAMING und VEREINE ein Modell mit Zukunft

- Positionspapier -

- 1.) Gaming gehört zur Lebenswirklichkeit jüngerer Generationen dazu.
- 2.) Sportvereine können mit Gaming-Angeboten ihr klassisches Sportangebot sinnvoll digital erweitern.
- 3.) Klassischer Sport und Gaming stehen dabei nicht im Gegensatz zueinander, sondern ergänzen sich.
- 4.) Der barrierefreie Einstieg für Gaming-Angebote in Vereinen ist virtueller Fußball als Mannschaftssport (11 vs 11) - übrigens steht das grundsätzlich auch im Einklang mit der Gemeinnützigkeit.
- 5.) Gaming-Angebote sind altersunabhängig, geschlechterunabhängig, funktionieren (auch) unabhängig von einer konkreten Spielstätte und bieten die Möglichkeit, Menschen mit Handicap gleichwertig zu integrieren.
- 6.) Vereine gewinnen durch Gaming-Angebote neue Mitglieder.
- 7.) Vereine verbinden bestehende Mitglieder durch Gaming-Angebote neu miteinander – mannschafts- und abteilungsübergreifend.
- 8.) Vereine erschließen sich durch Gaming-Angebote neue Einkommensquellen und Kommunikationskanäle.
- 9.) „Betreutes Zocken im Verein mit Übungsleitern“ sorgt für Akzeptanz bei Eltern sowie bei Kindern, denn Vereine, die Gaming-Angebote schaffen, wirken gemeinnützig, legitimierend und Werte vermittelnd.
- 10.) Vereine können durch ihren Satzungszweck, durch die Ausbildung von Übungsleitern nachhaltig dazu beitragen, dass Gaming-Angebote sinnstiftend in der Gesellschaft Platz finden.