

Fabio Masilla

Virtual Reality als innovatives Medium für disruptive Veränderung. Eine ökonomische Analyse am Beispiel der Musik- und Festivalbranche in Deutschland

Bachelorarbeit

BEI GRIN MACHT SICH IHR WISSEN BEZAHLT



- Wir veröffentlichen Ihre Hausarbeit, Bachelor- und Masterarbeit
- Ihr eigenes eBook und Buch - weltweit in allen wichtigen Shops
- Verdienen Sie an jedem Verkauf

Jetzt bei www.GRIN.com hochladen
und kostenlos publizieren



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

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

Dieses Werk sowie alle darin enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsschutz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlanges. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen, Auswertungen durch Datenbanken und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe (einschließlich Mikrokopie) sowie der Auswertung durch Datenbanken oder ähnliche Einrichtungen, vorbehalten.

Impressum:

Copyright © 2019 GRIN Verlag
ISBN: 9783346237910

Dieses Buch bei GRIN:

<https://www.grin.com/document/903788>

Fabio Masilla

**Virtual Reality als innovatives Medium für disruptive
Veränderung. Eine ökonomische Analyse am Beispiel
der Musik- und Festivalbranche in Deutschland**

GRIN - Your knowledge has value

Der GRIN Verlag publiziert seit 1998 wissenschaftliche Arbeiten von Studenten, Hochschullehrern und anderen Akademikern als eBook und gedrucktes Buch. Die Verlagswebsite www.grin.com ist die ideale Plattform zur Veröffentlichung von Hausarbeiten, Abschlussarbeiten, wissenschaftlichen Aufsätzen, Dissertationen und Fachbüchern.

Besuchen Sie uns im Internet:

<http://www.grin.com/>

<http://www.facebook.com/grincom>

http://www.twitter.com/grin_com

Bachelor Thesis

im Studiengang

Marketing & Communications Management

Virtual Reality als innovatives Medium für disruptive Veränderung.

**Eine ökonomische Analyse am Beispiel der
Musik- und Festivalbranche in Deutschland.**

Eingereicht von: Fabio Carmelo Masilla

Erarbeitet im: 7. Semester

Abgabedatum: 22. Oktober 2019

International School of Management

Kurzfassung

Diese Bachelorarbeit beschäftigt sich im Allgemeinen mit dem Thema Virtual Reality (virtuelle Realität, abgekürzt VR) als innovatives Medium für disruptive Veränderung am Beispiel der Musik- und Festivalbranche in Deutschland. Anhand einer theoretischen Literaturanalyse werden wichtige Voraussetzungen für die Etablierung und Umsetzung der Virtual-Reality-Technologie beleuchtet und Hypothesen zur Einordnung des Mediums im Musik- und Festivalmarkt aufgestellt. Zur Überprüfung dieser Hypothesen werden die Ergebnisse einer durchgeführten Online-Umfrage, eines Feldexperimentes sowie von Interviews mit Experten im Bereich der Veranstaltungswirtschaft vergleichend analysiert und die heraus gewonnenen Erkenntnisse zur Aufstellung des abschließenden Fazits und Ausblicks verwendet. Zusammengefasst lässt sich festhalten, dass die Anwendung von Virtual Reality in der Musik- und Festivalbranche durchaus disruptiven Charakter hat und weitreichende Chancen und geschäftliche Potentiale bietet. Voraussetzung hierfür sind eine verstärkte Forschung im theoretischen und praktischen Bereich und hieraus resultierende technologische Verbesserungen für Hardware und Software.

Abstract

This bachelor thesis assesses the topic Virtual Reality (virtual reality, abbreviated VR) as an innovative medium for disruptive change using the example of the music and festival industry in Germany. Theoretical literature analysis is used to shed light on important prerequisites for the establishment and implementation of virtual reality technology and to draw up hypotheses for classifying the medium in the music and festival market. In order to test these hypotheses, the results of an online survey, a field experiment and interviews with experts in the event industry have been compared and the findings have been used to reach the final conclusion and outlook. In summary, it can be said that the application of virtual reality in the music and festival industry has a disruptive character and offers far-reaching opportunities and business potential. The prerequisite for this is increased research in the theoretical and practical fields and the resulting technological improvements for hardware and software.

Inhaltsverzeichnis

Kurzfassung.....	II
Abstract.....	III
Abbildungsverzeichnis	V
Abkürzungsverzeichnis.....	VI
1 Einleitung.....	1
1.1 Hinführung zur Thematik	1
1.2 Problemstellung und Aufbau der Arbeit.....	3
2 Theoretische Grundlagen	5
2.1 Begriffserklärung Virtual Reality	5
2.2 Entwicklung und Marktüberblick von Virtual Reality	8
2.3 Voraussetzungen für den Einsatz von Virtual Reality	15
3 Musikmarkt in Deutschland	20
4 Festivalmarkt in Deutschland	25
5 Zielgruppenanalyse	27
6 Aktuelle Anwendungsbeispiele von VR in der Musik- und Festivalbranche	35
7 Einsatzpotentiale von VR in der Musik- und Festivalbranche	39
8 Empirische Erhebung zum Einsatzpotential von VR	44
8.1 Online-Umfrage	44
8.2 Feldexperiment.....	47
8.3 Experteninterview	48
9 Ergebnisse und Diskussion	50
9.1 Aktueller Stand der VR-Technologie in der Musik- und Festivalbranche.....	50
9.2 Chancen und Risiken durch den Einsatz von Virtual Reality.....	53
9.3 Mehrwert schaffen durch den Einsatz von Virtual Reality	56
10 Fazit und Ausblick	59
Literaturverzeichnis.....	62
Anhang	66