

Philosophie der Informatik

Bibliographie zum Thema „Virtual Reality“

- Baudrillard, Jean: Kool Killer oder Der Aufstand der Zeichen. Berlin 1978.
- Baudrillard, Jean: Simulacra and simulation. Ann Arbor / Michigan. ²⁷2018.
- Baudrillard, Jean: Videowelt und fraktales Subjekt. In: Philosophie der neuen Technologie. Berlin 1989.
- Brill, Manfred: Virtuelle Realität (Informatik im Fokus). Berlin, Heidelberg 2009.
- Cline, Ernest: Ready Player One. Frankfurt/M. 2017.
- Deleuze, Gilles: Die Falte. Leibniz und der Barock. Frankfurt/M. 1995.
- Gibson, William: Die Neuromancer-Trilogie. München 2010.
- Holischka, Tobias: Cyberplaces. Philosophische Annäherungen an den virtuellen Ort. Bielefeld 2016.
- Lanier, Jaron: Anbruch einer neuen Zeit – Wie Virtual Reality unser Leben und unsere Gesellschaft verändert. Hamburg 2018.
- Martens, Ekkehard / Rohbeck, Johannes (Hg.): Virtualität. Zeitschrift für Didaktik der Philosophie und Ethik. 3(1999).
- Rubin, Peter: Future Presence. How Virtual Reality is changing human connection, intimacy and the limits of ordinary life. New York 2018.
- Scheppenhäuser, Gerhard (Hg.): Handbuch der Medienethik. Darmstadt 2018.
- Serres, Michel / Farouki, Nayla: Thesaurus der exakten Wissenschaften. Frankfurt/M. ²2001.
- Tegmark, Max: Life 3.0. Being Human in the Age of Artificial Intelligence. London, New York 2018.