

RATGEBER EFOOTBALL.

STAND NOVEMBER 2020

eFOOTBALL im SWFV – Tradition neu denken!



WAS IST EFOOTBALL?

eFOOTBALL ist ein Bereich im sogenannten eSports (elektronischer Sport) und bezeichnet den sportlichen Wettkampf zwischen Spielern in Fußballsimulationsspielen am PC oder an Konsolen. eFOOTBALL kann als Individual- oder Mannschaftssport mit bis zu vier Personen an einer Konsole (eins gegen eins, zwei gegen eins und zwei gegen zwei) gleichzeitig gespielt werden. Die Videospielserie FIFA ist in diesem Zusammenhang das bekannteste Fußballsimulationsspiel und ermöglicht sowohl das Offline-Spielen (Spieler müssen am gleichen Ort an derselben Konsole spielen) als auch das Online-Spielen (Spieler sind an verschiedenen Orten und ihre Konsolen sind über das Internet miteinander verbunden).



eFOOTBALL im SWFV – Tradition neu denken!



WARUM EFOOTBALL?

eSport steht für das nationale wie internationale wettbewerbsmäßige Spielen an der Konsole oder am PC. eSports ist der Überbegriff von vielen einzelnen Genres, wie etwa Ego-Shootern, Echtzeit-Strategiespielen oder Sportsimulationen. Da sich jedoch nicht jeder mit allen Spielen bzw. Genres identifizieren kann, gibt es verschiedene Bereiche. So auch der Bereich des eFOOTBALLs. Der Begriff eFOOTBALL beschränkt sich rein auf die Fußballsimulation (virtuelle Sportart) und bietet daher für die Weiterentwicklung unserer Vereine und des SWFV gute Möglichkeiten.



eFOOTBALL im SWFV – Tradition neu denken!



IST EFOOTBALL WIRKLICH SPORT?

eFOOTBALL gehört in die Kategorie des eSport. eSport wird allerdings im Allgemeinen durch den DOSB nicht als Sport anerkannt. Jedoch nimmt der DOSB eine Differenzierung zwischen eGaming und virtueller Sportartensimulation vor. In der virtuellen Sportartensimulation, zu der eFOOTBALL gehört, sieht der DOSB mehr Potential als in anderen Genres, dies als Sportart anzuerkennen. Durch virtuelle Sportarten entstehen neue Möglichkeiten für die Entwicklung der jeweiligen Sportart in der Praxis. Zudem besteht die Chance im eFOOTBALL, die Trainings- und Wettkampfpraxis auf den virtuellen Bereich zu übertragen. Eine Anerkennung von eFOOTBALL als Sportart seitens des DOSB ist bisher zwar noch nicht geschehen, dennoch wird aber eine klare Differenzierung zwischen virtuellen Sportarten und anderen Videospiele vorgenommen (siehe Bild). Virtuelle Sportarten dienen also als virtuelle Verlängerung ihrer Sportart.

Quelle: <https://www.dosb.de/ueber-uns/esport/>



Bildquelle: Kurz_erklaert_DOSB_und_eSport%20(3).pdf

eFOOTBALL im SWFV – Tradition neu denken!



AUSRÜSTUNG

Die Konsolen:

PlayStation 4

PlayStation 5 (ab 29.11. auf dem Markt)

Xbox One

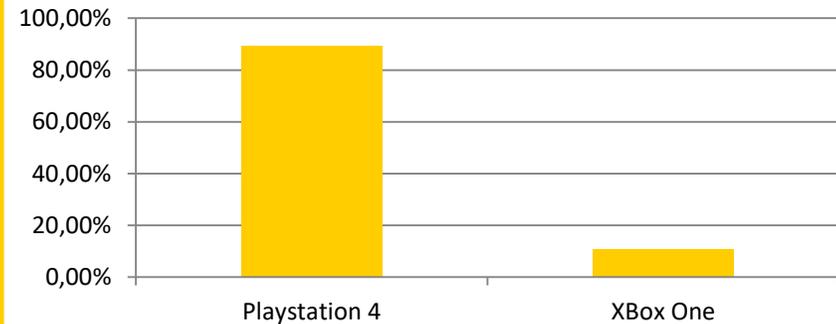
Xbox Series S/X (erscheint am 10. November 2020)

Das Spiel: FIFA 21 (Release FIFA 21 – ist am 09.10. erschienen)

Gesamt-Equipment: ein Bildschirm (Fernseher, Beamer, PC Bildschirm), eine Konsole, zwei - vier Controller, ein Spiel

(Bei Online-Turnieren wird zusätzlich noch ein PlayStationPlus-Abo sowie ein PSN Account mit einer PSN ID sowie ein EA Account benötigt. Ähnlich verhält es sich bei der Xbox → Xbox Live, Xbox Account mit ID sowie ein EA Account.)

Auf welcher Konsole nimmst du an der #WirKickenzuHause-Liga teil?



Die Teilnehmer der #WirKickenzuHause-Liga spielten vermehrt auf der PS4.

PlayStation 4:

Hersteller Sony

Rund 100 Millionen mal verkauft (größte Anwenderbasis)

Konsole ab 290 Euro

Controller ab 60 Euro

PlayStation Plus Mitgliedschaft 12 Monate 60 Euro



Xbox One:

Hersteller Microsoft

Rund 45 Millionen mal verkauft

Konsole ab 270 Euro

Controller ab 60 Euro

Xbox Live Mitgliedschaft 12 Monate 60 Euro



Das Spiel:

Die Spielreihe FIFA gehört zu den erfolgreichsten Games der Welt. EA Sports bringt mit FIFA 21 bereits die 28. Ausgabe der Fußballsimulation heraus. Egal ob Gelegenheits-Spieler oder Hardcore-Zocker, FIFA ist jedes Jahr ein Dauerbrenner. In diesem Jahr wird als Werbebotschafter Kylian Mbappé auf dem Cover zu sehen sein.



Hier geht's zum Trailer von FIFA 21:

<https://www.youtube.com/watch?v=Jmliox1trPQ>

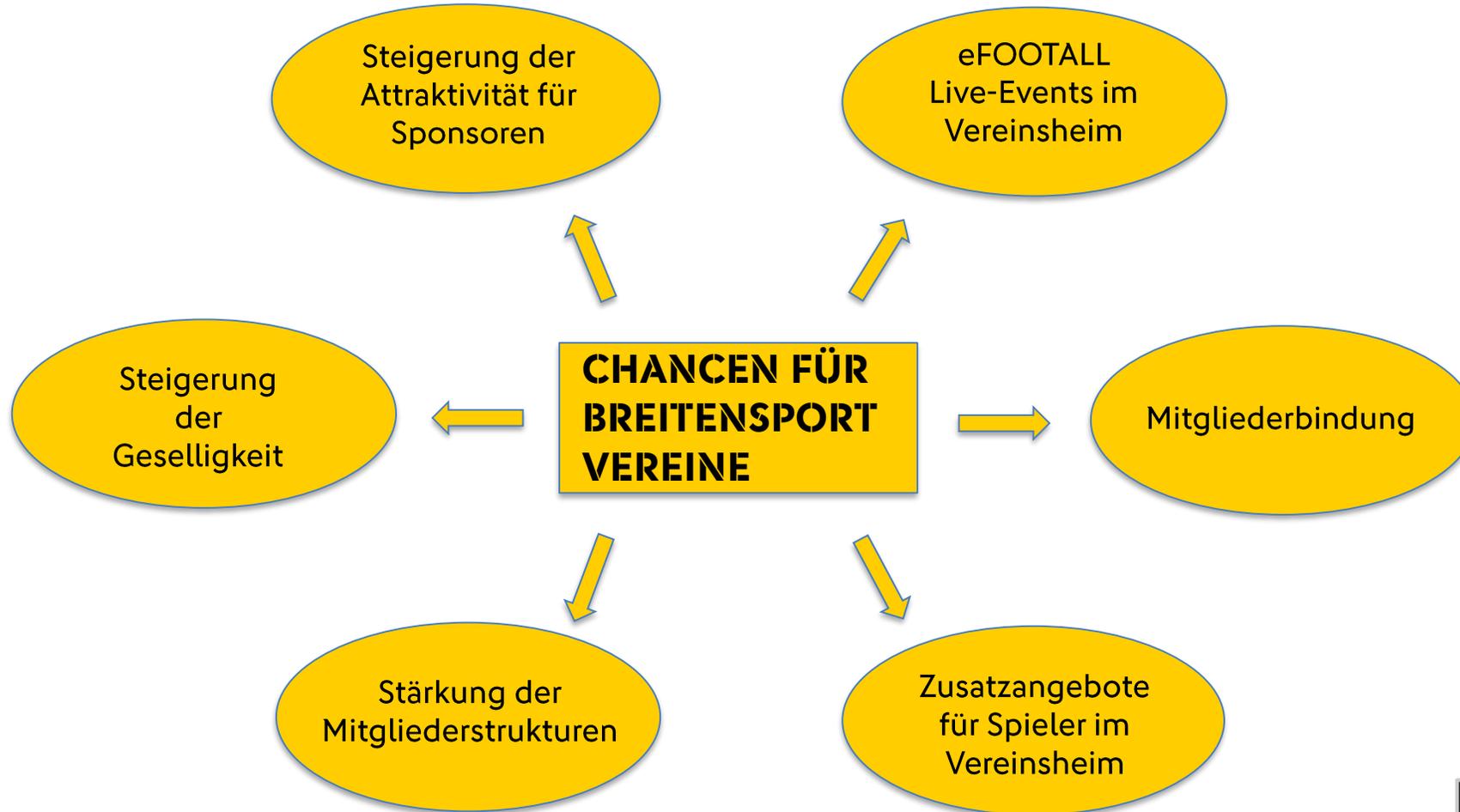
eFOOTBALL im SWFV – Tradition neu denken!



CHANCEN DURCH EFOOTBALL



CHANCEN DURCH EFOOTBALL



ZUSAMMENFASSUNG

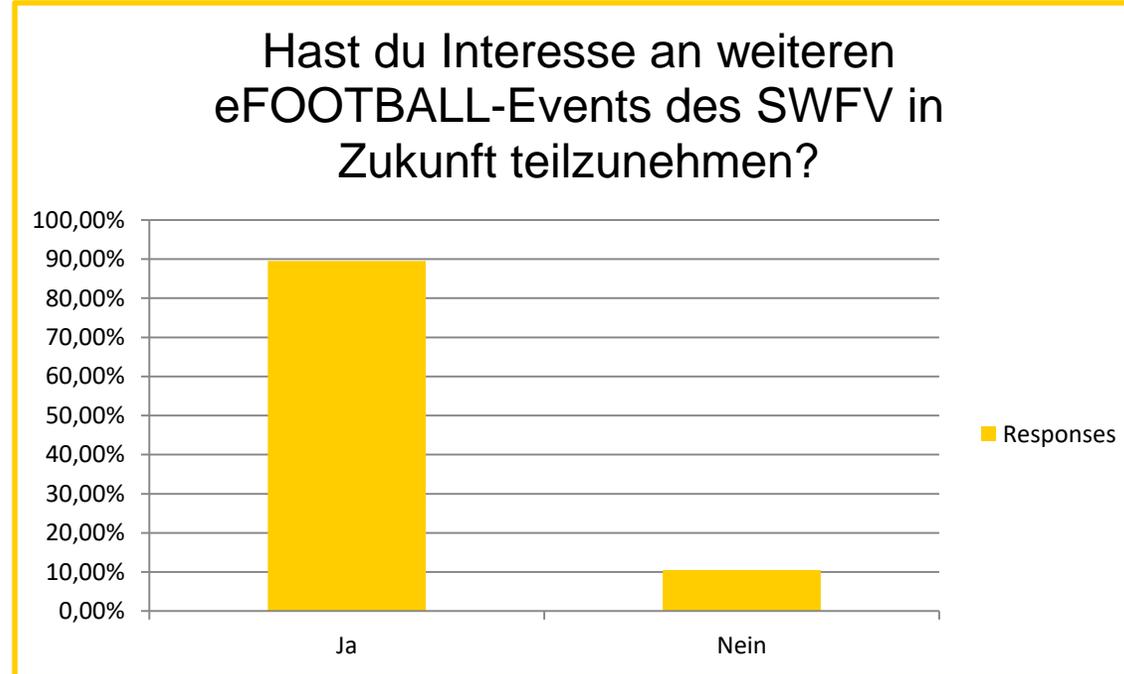
- Gewinnung und Bindung von **Mitgliedern**
- Steigerung der öffentlichen Wahrnehmung als **moderner und innovativer Verein** – Attraktivität gerade für die Altersklasse von **16 bis 29 Jahren** (Auswertung der #WirKickenzuHause-Liga)
- Erschließung **neuer Zielgruppen**, wie zum Beispiel Nichtfußballer*innen und Menschen mit Handicap (Inklusion)
- Gewinnung und Bindung von **jungen ehrenamtlichen Mitarbeiter*innen**, die sich im eFOOTBALL engagieren
- Steigerung der Attraktivität für **Sponsoren**
- Aufbau einer Online-Qualifikationsserie mit Finalturnier als **Live-Event** auf dem Vereinsgelände
- Möglichkeit, **Mitglieder weiter aktiv im Vereinen** zu halten, die studien- oder berufsbedingt weggezogen sind
- **Zusatzangebot** für aktive Fußballer*innen, die gerne an der Konsole zocken
- **Steigerung der Geselligkeit** nach dem Fußballtraining oder –spiel im Vereinsheim
- **Stärkung der Mitgliederstruktur**, durch die Austragung eigener eFOOTBALL Turniere
- Aufschwung im **Vereinsheim** durch die junge Generation

eFOOTBALL im SWFV – Tradition neu denken!



UMFRAGE DER TEILNEHMER

Großes Interesse an eFOOTBALL-Angeboten!



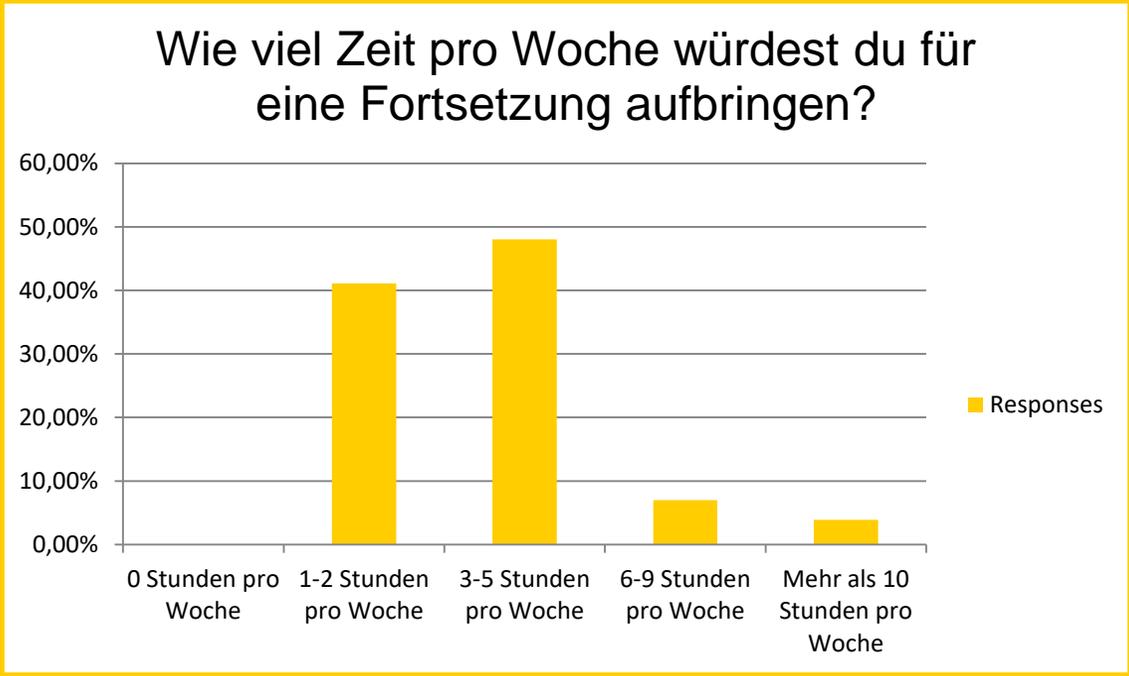
Über 80% wollen weiterhin an einem eFOOTBALL-Event des SWFV teilnehmen.

eFOOTBALL im SWFV – Tradition neu denken!



UMFRAGE DER TEILNEHMER

Fast 50% bringen 3-5 Stunden in der Woche für eFOOTBALL auf!



eFOOTBALL im SWFV – Tradition neu denken!



IHR KONTAKT ZUM THEMA EFOOTBALL

Unser AK eFOOTBALL besteht zurzeit aus sechs jungen ehrenamtlichen Mitarbeitern. Diese werden in ihrer Arbeit insbesondere durch zwei hauptamtliche Mitarbeiter unterstützt.

Bei Fragen rund um das Thema eFOOTBALL steht Ihnen der AK eFOOTBALL über efootball@swfv.de gerne zur Verfügung.

eFOOTBALL im SWFV – Tradition neu denken!

