

**2N2K / Saison 2018/19**



**Walter.Spruck@2n2k.de**

Position: Trainer  
Vorstand 2N2K / Leiter  
Institut für Nachhaltigkeit  
Mobil: +49 176 63896686

**2N2K / Saison 2018/19**



**Andreas.Zoeller@2n2k.de**

Position: Spielführer  
Diplom. Pädagoge /  
Fußball-Lizenztrainer

**Wir freuen  
uns auf das  
eSport Game  
mit Ihnen!**

# Sport, eSports und eGames

## Sport

- Bewegung, Spiel und Wettkampf

## eSports:

- Wettkampf und Spiel in Computer-Games
- Bewegung nicht zwingen erforderlich!

## eGames:

- eGames ist ein internationaler eSport- bzw. Computerspiel-Wettbewerb in “Nationalteams”
- Showveranstaltung bei Olympia in Rio (2016)
- Organisation unabhängig von Sportverbänden

# Zahlen sprechen für sich

## League of Legends

- mehr als 100 Millionen Spieler weltweit

## Rocket League

- mehr als 40 Millionen Spieler weltweit

## FIFA 18

- mehr als 20 Millionen Spieler weltweit

## NBA 2K18

- ca. als 20 Millionen Spieler weltweit

# Die analoge Ur-Welt des Sports



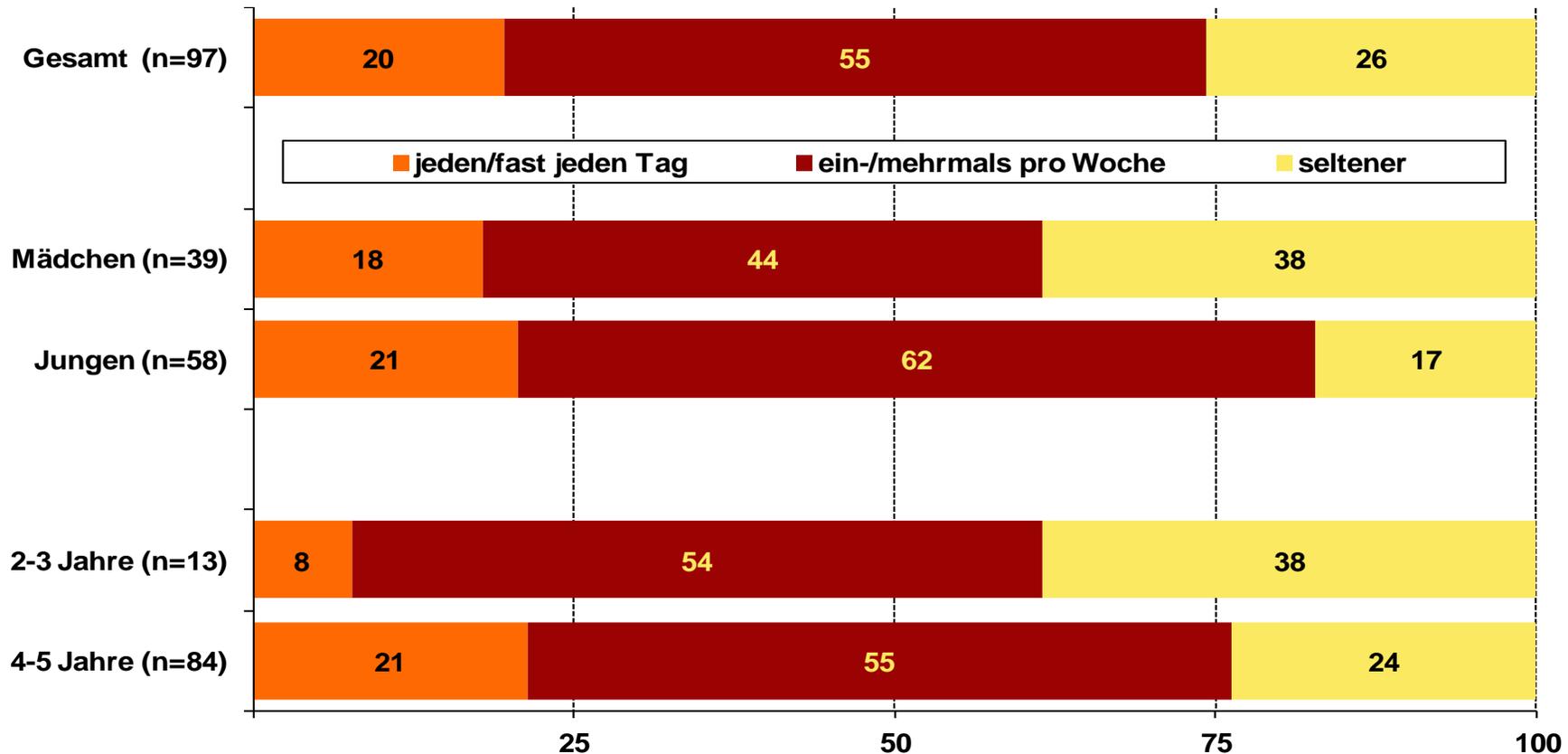
Von der Urzeit  
bis in die 1970er

# Die digitale Welt von Sport & Games



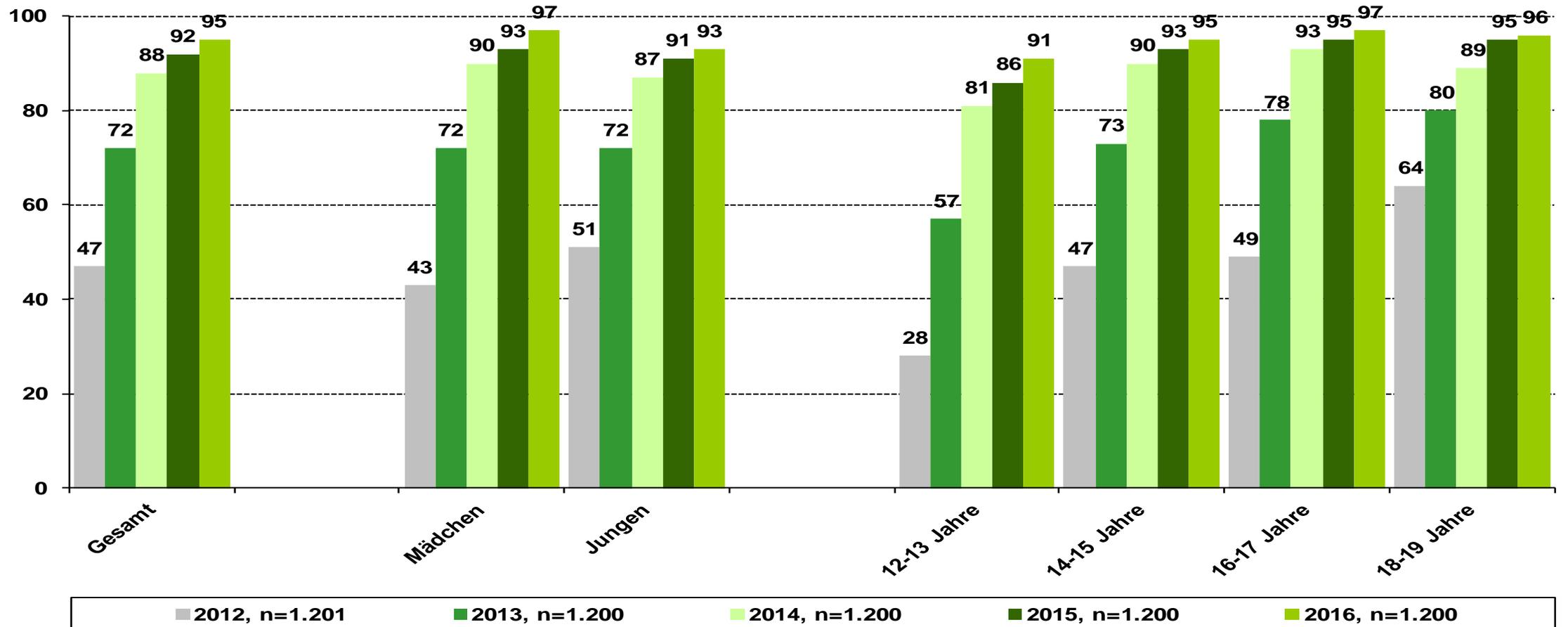
Heute, 2018

## Nutzung Computer-, Konsolen-, Onlinespiele 2014



Quelle: miniKIM-Studie 2014, Angaben in Prozent  
Basis: Haupterzieher von Kindern, die Computer-, Konsolen-, Onlinespiele nutzen, n=97

## Smartphone-Besitzer 2012 - 2016



Quelle: JIM 2012 - JIM 2016, Angaben in Prozent  
Basis: alle Befragten

# Unser Ansatz: Smarte Digitalisierung im Sport

- ❖ Kinder „machen“ ihr Sport-Spiel
- ❖ Neue Form des „Fußballspielens“
- ❖ Förderung von Talent, Motorik und Gesundheit
- ❖ Gemeinschaft aktiv erleben
- ❖ „Peer-Group“ schaffen und pflegen
- ❖ Kultur-Technik-Erlebnis (neue KT)

## Unser Ansatz: Vereine stärken

- ❖ „smarte“ Zugang für Sportvereine zu Kindern und Jugendlichen
- ❖ „analoges“ Training attraktiver machen
- ❖ neue Trainings-Module entwickeln
- ❖ Sogwirkung auslösen:  
Spieler und Trainer anziehen

## Smarte Digitalisierung ...

- ❖ ermöglicht Selbstwirksamkeitserleben und eröffnet Möglichkeiten sinnvoller, selbständiger und trainingsnaher Verhaltenssteuerung bei den KuJ
- ❖ objektiviert Trainingsfortschritte
- ❖ entlastet Trainer
- ❖ ermöglicht faktenbasierte Analysen des Trainings und von Fortschritten