

# Dossier Wintersport

## Anoraks mit Hirn

Rechtzeitig zum drastischen Wintereinbruch statten O'Neill und die Interactive Wear AG unsere Snowboarder und Carver mit computerisierter Garderobe aus. Im „Hub“-Anorak sind iPod und Handy integriert.

Diesen Winter ist es endgültig so weit: Die ohnedies bereits allgegenwärtige Heerschar an digitalen Geräten rückt uns in bislang unvorstellbarer Weise auf den Leib. Und dies im Wortsinne – nämlich hautnah. Nun hatten wir uns gerade erst daran gewöhnt, mit diversen Kombinationen von Handy, Pocket-PC oder Palm und MP3-Player in den ausgebeulten Jackentaschen unterwegs zu sein – und schon will uns die Industrie den mobil-digitalen Alltag erneut „komfortabler gestalten“. So entwickelten die Spezialisten für Sportbekleidung der US-Firma O'Neill gemeinsam mit dem innovativen Chip-Hersteller Infineon seit 2002 einen mit viel digitaler Intelligenz angereicherten Snowboard-Anorak, der rechtzeitig zur heurigen Wintersaison in ausgewählten Geschäften (um rund 500 Euro) erhältlich ist.

### Kommandozentrale

Nomen ist dabei Omen: The Hub – frei übersetzt: „die Drehscheibe der Vernetzung“ – heißt diese „weltweit erste mobile Kommunikations- und Unterhaltungsjacke“. Eine Eigenschaft, die man dem modisch designten, hochgradig funktional verarbeiteten Allwetter-Textil auf den ersten Blick gar nicht ansieht. Der unauffällig integrierte, jedoch entfernbare iPod-Player und ein spezielles Bluetooth-Modul repräsentieren das digitale Herzstück der Hub-Jacke. Während Ersterer bequem zu Hause auf dem PC mit zum Pistenvergnügen passender Musik befüllt werden kann, übernimmt Letzteres dann unterwegs die kommunikative Verbindung zum mitgeführten Handy.

Der entscheidende Clou an dieser radikalen Entwicklung ist jedoch die überaus komfortable Bedienbarkeit von Handy

und iPod: Von der Bluetooth-iPod-Zentrale aus verlaufen fest verdrahtete, jedoch unsichtbar eingewobene Verbindungen zu einem in den Stoff der Außenseite des linken Jackenärmels integrierten Bedienfeld, einer Art Keyboard, das selbst mit Handschuhen eine blitzschnelle Musikauswahl oder Lautstärkeregelung erlaubt. Und wieder andere „Verdrahtungen“ enden bei adäquaten Kopfhörern beziehungsweise bei einer in den Kragen eingebauten Mikrofon-Lautsprecher-Kombination, mit der man Anrufe mit einer spontanen Handbewegung entgegennehmen kann, ohne das Handy mit klammen Fingern aus der Jacke nehmen zu müssen. Das iPod-Musikvergnügen wird während des Anrufs sogar automatisch unterbrochen – und erst fortgesetzt, wenn das Gespräch beendet ist.

Und für jene Zeitgenossen, die all die faszinierenden Funktionen von „The Hub“ auf der Piste nutzen wollen, jedoch ihren zwar um sündteures Geld erstandenen, leider aber digital unfähigen Goretex-Anorak nicht gleich wegwerfen wollen, hat O'Neill ein weiteres attraktives Produkt im Programm: einen intelligenten Solar-Rucksack namens „H2 Series Backpack“.

### MP3-Player im Anorak

Dieser bietet nicht nur durchwegs alle zuvor beschriebenen Features des Hub-Anoraks, wie etwa ein von der darauf spezialisierten Firma ElekTek entwickeltes und am linken Tragegurt eingewobenes „Control Panel“, sondern erhöht zudem auch den „energetischen Aktionsradius“ des modernen Wintersportlers.

Zwei an der Außenseite angebrachte und flexible Solar-Panels versorgen über einen in den Rucksack integrierten Akku sowohl Handy als auch iPod und



Illustration: Carla Müller, www.carla-m.com

Bluetooth-Modul mit dem nötigen Strom. Dabei identifiziert ein spezieller Konverter-Chip, welche der mittels USB-Schnittstelle angeschlossenen Geräte gerade eben den dringendsten Energiebedarf anzeigen – und teilt diesen ein Extra-Quantum des wertvollen Sonnenstroms zu. Kurz: Die mit dem H2 Solar Backpack ausgerüsteten Snowboarder können iPod und Handy auf der Piste (zumindest bei idealem Wetter) ausnutzen, bis der Ohrenarzt kommt.

Trotz all der im HUB der H2 Series von O'Neill unscheinbar integrierten digitalen Intelligenz sehen viele Experten darin erst den Beginn eines mächtigen Trends hin zu so genannten „Wearable Electronics“. Der aus dem Nichts entstandene Neomarkt, der 2004 immerhin bereits ein Volumen von 200 Mio. Dollar generieren konnte, wird jedoch in den kommenden Jahren noch ein gehörig Maß an Investitionen in entwicklerisches Know-how erfordern.

Dies war wohl auch der Hauptgrund, warum sich Infineon, der Initialpartner bei The Hub von O'Neill, im heurigen Sommer aus der Entwicklung von „Smart Clothes“ zurückzog. Und einem Management-Buy-out zustimmte, bei welchem nahezu die gesamte Führungscrew samt Entwicklerteam – nunmehr als Interactive Wear AG – weiter an neuen Ideen und Produkten schmiedet.