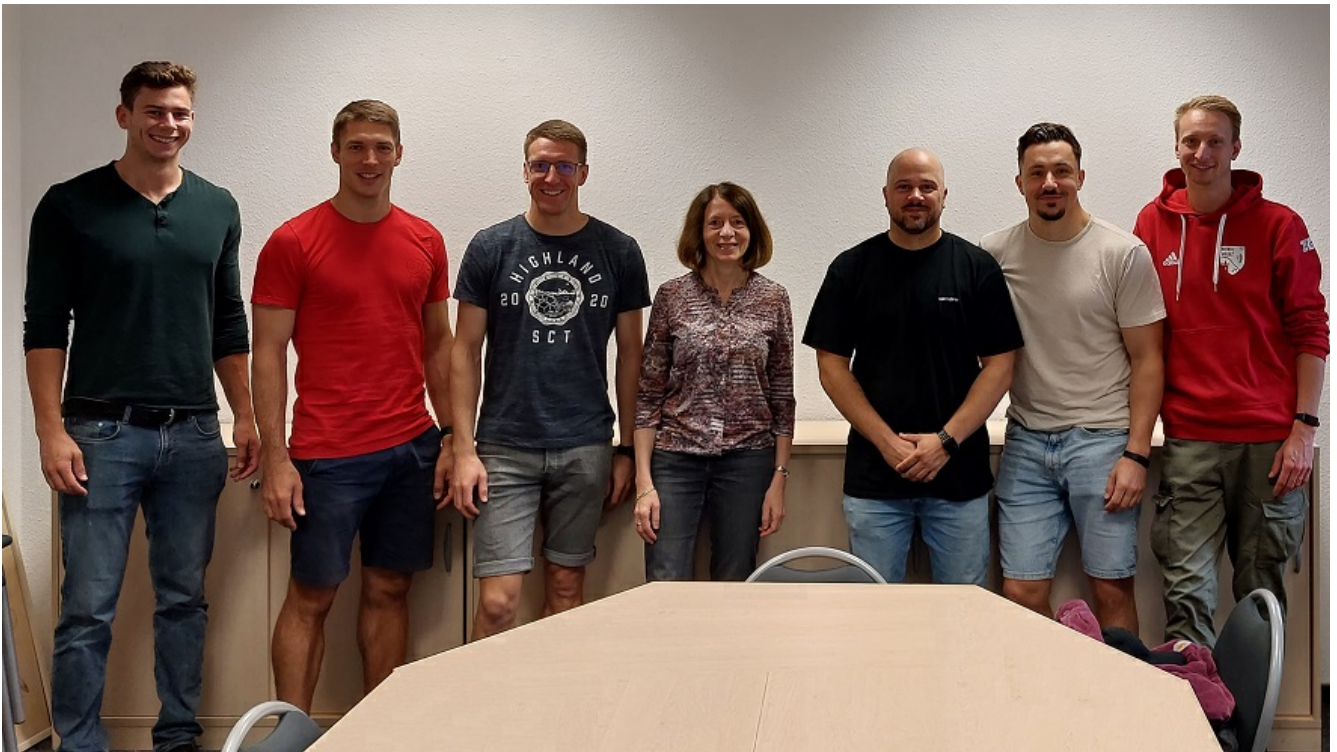


## BEREICH SPORTWISSENSCHAFT

### Profil



*Das VR-Team im August 2023: Hannes Loerwald, Sebastian Merker, Dan Bürger, Kerstin Witte, Florian Heilmann, Stefan Paster und Alexander Schwadtke (v. l. n. r.)*

Seit 2012 existiert die Arbeitsgruppe Virtuelle Realität / Antizipation im Strukturbereich Sport und Technik / Bewegungswissenschaft, welche sich mit folgenden Schwerpunkten beschäftigt:

- Nutzung der virtuellen Realität im Sport (z.B. Gerätturnen)
- Motorisches Verhalten des Menschen in der virtuellen Realität
- Vergleich des Blickverhaltens in VR im Vergleich zur realen Umgebung
- Visuelle Wahrnehmung in VR
- Motorisches Lernen in VR
- Einsatz der VR bei Personen mit Demenz
- Antizipation im Karate