

INNOVATOR

Ideas for a better future



**LEBT
DIESER
MANN**

**DAS
PERFEKTE
LEBEN?**

Biohacking-Pionier
Ben Greenfield sagt nein.
Aber er tut verdammt viel,
um sehr alt zu werden.
Und dabei sehr jung
zu bleiben.

**DAS
GROSSE
BIOHACKING-
DOSSIER**

Es geht um Licht,
Ernährung, Atmung,
Wärme, Kälte
und Schlaf.

Und vor allem geht es
um Eigenverantwortung.

3.80
CHF

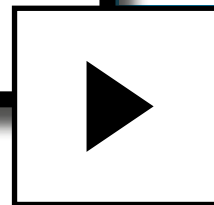
AUSGABE
SCHWEIZ

02 2021

10 GAMING- PIONIERE,

DIE UNS

SPIELEND



Ängste überwinden,
Gemeinschaft finden, Sprachen lernen,
Pandemien besiegen: Immer mehr Ansätze
aus der Gaming-Welt helfen uns dabei, das
Beste aus unseren Möglichkeiten zu machen.
Hier kommen zehn Computerspiel-
Vordenker, die unser Leben bereichern.

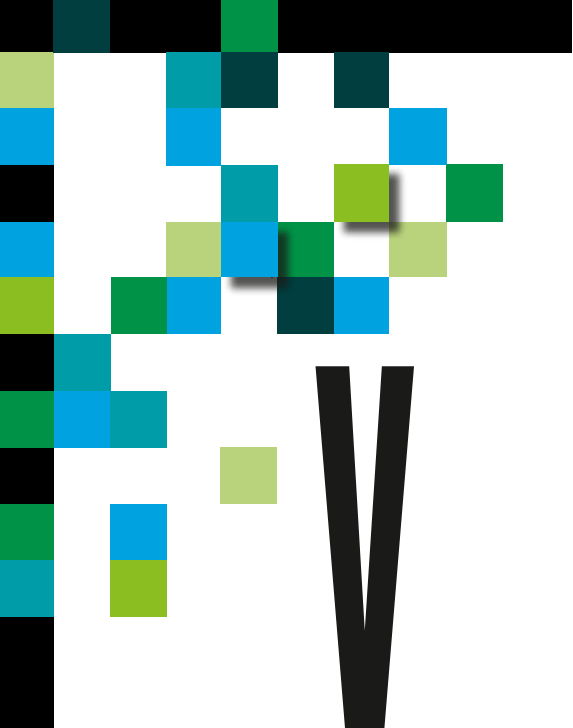


AUFS
NÄCHSTE

LEVEL

HEBEN

TEXT: MICHAEL MOORSTEDT



V



ANNA MARTIN-NIEDECKEN

FITNESS BOOSTEN



Mit Sternchen: Im ExerCube gibt's digitale Belohnung für sportliche Leistung.

Vier Milliarden. Das ist die Anzahl der Menschen weltweit, die regelmässig Videospiele nutzen. Eine Dimension, die nur schwer vorstellbar ist. Weitere Zahlen helfen vielleicht: Die Branche erwirtschaftet mit etwa 150 Milliarden US-Dollar dreimal so viel wie Hollywood. Die grossen Streamer, die jeden Tag ihre Videospiele live ins Netz übertragen, ziehen Tausende gleichzeitig in ihren Bann. Esports hat sich zu einem Spektakel entwickelt, das Millionen Menschen begeistert und das über kurz oder lang olympisch werden könnte.

Videospiele haben nicht nur wirtschaftliche Relevanz, sondern auch kulturelle. Heutzutage schrecken Games vor unangenehmen Themen wie Klimawandel oder gar dem Holocaust nicht zurück. Warum auch? Immerhin handelt es sich hierbei um das Leitmedium einer ganzen Generation – und wohl auch noch vieler nach ihr. Die Corona-Pandemie wirkt zusätzlich als Katalysator. Von der häuslichen Quarantäne kann man sich zusammen mit Freunden per Knopfdruck in magische Königreiche teleportieren. Kann Distanzen überwinden und doch Nähe empfinden. Man loggt sich ein, trifft Freunde, guckt Filme, hängt einfach ab. Titel wie «Fortnite», «Animal Crossing» oder «Roblox» sind längst mehr als nur ein Spiel, nämlich ein ganzes soziales Netzwerk, zum Teil schon mit eigener Währung und Wirtschaftssystem.

Wir stellen zehn Menschen vor, die darüber nachdenken, wie Games unser Leben und unsere Gesellschaft verbessern können. Die mit Spielen verändern, wie wir Sport treiben, Sprachen lernen, Kontakte knüpfen, auf Reisen gehen. Also wie wir unsere Welt sehen und erleben.

Gaming mag die Reaktionsgeschwindigkeit fördern, körperliche Top-Form zählte bisher eher nicht zu den positiven Effekten. Das will Anna Martin-Niedecken ändern. Mit ihrem Start-up Sphery kombiniert die Gründerin Gaming und ganzheitliches Fitnesstraining. In einem raumgrossen High-Tech-Würfel, dem ExerCube, ackern sich die Sportler durch die Levels – weichen im Liegestütz virtuellen Hindernissen aus oder sammeln

Punkte durch Sprünge. Durch die multisensorischen Stimuli wird auch die kognitive Fitness gestärkt. Der Clou: «Du spürst die Erschöpfung nicht so sehr wie beim klassischen Training im Gym», erklärt Martin-Niedecken. Flow nennt sich dieser Zustand – aber das ist noch nicht alles: Eine eigene Liga mit Wettbewerben ist bereits im Aufbau. Vielleicht entsteht hier der Sport der Zukunft.



DANUSCH FISCHER

HELDEN FEIERN

Kann das Verfolgen eines Fussballspiels unser Leben bereichern? Sportmuffel winken ab, klar, aber Fans bejahren mit leuchtenden Augen: die Spannung nach dem Anschlussstor, die Kunst eines Lionel Messi am Ball, das Erleben von Gemeinschaft. Nun, auch das Verfolgen von Esports kann unser Leben bereichern, da ist sich Danusch Fischer sicher. «Unsere Profi-Spieler treffen in kürzester Zeit extrem komplexe Entscheidungen», sagt der Trainer der Mannschaft von Team BIG im Game «League of Legends» («LoL»). In diesem Action-Strategie-Spektakel bekämpfen sich zwei Fünfer-teams mit Charakteren, die zuvor aus 150 Kandidaten ausgewählt wurden. Zehn Stunden am Tag trainieren die Profis – und entwickeln über die Zeit persönliche Stile. Geübte Zuschauer erkennen darin eine eigene Schönheit. Wie bei Messi. Nur gedankenschneller. Das «LoL»-Weltfinale 2019 haben bereits über 44 Millionen Menschen gesehen.



Echte Champions:
Danusch Fischers
Team nach dem Sieg
bei den EU Masters