

Inhalt

Dank 9

Teil 1

Ein Mikroskop für den Geist

«Durch Illusion zur Realität» 13

Teil 2

Jenseits der Wirklichkeitsbarriere

Erfahrungskino und die Kunst binokularer Illusion 69

Maschinen zum Denken 98

Die Schwelle virtueller Exploration 137

Im Cyberspace 154

Teil 3

Der wirklichkeitsindustrielle Komplex

Start bei der NASA 193

Die Geburt der VR-Wirtschaft 230

Cyberspace und dicke Geschäfte 262

Wirklichkeit auf unserer Netzhaut 293

High-Tech-Spielzeug und Industriepolitik 327

«Visuell, intelligent und persönlich» 366

Außerhalb des Körpers 390

Der Ursprung des Schauspiels
und die Zukunft der Unterhaltung 439

Wie sich Dinge anfühlen 478

VR im Eigenbau 515

Teil 4

Virtuelle Realität und die Zukunft

Teledildonics und darüber hinaus 529

Cyberspace und menschliche Natur 580

Literatur 603

Register 610