

# Sport 4.0

Bewegung in  
Eigenaktivität

Digitalisierung/  
Transformation

Sport/  
Bewegung

# Wir bewegen uns zu wenig!

Arbeit >

Arbeit ./ W

Freizeit

pro Woche 150 Min. zügiges  
Gehen oder 75 Min. Joggen

2010: 60%

2018: 43% (-17%)

# Motive

Aktive: Gesundheit  
Schönheit

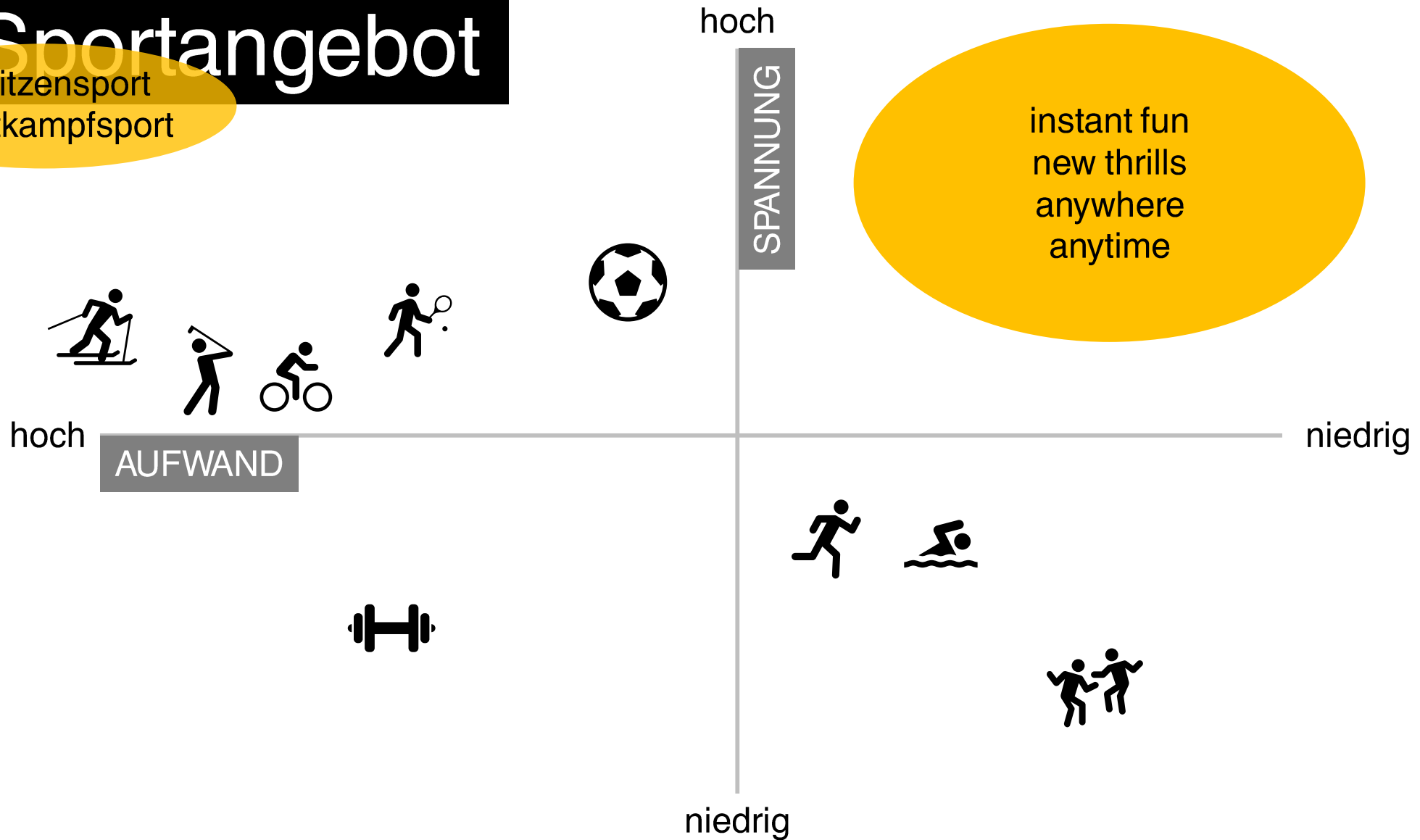
Funktion

Inaktive: keine Zeit  
keine Lust  
kein Geld

„Spaß-frei“

# Sportangebot

Spitzensport  
Wettkampfsport



# Herausforderung

Vielfältiger Sport muss zu den Menschen kommen und sie unterwegs oder auch auf der Arbeit erreichen.

4.0

# Digitalisierung 01

Co-Evolution von Technik und Gesellschaft

Vernetzung > IoE > lokal > Sport in Smart Cities



# Digitalisierung 02

Consozialität > Communities, neue Akteure

On-Demand Ökonomie > Personalisierung, neue  
Geschäftsmodelle

# Digitalisierung 03

Dematerialisierung > Betreuung, Zugang,  
Bezahlung

**Sport 4.0**

# Szenario 1

Auslastung bestehender Sporthallen/flächen

> Zugangsmanagement

„Kultivierung“ temporärer Sporträume

> urban sports

# Szenario 2

Motivations- und Belohnungs-Systeme

Sport auf Rezept > betreut/unbetreut

Sport-Hausaufgaben

neue Wettbewerbs- und Spielformen

# Szenario 3

Neue Gestaltungsmöglichkeiten des Sports

> Einsatz von Technik > Sensorik > Galileo GPS

Mobile Apps bieten Spiele für Gruppen

# Szenario 4

Sport-Plattform

Initiator:

Partner:

Finanzierung:

lokal/regional > Genossenschaft

Kommune

Vereine, „Kommerzielle“

Ärzte, Reha, Schulen, Kitas,

VHS, Unternehmen, KVs u.a.

Beitrag, Service-Fees,

Sponsorships

# Fazit

Um mehr Menschen zu aktivieren muss sich Sport/Bewegung dem Bedarf anpassen.

...denn



# Shift happens!

Jens Mühlner, T-Systems International GmbH/ Guenther Lohre, AthletenWerk GmbH,