

Inhalt

Kapitel 1

Einleitung 9

Kapitel 2

Was ist virtuelle Realität?

Und wie entsteht sie? 15

VR-Ausrüstungen 16

Virtuelle Realität 19

Wie virtuelle Realität entsteht 22

Von der Computersimulation zur virtuellen
Realität 29

Von anderen Technologien zur virtuellen
Realität 32

Virtuelle Realität und andere Phänomene der
Computerwelt 35

Fazit 38

Kapitel 3

Leben wir in einer

computergenerierten Welt? 41

Das Gehirn im Tank 42

Gründe gegen das Gehirn-im-Tank-Szenario 46

Das Simulationsargument 51

Der Fehler im Argument 61

Fazit 67

Kapitel 4

Wie real ist die virtuelle Realität? 69

Was heißt hier schon »real«? 70

Der Realismus von David Chalmers 72

Gründe für den Realismus 77

Probleme mit dem Realismus (1): Die Vielzahl der Objekte und ihre Abhängigkeit von Interpretationen	79
Probleme mit dem Realismus (2): Die fragile Existenz der Objekte	83
Fiktionen	86
Fiktionalismus vs. Realismus und die Folgen	90
Fazit	93

Kapitel 5

Was darf ich

in der virtuellen Realität tun? 95

Einwände gegen eine Ethik für die virtuelle Realität	96
Von den Folgen her gedacht (1): Kurzfristige Konsequenzen	100
Von den Folgen her gedacht (2): Längerfristige Konsequenzen	105
Von den Einstellungen her gedacht	108
Fazit	112

Kapitel 6

Was bringt mir die virtuelle Realität? 115

Der instrumentelle Wert von VR-Szenarien (1): Entwicklung von Fähigkeiten	116
Der instrumentelle Wert von VR-Szenarien (2): Wissenserweiterung	118
Der intrinsische Wert von VR-Szenarien	123
Die Erlebnismaschine	126
Unterschiede zwischen der Erlebnismaschine und der heutigen virtuellen Realität	130
Einen Garten pflegen – lieber in der gewöhnlichen oder der virtuellen Realität?	134
Fazit	137

Kapitel 7
Virtuelle Realität – Utopie oder
Weltflucht? 141

Die Utopie der Welterschaffung	142
Die Utopie der grenzenlosen Wahlfreiheit	144
Die gegenwärtige Situation	148
Bleibt der OR treu!	155
Anmerkungen	161
Literaturhinweise	167
Personenregister	173
Sachregister	174