



Nikolayi Engelmann

Virtual Reality Gaming

**Potential der Technologie für die
Welt der digitalen Spiele**

Tectum

<https://doi.org/10.5771/9783828870611-1>

Generiert durch IP '18.226.214.101', am 08.05.2024, 19:07:06.

Das Erstellen und Weitergeben von Kopien dieses PDFs ist nicht zulässig.

Nikolayi Engelmann

Virtual Reality Gaming

Nikolayi Engelmann

Virtual Reality Gaming

Potential der Technologie für die Welt der digitalen Spiele

Tectum Verlag

<https://doi.org/10.5771/9783828870611-1>

Generiert durch IP '18.226.214.101', am 08.05.2024, 19:07:06.

Das Erstellen und Weitergeben von Kopien dieses PDFs ist nicht zulässig.

Nikolayi Engelmann

Virtual Reality Gaming. Potential der Technologie für die Welt der digitalen Spiele

© Tectum – ein Verlag in der Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden 2018

E-Book: 978-3-8288-7061-1

(Dieser Titel ist zugleich als gedrucktes Werk unter der ISBN 978-3-8288-4130-7 im Tectum Verlag erschienen.)

Umschlagabbildung: shutterstock.com © Andrush

Alle Rechte vorbehalten

Besuchen Sie uns im Internet

www.tectum-verlag.de

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Angaben sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	9
1. Einführung	13
1.1 Aufbau des Buches	13
1.2 Motivation	13
1.3 Zentrale Fragestellung und Hypothese	14
2. Theoretische Grundlagen	15
2.1 Definition: E-Gaming und Gamer	15
2.2 E-Gaming gegenwärtig	16
2.3 Wer spielt E-Games und wie beliebt ist E-Gaming	19
3. Virtual Reality	21
3.1 Definition: Virtual Reality	21
3.2 Definition: Immersion	22
3.3 Historische Betrachtung und Entwicklung von VR	22
3.4 Funktionsweise eines Head-Mounted Displays	28
3.5 Aktuell relevante Head-Mounted Displays (VR-Gaming)	32
3.6 Abgrenzung der Begriffe Virtual und Augmented Reality	33

4. Risiken der Technologie	35
4.1 Gesundheitliche Gefahren	35
4.2 Persönliche Erfahrungen mit den gesundheitlichen Risiken	38
4.3 Datenschutz	39
4.4 Jugendschutz	42
4.5 Erkenntnisse zu den Risiken der Technologie	43
5. Einsatzmöglichkeiten von Virtual Reality	45
5.1 Architektur	45
5.2 Medizin	46
5.3 Bildung	46
5.4 Journalismus	47
5.5 Touristik	48
5.6 Marketing	49
5.7 E-Gaming	50
5.8 Erkenntnisse zu Einsatz- und Verwendungsmöglichkeiten	51
6. Medienmarkt: E-Gaming	53
6.1 Umsatz von E-Games	53
6.2 Virtual Reality E-Gaming	54
6.3 Virtual Reality E-Gaming in Deutschland	56
6.4 Relevante Unternehmen und Umsatzprognose bis 2020	57
6.5 Erkenntnisse betreffend des Medienmarktes: E-Gaming	58

7. Untersuchung: Virtual Reality Hard- und Software	61
7.1 Einführung: Praktische Analyse	61
7.2 Erklärung: Auswahl und Analysematrix	61
7.3 Daten, Inhalt und Kommentar zur untersuchten Software	64
7.4 Erkenntnisse aus der Untersuchung	89
8. Kritische Analyse und Schlussfolgerung	93
Abkürzungsverzeichnis	102
Abbildungsverzeichnis	103
Tabellenverzeichnis	104
Literatur- und Online-Quellenverzeichnis	105
Anlagenverzeichnis	116
Einführung: Experteninterviews	117
Interviewfragen an Experten der Branche	118
Experteninterview 1	121
Experteninterview 2	126
Experteninterview 3	128
Glossar	131
Informationen über den Autor	141

„VR is going to need 10 years to
become a very mainstream big thing.“

- Mark Elliot Zuckerberg (Co-Founder und CEO von Facebook Inc.)