

Pressekontakt:

FitnessConnected
Essener Str. 2-24
46047 Oberhausen

T: +49 176 313 85525
presse@fitness-connected.com

www.fitness-connected.com

PRESEMITTEILUNG

Oberhausen, 11. November 2021

Sperrvermerk: Bitte nicht veröffentlichen vor Donnerstag, den 11. November 2021, 10 Uhr!

Innovation auf der FitnessConnected: Welche Chancen Physical eSports der Fitnesswelt bietet

Gaming ist aus der Gesellschaft nicht mehr wegzudenken: 58 Prozent der Deutschen spielen laut aktuellen Zahlen des GfK Consumer Panel Computer- und Videospiele und sorgen damit für einen Jahresumsatz von 8,5 Mrd. Euro in der Branche. Gleichzeitig hat die Corona-Pandemie dazu beigetragen, dass sich Menschen hierzulande weniger bewegen als vorher und im Durchschnitt an Gewicht zugelegt haben. „Ich sehe daher großes Potenzial darin, den Spieltrieb der Menschen zu nutzen, damit sie sich mehr bewegen. Auch im Fitnessbereich werden die Themen Gamification, Experience und Convention immer wichtiger. Deswegen freue ich mich sehr darüber, dass wir auf der FitnessConnected vom 18. bis 20. November eine eigene Future Area zum Thema haben“, sagt Ralph Scholz, CEO der FitnessConnected. Auf der 160 Quadratmeter großen Sonderfläche kann Physical eSports live erlebt und ausprobiert werden – von HADO, einer elektronischen Variante des Völkerballs, über SENSE DOJO, einem virtuellen Personal Coach, bis hin zu Beat Saber, einem Rhythmus-Spiel im Virtual Reality-Format.

Den inneren Schweinehund leichter überwinden durch Gamification Erfahrungspunkte, Ranglisten, virtuelle Güter, Highscores: All diese Elemente der Gamification führen zu Motivation und damit einhergehenden Erfolgserlebnissen – wie in einem guten Fitnesstraining auch. „Das gamifizierte Konzept lässt die Sportlerinnen und Sportler die Zeit vergessen, die in die Fitness investiert wird, und

den inneren Schweinehund leichter besiegen“, sagt Marcus Meyer, Geschäftsführer der Force of Disruption GmbH, einer auf eSports und Live-Kommunikation spezialisierten Agentur, die mit ihrem Angebot auf der FitnessConnected präsent sein wird. Die Möglichkeiten, um kompetitive Elemente des Gamings in die Fitnesswelt zu bringen, sind vielfältig: Gamer und Gamerinnen können sich etwa mit speziellen Eingabegeräten als Avatare in virtuellen Welten bewegen; es gibt mittlerweile auch erste Ansätze in Virtual Reality- oder Augmented Reality-Games, bei denen Körperbewegungen über stationäre Sensorik als Eingabe für den Digital Playground dienen. „Die Experten aus der Gaming Branche sehen das Potenzial und suchen nach Partnern, um die gamifizierten Sportwelten wirklich jedem zugänglich zu machen“, erklärt Marcus Meyer.

Mit Physical eSports die digitale Brücke zum Kunden behalten

Wie das konkret aussehen kann, wird auf der FitnessConnected mit drei Beispielen demonstriert. SENSE DOJO verbindet modernste Hardware aus dem Trackingbereich mit einem virtuellen Personal Coach. Dieser stellt KI-basiert ein individuelles und maßgeschneidertes Coaching-Programm zusammen. HADO wiederum ist die elektronische Variante des Völkerballs, das die meisten Menschen noch aus dem Schulsport kennen: Die gegnerische Mannschaft wird dabei nicht mit realen Plastikbällen beworfen, sondern mit „elektronischen Bällen“, die per iPod am Handgelenk erzeugt und über ein Headset projiziert werden. Das Ziel beim Virtual Reality-Spiel Beat Saber ist es, dass Teilnehmende visualisierte Musik-Beats, die auf sie zukommen, mit Schwertern zerschneiden. Schon heute gibt es also viele Ideen, wie Gaming und Bewegung miteinander verbunden werden können. Welche Technologie in Zukunft erfolgreich sein wird, hängt stark davon ab, wie sich die Player der Fitness- und Gaming-Welt miteinander vernetzen können und Communities bilden. „Die Fitnesswirtschaft hat die Möglichkeit, mit einzigartigen neuen Erlebnissen und Touchpoints in der wirklichen Welt den Zugang über die digitale Brücke zum Kunden zu behalten. Jetzt geht es darum, auszuprobieren und mit den über 50 Prozent der Gesellschaft, die sich in Games begeistern lässt, in den echten Dialog zu treten“, so Marcus Meyer.

Mehr Informationen finden Sie auch unter <https://forceofdisruption.com/fitnessconnected/>

Mehr Detailinformationen finden Sie unter www.fitness-connected.com



Ralph Scholz, CEO FitnessConnected

Marcus Meyer, Force of Disruption GmbH

Bildunterzeile HADO: HADO, eine Art elektronisches Völkerball, wird auf der FitnessConnected präsentiert. (Credits: epikk_sport)

Bildunterzeile SENSE DOJO: Zu erleben auf der FitnessConnected: SENSE DOJO verbindet modernste Hardware aus dem Trackingbereich mit einem virtuellen Personal Coach. (Credits: sensedodojo.com)

Zeichen (inkl. Leerzeichen): 3.939

Wörter: 536