

Inhalt

1	Virtuelle Realitäten entwerfen. Zur Einführung	1
	<i>Carolin Höfler und Philipp Reinfeld</i>	
2	Virtuelle Realität: die Angleichung des Bildes an die Imagination	13
	<i>Lambert Wiesing</i>	
3	This Is Real. Architektonisches Entwerfen in Virtual Reality	31
	<i>Philipp Reinfeld</i>	
4	Fortbewegung im virtuellen Raum	59
	<i>Eike Langbehn</i>	
5	„Some Kind of Actual Space“ oder: Cyberspace als kybernetischer Raum	81
	<i>Lasse Scherffig</i>	
6	Von der erweiterten Realität zur erweiterten Identität: Medienkultur der Augmented Identity	105
	<i>Stephan Günzel</i>	
7	Soweit die offene Welt reicht. Drei Studien zur Konstitution der skybox als „weltförmige Halle“ des Computerspiels	131
	<i>Marc Bonner</i>	
8	Thesen zum non-korrelationistischen Bild	161
	<i>Jens Schröter</i>	

9	Prothetische Screens? Modi der verkörperten Wahrnehmung in virtuellen und 3D-Raumerfahrungen	177
	<i>Lilian Haberer</i>	
10	Bildkontakte. Über die haptische Erfahrbarkeit virtueller Räume	211
	<i>Carolin Höfler</i>	
	Dank	239
	Autorinnen und Autoren	243