

FITNESS

De la mancuerna al ‘joystick’: Duet traslada la revolución de los eSports al gimnasio

La cadena de gimnasios entra en el ecosistema de los deportes electrónicos con la apertura de un *flagship* en su club del centro comercial Glòries, que combinará sesiones de entrenamiento físico y digital.

Patricia López
27 feb 2018 - 05:00

Duet crea un proyecto de entrenamiento físico y digital para jugadores y equipos de eSp

Duet lleva los eSports a la industria del *fitness*. La cadena de gimnasios ha querido avanzarse al conjunto del sector y lanzará en las próximas semanas eSports Workouts by Duet, por el que ofrecerá entrenamiento personal a *gamers* aficionados, según ha podido saber *Palco23*. La compañía integrará en su gimnasio barcelonés del centro comercial Glòries un espacio en el que diseñará rutinas de entrenamiento físico y digital para mejorar el rendimiento de *eGamers* y equipos de eSports.

Se trata de una disciplina que ha entrado con fuerza en el sector deportivo, hasta el punto de que el Comité Olímpico Internacional se ha planteado la opción de convertirlo en deporte olímpico. Sin embargo, hasta ahora ninguna cadena de gimnasios se había aventurado a introducirlos en sus clubes para romper el tópico de que jugar a la consola era la antítesis de la práctica deportiva.

“Vimos cómo los jugadores profesionales completan su preparación con entrenamiento físico, y apostamos por democratizar el concepto y hacerlo accesible al público *gamer* no profesional”, explica a este diario Anselmo Méndez, director general de Duet. El proyecto, que ha tenido la asesoría de Deloitte, está diseñado para enseñar a jugar y ayudar a los usuarios a mejorar y competir en el sector de los eSports. Las sesiones abarcarán desde la protección ocular y la corrección postural, hasta el aprendizaje del juego.

Duet crea un proyecto de entrenamiento físico y digital para jugadores y equipos de eSports amateurs

“La clave es la fusión entre deporte analógico y digital. Ofreceremos tecnificación y entrenamiento tradicional para mejorar sus resultados”, detalla el directivo. Para ello, la compañía ha habilitado en su club de Glòries un espacio de 80 metros cuadrados equipado con diez ordenadores, cuatro estaciones de PlayStation, dos puestos de realidad virtual y dos simuladores de conducción. Las sesiones se introducirán en la parrilla y consistirán en entrenamiento digital y físico en la sala de *fitness* y de actividades dirigidas.

“En el equipo teníamos a treinta *gamers* que dirigirán las sesiones, y buscaremos *influencers* que hagan *masterclass* para enseñar a los clientes, que se pondrán seguir por *streaming*”, subraya Méndez. Mediante este tipo de sesiones dirigidas, la cadena pretende “generar una propuesta de valor, cambiar la percepción de los eSports y aprovechar un nicho de mercado que según el directivo está por cubrir.

“El negocio de los deportes electrónicos se mueve a través de los *gamers* y los *viewers*. Vemos un hueco en el público global que quiere aprender cómo jugar en un espacio que no tienen nada que ver con un *ciber*”, desgrana. Las sesiones de entrenamiento estarán incluidas en la cuota, y contarán con supervisores especializados y con programas específicos. Ahora bien, aquel usuario que quiera practicar con un entrenador personal, deberá abonar un coste adicional, lo que implica una nueva línea de negocio para la compañía.

Duet Fit Glories eSports

Image not found or type unknown

El espacio está equipado con diez ordenadores, cuatro estaciones de PlayStation, dos puestos de realidad virtual y dos simuladores de conducción.

“Este proyecto supone ser la primera cadena en ofrecer deporte electrónico, alinear la iniciativa con nuestros valores de innovación y generar una nueva y posible líneas de negocio”, manifiesta. El impacto económico que generará será a través de los clientes que se inscriban en Duet a raíz del lanzamiento de este proyecto, así como la repercusión mediática y los nuevos ingresos que generen a través del entrenamiento personal.

Se ofrecerán entrenamientos de videojuegos de estrategia en tiempo real, como World of Warcraft, disparos en primera persona, como el Call of Duty; partida multijugador,

donde se enmarca el League of Legends, y deportes, como el Fifa o la F-1. Si el modelo de centro de entrenamiento para eSports funciona, la compañía lo replicará en otros gimnasios Duet Fit y Duet eSports, e incluso se plantea la creación de ligas *online* entre clubes, que también podrían celebrarse fuera del horario de apertura del gimnasio.

Junto a las sesiones de juego libre y juego dirigido, también se realizarán “charlas, tutoriales, eventos, torneos presenciales, entrenamientos personalizados y formación”, indica. En fases posteriores y a medio plazo, el proyecto contempla crear una “zona dirigida por un monitor, en el que se reflejarán las necesidades de entrenamiento físico que precisan los jugadores y se informará de los problemas de salud que suelen desarrollar, orientándoles en los ámbitos postural, ergonómico, de protección ocular, estiramientos y alimentación, entre otros”, comenta el director general.

Méndez: “Pretendemos ser un meeting point para los jugadores y aficionados de los eSports que quieran aprender a jugar”

Para sacar adelante este proyecto, el grupo ha contado con la colaboración de Deloitte como *partner* experto en consultoría estratégica. “Han aportado el conocimiento de eSports, del mercado y el *networking* necesario”, explica Méndez. Según Fernando Pons, socio responsable de eSports de Deloitte, el valor ha estado en “la conceptualización de este nuevo espacio innovador en nuestro país. Además de ofrecer la preparación física *ad hoc* que requieren los *eGamers*, ofrece un importante valor relacional y social”.

Junto a la consultora, la cadena ha contado con el apoyo de World eSports Corporation (WEC), y espera incorporar a varias marcas patrocinadoras que aporten tecnología y conocimiento al proyecto.

La compañía, que en 2017 facturó 28 millones y creció un 10%, y para este año prevé abrir cuatro gimnasios más para cerrar el ejercicio con 23 clubes operativos. A día de hoy, ya cuenta con 19 instalaciones, entre los ocho Duet Fit y once Duet Sports.

Por su parte, la industria de los deportes electrónicos cerró 2017 con un negocio de 655 millones de dólares y un alza del 33%, y se espera que este año se generen 906 millones de dólares, un 38,2% más que en el pasado año, según la consultora Newzoo.