

MXR Sports FlexKapG

14.08.2025 – 08:53 Uhr

Andreas Kraus: So bringt die MXR Sports Group virtuelle Sportligen nach Österreich



Wien (ots) -

Virtuelle Sportligen ermöglichen Wettkämpfe ohne physische Sportstätten, senken Eintrittsbarrieren und schaffen neue Chancen für Amateursportler und Profis gleichermaßen. Sie verbinden reale Bewegung mit digitalem Wettbewerb und machen den Sport flexibler, zugänglicher und global vernetzbar. Andreas Kraus treibt diese Entwicklung voran und organisiert gemeinsam mit Sportradar und LAOLA1 die ersten virtuellen Meisterschaften in Österreich. Wie moderne VR-Technologie den Sport revolutioniert und klassische Ligensysteme ergänzt, erfahren Sie hier.

Die Digitalisierung verändert den Sport grundlegend: Während klassische Sportarten weiterhin fester Bestandteil des gesellschaftlichen Lebens sind, wächst gleichzeitig auch das Interesse an virtuellen Sportligen. Sie bieten Spielern völlig neue Möglichkeiten: Sie ermöglichen Wettkämpfe ohne geografische Einschränkungen oder infrastrukturelle Anforderungen, bieten innovative Trainingsansätze und fördern die direkte Vernetzung mit einer globalen Community. Doch trotz dieser Chancen steckt der virtuelle Sport vielerorts noch in den Kinderschuhen – oft fehlt es an Akzeptanz, hochklassigen Turnieren und Wettbewerbsstrukturen. „Viele Sportarten sind stark von der Infrastruktur und den Gegebenheiten vor Ort abhängig“, erklärt Ing. [Andreas Kraus](#). „Wer keinen Zugang zu Vereinen oder Sportstätten hat, dem fehlen oft die Möglichkeiten, sich auf hohem Niveau zu messen. Gerade für Amateursportler fehlen überregionale Wettbewerbsstrukturen, die ohne hohe Reisekosten funktionieren.“

„Genau hier setzen virtuelle Sportligen an“, fährt der Experte fort. „Sie überwinden infrastrukturelle Hürden, eröffnen völlig neue Möglichkeiten für Wettkämpfe und verbinden Menschen weltweit. Gerade in einer digital geprägten Zeit, in der Flexibilität und Vernetzung wichtiger denn je sind, bieten sie daher eine spannende Alternative zu traditionellen Sportarten.“

Flexibilität und Barrierefreiheit durch virtuelle Sportligen

„Virtuelle Sportligen sind der nächste Schritt in der Evolution des Sports“, sagt Andreas Kraus. „Sie machen Sport ortsunabhängig, für eine breitere Zielgruppe zugänglich und barrierefrei. Durch den Einsatz moderner VR-Technologie können Spieler direkt von zu Hause aus in einer realistischen Umgebung gegeneinander antreten.“ Dabei steht nicht nur der Wettkampf im Vordergrund – die Verbindung aus physischer Bewegung und virtueller Interaktivität spiegelt auch den aktuellen Zeitgeist wider.

Die Digitalisierung verändert den Sport – und Andreas Kraus steht an vorderster Front dieser Entwicklung: Gemeinsam mit dem Konzern Sportradar und dessen Marke LAOLA1 organisiert er den Betrieb der ersten virtuellen Meisterschaften in der österreichischen Sportlandschaft. Basierend auf der neuesten VR-Technologie der Meta Quest 3, der neuesten VR-Brille von Meta, ermöglichen die virtuellen Sportligen ein innovatives Sporterlebnis, das physische Bewegung mit digitaler Wettkampfstruktur verbindet.

Virtuelle Meisterschaften: Die Alternative zu klassischen Ligensystemen

Virtueller Sport ist kein gänzlich neues Konzept. Bereits jetzt nutzen weltweit Millionen von Spielern VR-Plattformen für sportliche Aktivitäten, insbesondere die Plattform Meta Quest. So fand im Jahr 2024 die erste digitale Weltmeisterschaft im Tischtennis statt, organisiert vom Internationalen Tischtennisverband. Entsprechend orientieren sich auch die virtuellen Sportligen, die Andreas Kraus organisiert, an klassischen Ligensystemen, wie man sie aus traditionellen Sportarten wie Tennis oder Tischtennis kennt (siehe auch [Austrian Virtual Reality Tennis League](#)). Die Ligen sollen ab 2025 die bestehenden Sportverbände ergänzen, um einem möglichst breiten Publikum ein ortsunabhängiges Sporterlebnis zu ermöglichen. Teilnehmer können von überall aus mitspielen – alles, was sie dafür benötigen, sind ein eigener Saisonpass, eine VR-Brille und eine stabile Internetverbindung. Die Anmeldung erfolgt über die Plattform [MXR Sports](#), auf der Spieler ihren Saisonpass erwerben können, um in den Wettbewerb einzusteigen – ähnlich wie im E-Sport. Bereits in der ersten Saison werden mehrere Tausend Teilnehmer erwartet, die sich auf hohe Preisgelder freuen dürfen.

Ortsunabhängige Sporterlebnisse als Zukunft des Sports

In seiner Rolle begleitet Andreas Kraus die internen und externen Stakeholder von LAOLA1 dabei, virtuelle Sportarten dauerhaft in Österreich zu etablieren und sie mit der bestehenden Sportindustrie zu vernetzen. Ziel ist es, eine breitere Zielgruppenansprache für die jeweiligen Sportarten zu ermöglichen. Dabei setzt die Initiative zum einen auf die Professionalisierung des virtuellen Sports, zum anderen auf die Erschließung neuer Zuschauer- und Spielerschichten. Unterstützt wird das Projekt von namhaften Investoren, darunter einige Weltmeister und prominente Persönlichkeiten aus der Sport-, Tech- und Business-Welt.

Andreas Kraus beschäftigt sich bereits seit Jahren mit digitalen Geschäftsmodellen und deren Zukunftspotenzial, insbesondere im Sportbereich. Durch seine Arbeit hat er die Chancen und Möglichkeiten im Bereich Virtual Sports früh erkannt – Sportarten, die physisch ausgeübt, aber mithilfe virtueller Realität in ein digitales Umfeld übertragen werden. Nach mehreren Jahren der Konzeption ist nun der Zeitpunkt gekommen, seine Vision in die Realität umzusetzen. „Virtuelle Sportarten sind längst keine Zukunftsvision mehr“, sagt Andreas Kraus. „Unser Ziel ist es, professionelles Gaming im virtuellen Sportbereich zu etablieren. Gemeinsam möchten wir ein barrierefreies Sporterlebnis schaffen, das unabhängig von Ort und Infrastruktur für Menschen jeden Alters rund um die Uhr zugänglich ist.“

Sie möchten Teil der ersten virtuellen Sportligen werden? Dann sichern Sie sich jetzt über [MXR Sports](#) Ihre Mitgliedschaft!

Pressekontakt:

MXR Sports FlexKapG

E-Mail: office@mxr-sports.com

Webseite: <https://mxr-sports.com/>

Medieninhalte



Andreas Kraus / Weiterer Text über ots und www.presseportal.de/nr/180550 / Die Verwendung dieses Bildes für redaktionelle Zwecke ist unter Beachtung aller mitgeteilten Nutzungsbedingungen zulässig und dann auch honorarfrei. Veröffentlichung ausschließlich mit Bildrechte-Hinweis.

Diese Meldung kann unter <https://www.presseportal.ch/de/pm/100102613/100934022> abgerufen werden.