

Literaturverzeichnis

- [Anon.] (1846), Die Mnemotechnik erläutert durch Anwendung derselben auf die Hauptdaten der Bayerischen Geschichte und Geographie zum Schul- und Selbstunterricht, Augsburg: Schmid.
- [Anon.] (1891), Die Wahrheit in der Frage der Überbürdung unserer Schüler. Allen Eltern, allen Lehrern und den Freunden der Erziehung zur Erwägung gebracht von einem erfahrenen Schulmanne, Dresden: Julius Reichel.
- [Anon.] (2009), »Berühmte Gedächtnis-Akrobaten«, in: Bild der Wissenschaft vom 15.12.2009, online unter <https://www.wissenschaft.de/allgemein/beruehmte-gedaechtnis-akrobaten/> (letzter Zugriff am 01.08.24).
- Abawi, Daniel F. (2012), Augmented reality – die angereicherte Realität: ein autorenorientierter Prozess zur authentischen Integration von virtuellen Objekten in Augmented Reality-Anwendungen, Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller.
- Abbas, Asad/Chalup, Stephan K. (2021), »Affective analysis of visual scenes using face pareidolia and scene-context«, in: Neurocomputing 437, S. 72-83.
- Abdel-Hakim, Alaa E. (2019), »Ally patches for spoliation of adversarial patches«, in: Journal of Big Data 51/6, o. Pag.
- Abel, Jacob Friedrich (1786), Ueber die Quellen der menschlichen Vorstellungen, Stuttgart: Johann Benedict Metzler.
- Abend, Pablo/Fuchs, Mathias (2016), »The Quantified Self and Statistical Bodies«, in: Digital Culture and Society 2/1, S. 5-21.
- Abowd, Gregory D./Bobick, Aaron F./Essa, Irfan A. u.a. (2002), The Aware Home: A living laboratory for technologies for successful aging, AAAI Technical Report WS-02-02.
- Achenbach, Ernst (1916), »Experimentalstudie über Abstraktion und Begriffsbildung«, in: Archiv für die gesamte Psychologie 35/2-4, S. 412-569.
- Acker, Amelia/Clement, Tanya (2019), »Data Cultures, Culture as Data. Special Issue of Cultural Analytics«, in: Journal of Cultural Analytics April 2019, o. Pag.
- Acoleyen, Karel van/Doorselaere, Jos van (2020), »Captain Einstein: A vr experience of relativity«, in: American Journal of Physics 88/10, S. 801-813.
- Adamowski, Natascha (2017), Ozeanische Wunder. Entdeckung und Eroberung des Meeres in der Moderne, Paderborn: Fink.
- Adams, Alexander T./Costa, Jean/Jung, Malte F. u.a. (2015), »Mindless Computing: Designing Technologies to Subtly Influence Behavior«, in: UbiComp '15, International Joint Conference on Pervasive and Ubiquitous Computing, New York: ACM, S. 719-730.

- Aday, Jacob S./Davoli, Christopher C./Bloesch, Emily K. (2020), »Psychedelics and virtual reality: parallels and applications«, in: *Therapeutic Advances in Psychopharmacology* 10, S. 1-9.
- Agnese, Jorge/Herrera, Jonathan/Tao, Haicheng u.a. (2020), »A survey and taxonomy of adversarial neural networks for text-to-image synthesis«, in: *WIREs Data Mining and Knowledge Discovery* 10, Art. e1345.
- Aguiar, Naomi R./Taylor, Marjorie (2015), »Children's concepts of the social affordances of a virtual dog and a stuffed dog«, in: *Cognitive Development* 34, o. Pag.
- Aguiar, Thiago Vieira de/Sánchez-Pi, Nayat/Werneck, Vera Maria Benjamim (2018), »AIDE-VR: Extending a Virtual Living Lab Framework Using Virtual Reality«, in: Javier Bajo/Juan M. Corchado/Elena María Navarro Martínez u.a. (Hg.), *Highlights of Practical Applications of Agents, Multi-Agent Systems, and Complexity. International Workshops of PAAMS*, Cham: Springer, S. 270-281.
- Ahn, Sun Joo (Grace)/Bostick, Joshua/Ogle, Elise u.a. (2016), »Experiencing Nature: Embodying Animals in Immersive Virtual Environments Increases Inclusion of Nature in Self and Involvement With Nature«, in: *Journal of Computer-Mediated Communication* 21, S. 399-419.
- Aiken, Mary P./Berry, Mike J. (2015), »Posttraumatic stress disorder: possibilities for olfaction and virtual reality exposure therapy«, in: *Virtual Reality* 19, S. 95-109.
- Aipperspach, Ryan/Hooker, Ben/Woodruff, Allison (2009), »The Heterogeneous Home«, in: *Interactions* 16/1, S. 35-38.
- Aipperspach, Ryan/Rattenbury, Tye/Woodruff, Allison u.a. (2006), »A Quantitative Method for Revealing and Comparing Places in the Home«, in: *UbiComp '06: Proceedings of the 8th international conference on Ubiquitous Computing*, New York: ACM, S. 1-18.
- Airen (2015), »So sieht es aus, wenn Computer träumen«, in: *Die Welt vom 21.7.2025*, online unter <https://www.welt.de/kultur/article144267349/So-sieht-es-aus-wenn-Computer-traeumen.html> (letzter Zugriff: 5.8.2024).
- Akagawa, Daisuke/Takatsu, Junichi/Otsu, Ryoji u.a. (2021), »Sustainable society with a touchless solution using UbiMouse under the pandemic of COVID-19«, in: *SIGGRAPH 2021 Emerging Technologies*, New York: ACM, Art. 12.
- Akbal, Zeynep (2023), *Lived-Body Experiences in Virtual Reality. A Phenomenology of the Virtual Body*, Bielefeld: transcript.
- Akten, Memo (2015), »Deepdream is blowing my mind«, in: *Medium vom 10.07.2015*, online unter <https://memoakten.medium.com/deepdream-is-blowing-my-mind-6a2c8669c698> (letzter Zugriff: 01.07.2020).
- Akten, Memo/Fiebrink, Rebecca/Grierson, Mick (2019), »Learning to See: You Are What You See«, in: *SIGGRAPH 2019 Short Art Papers*, New York: ACM, Art. 13, S. 1-6.
- Alallah, Jehan/Hinze, Annika (2011), »Feeding the Digital Parrot: Capturing Situational Context in an Augmented Memory System«, in: *OzCHI '11 Proceedings of the 23th Australian Computer-Human Interaction Conference*, New York: ACM, S. 1-10.
- Albouys-Perrois, Jérémy/Laviole, Jérémy/Briant, Carine u.a. (2018), »Towards a Multi-sensory Augmented Reality Map for Blind and Low Vision People: a Participatory Design Approach«, in: *CHI '18 Proceedings of the 2018 Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, Art. 629.

- Alexeev, Vladimir (2023), »Am Anfang war der Prompt. Die Wege zur Kreativität der Maschine«, in: Lothar B. Blum (Hg.), *Angewandte Data Science: Projekte. Methoden. Prozesse*, Wiesbaden: Springer, S. 51-80.
- Allen, Philip van/McVeigh-Schultz, Joshua/Brown, Brooklyn u.a. (2013), »AniThings: Animism and Heterogeneous Multiplicity«, in: CHI '13 Extended Abstracts of the 2013 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, S. 2247-2256.
- Allesch, Gustav Johannes von (1931), *Zur nichteuklidischen Struktur des phänomenalen Raumes (Versuche an Lemur mongoz mongoz L.)*, Jena: Gustav Fischer.
- Alomara, Noura/Alsalehb, Mansour/Abdulrahman, Alarifi (2019), »Behavioral consequences of Pokémon GO: The exaggerated picture«, in: *Computers in Human Behavior* 90, S. 223-245.
- Alpsancar, Suzana (2021), »Vom Fahrzeug zum Fahrding. Ein Heideggerianischer Kommentar zum autonomen Automobil«, in: Florian Sprenger (Hg.), *Autonome Autos. Medien- und kulturwissenschaftliche Perspektiven auf die Zukunft der Mobilität*, Bielefeld: transcript, S. 377-402.
- Altenhofer, Michael/Pauli, Paul/Gromer, Daniel u.a. (2021), *Virtual-Reality-Therapie. Anwendung in Klinischer Psychologie und Psychotherapie*, Berlin, Heidelberg: Springer.
- Amores, Judith/Fuste, Anna/Richer, Robert (2019), »Deep Reality: Towards Increasing Relaxation in VR by Subtly Changing Light, Sound and Movement Based on HR, EDA, and EEG«, in: CHI '19 Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, Art. VS03.
- Amores, Judith/Richer, Robert/Zhao, Nan u.a. (2018), »Promoting Relaxation Using Virtual Reality, Olfactory Interfaces and Wearable EEG«, in: 2018 IEEE 15th International Conference on Wearable and Implantable Body Sensor Networks (BSN), Las Vegas: IEEE, S. 98-101.
- Andersen, Elizabeth/Bauschke-Hartung, Ricarda/Reuvekamp, Silvia (Hg.) (2015), *Literarischer Stil: Mittelalterliche Dichtung zwischen Konvention und Innovation. XXII. Anglo-German Colloquium*, Düsseldorf, Berlin, München, Boston: de Gruyter.
- Andersen, Kristina (2014), »The Deliberate Cargo Cult«, in: DIS '14: Proceedings of the 2014 Conference on Designing Interactive Systems, New York: ACM, S. 627-636.
- Anderson, Andrew James/Bruni, Elia/Lopopolo, Alessandro u.a. (2015), »Reading visually embodied meaning from the brain: Visually grounded computational models decode visual-object mental imagery induced by written text«, in: *NeuroImage* 120, S. 309-322.
- Anderson, Chris (2008), »The End of Theory. The Data Deluge Makes the Scientific Method Obsolete«, in: *Wired* vom 16.07.2008.
- Andrade, Jackie/May, Jon/Deeprose, Catherine u.a. (2014), »Assessing vividness of mental imagery: The Plymouth Sensory Imagery Questionnaire«, in: *British Journal of Psychology* 105, S. 547-563.
- Andrade, Ronny (2020), *Echolocation as a Means for People with Visual Impairment to Acquire Spatial Knowledge of Virtual Space*, Diss. Melbourne.
- Andrade, Ronny/Waycott, Jenny/Baker, Steven u.a. (2018), »Echo-house: Exploring a virtual environment by using echolocation«, in: OzCHI '18 Proceedings of the 30th Australian Computer-Human Interaction Conference, New York: ACM, S. 278-289.

- Andrade, Ronny/Waycott, Jenny/Baker, Steven u.a. (2022), »A Participatory Design Approach to Creating Echolocation-Enabled Virtual Environments«, in: *ACM Transactions on Accessible Computing* 15/3, Art. 18.
- Andreasen, Anastassia/Nilsson, Niels Christian/Zovnercuka, Jelizaveta u.a. (2018), »What Is It Like to Be a Virtual Bat?«, in: Anthony L. Brooks/Eva Brooks/Cristina Sylla (Hg.), *Interactivity, Game Creation, Design, Learning, and Innovation. 7th EAI International Conference, ArtsIT 2018, and 3rd EAI International Conference, DLI 2018, ICTCC 2018*, Cham: Springer, S. 532-537.
- Andrew (2023), »How to use negative prompts?«, *Stable Diffusion Art* vom 15.11.2023, online unter <https://stable-diffusion-art.com/how-to-use-negative-prompts/> (letzter Zugriff: 06.02.24).
- Angeles, Jean M./Calanda, Fredilyn B./Bayon-On, Tony Vic V. u.a. (2017), »AR Plants: Herbal Plant Mobile Application utilizing Augmented Reality«, in: *Proceedings of the 2017 International Conference on Computer Science and Artificial Intelligence (CSAI 2017)*, New York: ACM, S. 43-48.
- Angerer, Marie-Luise (2022), *nicht bewusst. Affektive Kurzschlüsse zwischen Psyche und Maschine*, Berlin, Wien: Turia + Kant.
- Anhalt, Henricus (1696), *Send=Schreiben Von der Natürlichen= und Kunst=Memorie, An seine Hoch=Ehrwürden Hn. M. Samuel Dieterich /Der Rupinischen Kirchen Pastoren und Inspectoren, Franckfurth und Leipzig: Gottfried Liebezeit*.
- Anschütz, Georg (Hg.) (1927), *Farbe-Ton-Forschungen. Band 1*, Leipzig: Akademische Verlagsgesellschaft.
- Antle, Alissa Nicole/Corness, Greg/Droumeva, Milena (2009), »What the body knows: Exploring the benefits of embodied metaphors in hybrid physical digital environments«, in: *Interacting with Computers* 21/1, S. 66-75.
- Antoine, Jean-Philipp (1988), »The Art of Memory and its Relation to the Unconscious«, in: *Comparative Civilizations Review* 18, S. 1-21.
- Antoine, Jean-Philippe (1991), »Ars memoriae – Rhetorik der Figuren, Rücksicht auf Darstellbarkeit und die Grenzen des Textes«, in: Anselm Haverkamp, Renate Lachmann (Hg.), *Raum – Bild – Schrift. Studien zur Mnemotechnik*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 53-73.
- Apprich, Clemens (2018), »Data Paranoia: How to Make Sense of Pattern Discrimination«, in: Clemens Apprich/Wendy Hui Kyong Chun/Florian Cramer u.a. (Hg.), *Pattern Discrimination*, Minneapolis, London: University of Minnesota Press, meson press, S. 99-123.
- Aretin, Johann C. Freiherr von (1810), *Systematische Anleitung zur Theorie und Praxis der Mnemonik, nebst den Grundlinien zur Geschichte und Kritik dieser Wissenschaft*, Sulzbach: Seidel.
- Arstila, Valtteri (2012), »Time slows down during accidents«, in: *Frontiers in Psychology* 3, S. 1-10.
- Ascone, Leonie/Ney, Karolin/Mostajeran, Fariba u.a. (2020), »Virtual Reality for Individuals with Occasional Paranoid Thoughts«, in: *CHI '20 Extended Abstracts of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, S. 1-8.
- Ashby, Simone/Hanna, Julian/Rooij, Alwin de u.a. (2023), »Articulating (Uncertain) AI Futures of Artistic Practice: A Speculative Design and Manifesto Sprint Approach«,

- in: C&C '23, Proceedings of the ACM SIGCHI Conference on Creativity and Cognition, New York: ACM, S. 312-318.
- Aspling, Fredrik/Juhlin, Oskar (2016), »Theorizing animal-computer interaction as machinations«, in: International Journal of Human-Computer Studies 98, S. 135-149.
- Athalye, Anish/Engstrom, Logan/Ilyas, Andrew u.a. (2018), »Synthesizing Robust Adversarial Examples«, arXiv:1707.07397v3 [cs.CV] 7 Jun 2018.
- Augstein, Rudolf/Wolff, Georg (1976), »Nur noch ein Gott kann uns retten«. Spiegel-Gespräch mit Martin Heidegger am 23. September 1966«, in: Der Spiegel 23 vom 31.5.1976, S. 192-219.
- Austin, Christopher R./Ens, Barrett/Satriadi, Kadek Ananta u.a. (2020), »Elicitation study investigating hand and foot gesture interaction for immersive maps in augmented reality«, in: Cartography and Geographic Information Science 47/3, S. 214-228.
- Aylett, Ruth/Louchart, Sandy (2003), »Towards a narrative theory of virtual reality«, in: Virtual Reality 7, S. 2-9.
- Baade, Walter (1913), »Über die Registrierung von Selbstbeobachtungen durch Diktierphonographen«, in: Zeitschrift für Psychologie 66, S. 81-93.
- Baade, Walter (1913), »Über Unterbrechungsversuche als Mittel zur Unterstützung der Selbstbeobachtung«, in: Zeitschrift für Psychologie 64, S. 258-276.
- Babic, Teo/Reiterer, Harald/Haller, Michael (2017), »GestureDrawer: one-handed interaction technique for spatial user-defined imaginary interfaces«, in: SUI '17. Proceedings of the 5th Symposium on Spatial User Interaction, New York: ACM, S. 128-137.
- Baceviciute, Sarune/Terkildsen, Thomas/Makransky, Guido (2021), »Remediating learning from non-immersive to immersive media: Using EEG to investigate the effects of environmental embeddedness on reading in Virtual Reality«, in: Computer & Education 164, Art. 104122.
- Baecker, Dirk (1992), »Die Unterscheidung zwischen Kommunikation und Bewußtsein«, in: Wolfgang Krohn/Günter Küppers (Hg.), Emergenz: Die Entstehung von Ordnung, Organisation und Bedeutung, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 217-268.
- Baer, Karl Ernst von (1962), »Die Abhängigkeit unseres Weltbilds von der Länge unseres Moments«, in: Grundlagenstudien aus Kybernetik und Geisteswissenschaft 3 (Beiheft), S. 251-275.
- Bahavan, Thiru Thillai Nadarasar/Suman, Navaratnarajah/Owinda, Dulindu u.a. (2023), »Towards an objective measurement of presence, place illusion, and plausibility illusion in virtual reality using electroencephalography«, in: Virtual Reality 27/3, S. 2649-2664.
- Bainbridge, Wilma A./Pounder, Zoë/Eardley, Alison F. u.a. (2021), »Quantifying Aphantasia through drawing: Those without visual imagery show deficits in object but not spatial memory«, in: Cortex 135, S. 159-172.
- Bajohr, Hannes (2022), »Dumme Bedeutung: Künstliche Intelligenz und artifizielle Semantik«, in: Merkur 76, S. 69-79.
- Bajohr, Hannes (2022), »Gestalt und künstliche Intelligenz (1943 bis zur Gegenwart)«, in: Eva Geulen/Claude Haas (Hg.), Formen des Ganzen, Göttingen: Wallstein, S. 126-137.

- Bajohr, Hannes (2022), *Schreibenlassen. Texte zur Literatur im Digitalen*, Berlin: August.
- Bajohr, Hannes (2023), »Dumb Meaning: Machine Learning and Artificial Semantics«, in: *Image. The Interdisciplinary Journal of Image Sciences* 37/1, S. 58-70.
- Bajohr, Hannes (2023), »frop drop drop drop drop drop. Schlechter, da besser – Stagnationen großer Sprachmodelle«, in: Anna Tuschling/Andreas Sudmann/Bernhard J. Dotzler (Hg.), *ChatGPT und andere »Quatschmaschinen«*. Gespräche mit Künstlicher Intelligenz, Bielefeld: transcript, S. 19-22.
- Baltieri, Manuel/Iizuka, Hiroyuki/Witkowski, Olaf u.a. (2022), »Hybrid Life: Integrating Biological, Artificial, and Cognitive Systems«, arXiv:2212.00285.
- Bang, Yejin/Cahyawijaya, Samuel/Lee, Nayeon u.a. (2023), »A Multitask, Multilingual, Multimodal Evaluation of ChatGPT on Reasoning, Hallucination, and Interactivity«, arXiv:2302.04023v2 [cs.CL] 28 Feb 2023.
- Banks, Jasmine/Ericksson, Geoffery/Burrage, Kevin u.a. (2004), »Constructing the hallucinations of psychosis in Virtual Reality«, in: *Journal of Network and Computer Applications* 27/1, S. 1-11.
- Banks, Jasmine/Ericksson, Geoffery/Ivermee, Sean u.a. (2004), »A Virtual Environment to Re-create the Auditory and Visual Hallucinations of Psychosis«, in: *VRCAI '04, Proceedings of the 2004 ACM SIGGRAPH international conference on Virtual Reality continuum and its applications in industry*, New York: ACM, S. 45-48.
- Banks, Jasmine/Tichon, Jennifer/Ericksson, Geoffery u.a. (2003), »A Virtual Environment to Simulate the Experience of Psychosis«, in: *Digital Image Computing, Techniques and Applications (DICTA)*, 2003, o. Pag.
- Barber, Theodor Xenophon (1959), »The »Eidetic Image« and »Hallucinatory« Behavior: A Suggestion for Further Research«, in: *Psychological Bulletin* 56/3, S. 236-239.
- Barbot, Baptiste/Kaufman, James C. (2020), »What makes immersive virtual reality the ultimate empathy machine? Discerning the underlying mechanisms of change«, in: *Computers in Human Behavior* 111, Art. 106431.
- Bardzell, Jeffrey/Bardzell, Shaowen/Light, Ann (2021), »Wanting To Live Here: Design After Anthropocentric Functionalism«, in: *CHI '21 Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, Art. 293.
- Barfield, Woodrow/Blitz, Marc Jonathan (Hg.) (2018), *Research Handbook on the Law of Virtual and Augmented Reality*, Northampton, MA: Edward Elgar Pub.
- Barik, Kasturi/Daimi, Syed Naser/Jones, Rhiannon u.a. (2019), »A machine learning approach to predict perceptual decisions: an insight into face pareidolia«, in: *Brain Informatics* 6/2, o. Pag.
- Barthes, Roland (1986), *Sade Fourier Loyola*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bartneck, Christoph/Keijsers, Merel (2020), »The morality of abusing a robot«, in: *Paladyn. Journal of Behavioral Robotics* 11, S. 271-283.
- Bartolomeo, Sara Di/Severi, Giorgio/Schetingner, Victor u.a. (2023), »Ask and You Shall Receive (a Graph Drawing): Testing ChatGPT's Potential to Apply Graph Layout Algorithms«, arXiv:2303.08819v1 [cs.HC] 3 Mar 2023.
- Basedow, Johann Bernhard (1785), *Das Basedowische Elementarwerk. Ein Vorrath der besten Erkenntnisse zum Lernen, Lehren, Wiederholen und Nachdenken. Drei Bände*, Leipzig: Siegfried Leberecht Crusius.

- Becker, Alexa/Haupt, Benedikt/Berger, Arne u.a. (2022), »Future home stories: participatory predicaments and methodological scaffolding in narrative speculation on alternative domestic lives«, in: *Digital Creativity* 33/3, S. 276-294.
- Becker, Jenifer (2024), »Können Chatbots Romane schreiben? Der Einfluss von KI auf kreatives Schreiben und Erzählen. Eine literaturwissenschaftliche Bestandsaufnahme«, in: *Schreiber/Ohly* (Hg.), *KI:Text*, S. 83-99.
- Becker, Markus (2011), »Computer rekonstruiert Filme aus Gedanken«, *Spiegel Wissenschaft* vom 23.9.2011, online unter: <http://www.spiegel.de/wissenschaft/mensch/hirnstroeme-computer-rekonstruiert-filme-aus-gedanken-a-787867.html> (letzter Zugriff 02.08.2024).
- Bee, Julia/Egert, Gerko (2012), »Mickey's Reise durch Wasteland – Animal, Animation, Animismus«, in: *Tierstudien* 2, S. 37-45.
- Behbahani, Armaghan Behzad/Lages, Wallace S./Kelliher, Aisling (2019), »A Multi-sensory Design Probe: An Approach for Reducing Technostress«, in: *TEI '19, Proceedings of the Thirteenth International Conference on Tangible, Embedded and Embodied Interaction*, New York: ACM, S. 459-466.
- Beinstein, Andreas (2020), »Digitale Durchdringung der Lebenswelt und post-hegemoniale Macht«, in: Andreas Beinstein/Lisa Blasch/Theo Hug u.a. (Hg.), *Augmentierte und virtuelle Wirklichkeiten*, Innsbruck: innsbruck university press, S. 89-96.
- Belenguier, Jordi Solsona/Lundén, Marcus/Laaksohata, Jarmo u.a. (2012), »Immaterial materials: designing with radio«, in: *TEI '12: Proceedings of the Sixth International Conference on Tangible, Embedded and Embodied Interaction*, New York: ACM, S. 205-212.
- Bell, Gordon (2015), *Counting Every Heart Beat: Observations by a Quantified Selfie*, Microsoft Research, Silicon Valley Laboratory: Technical Report, MSR-TR-2015-53.
- Bellezza, Francis S. (1981), »Mnemonic Devices: Classification, Characteristics, and Criteria«, in: *Review of Educational Research* 51/2, S. 247-275.
- Bello, Hymalai/Zhou, Bo/Suh, Sungho u.a. (2022), »Move With the Theremin: Body Posture and Gesture Recognition Using the Theremin in Loose-Garment With Embedded Textile Cables as Antennas«, in: *Frontiers in Computer Science* 4, Art. 915280.
- Bellows, Andy Masaki/McDougall, Marina/Berg, Brigitte (Hg.) (2000), *Science Is Fiction. The Films of Jean Painlevé*, Cambridge/MA u.a.: MIT Press.
- Bellucci, Andrea/Vianello, Andrea/Florack, Yves u.a. (2018), »Augmenting objects at home through programmable sensor tokens: A design journey«, in: *International Journal of Human-Computer Studies* 122, S. 211-231.
- Bellucci, Andrea/Zarraonandia, Telmo/Díaz, Paloma u.a. (2021), »Welicit: A Wizard of Oz Tool for VR Elicitation Studies«, in: Carmelo Ardito/Rosa Lanzilotti/Alessio Malizia u.a. (Hg.), *Human-Computer Interaction – INTERACT 2021. 18th IFIP TC 13 International Conference*, Cham: Springer, S. 82-91.
- Benavides, Andrea/Gutierrez, Francisco J./Ochoa, Sergio F. (2020), »Hermes: a digital assistant for coordinating invisible work in family elderly caregiving scenarios«, in: Qin Gao/Jia Zhou (Hg.), *Human Aspects of IT for the Aged Population. Healthy and Active Aging. 6th International Conference*, Cham: Springer, S. 437-450.

- Bendel, Oliver (2020), »Serviceroboter aus Sicht der Ethik«, in: Mathias Lindenau/ Marcel Meier Kressig (Hg.), *Schöne neue Welt? Zwischen technischen Möglichkeiten und ethischen Herausforderungen*, Bielefeld: transcript, S. 57-76.
- Bender, Lauretta/Schilder, Paul (1941), »Mannerism as Organic Motility Syndrome (Paracortical Disturbances)«, in: *Confinia Neurologica* 3/6, S. 321-330.
- Beniuc, Mihai (1933), »Bedeutungswechsel der Dinge in der Umwelt des Kampfisches *Betta splendens* Regan«, in: *Zeitschrift für vergleichende Physiologie* 18, S. 437-458.
- Benjamin, Arthur/Shermer, Michael (2007), *MATHEMAGIE. Verblüffende Tricks für blitzschnelles Kopfrechen und ein phänomenales Zahlengedächtnis*, München: Heyne.
- Benjamin, Walter (1972), »Bücher von Geisteskranken«, in: *Gesammelte Schriften, unter Mitwirkung von Theodor W. Adorno und Gershom Scholem hg. von Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser*, Band 4/1, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 615-619.
- Benjamin, Walter (1980), »Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit [Zweite Fassung]«, in: *Gesammelte Schriften, unter Mitwirkung von Theodor W. Adorno und Gershom Scholem hg. von Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser*, Band 1/2, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 471-508.
- Benjamin, Walter (1980), »Erfahrung und Armut«, in: *Gesammelte Schriften, unter Mitwirkung von Theodor W. Adorno und Gershom Scholem hg. von Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser*, Band 2/1, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 213-219.
- Bense, Arne Till (2014), *Musik und Virtualität: Digitale Virtualität im Kontext computerbasierter Musikproduktion*, Osnabrück: epOS-Verlag.
- Bense, Georg (1970), »Entwurf – Überlegung – Herstellung. Der ›Jetzt‹-Film – ein Protokoll«, in: *muster möglicher welten. eine anthologie für max bense*, hg. von Elisabeth Walther/Ludwig Harig, Wiesbaden: Limes, S. 11-13.
- Bense, Max (1961), *Die Kunstmaschine – Ein Gespräch über Fragen der modernen Ästhetik*, Diskussion mit Erich Franzen, Wolfgang Grözingen und Georg Meistermann, Leitung: Willy Hochkeppel, Bayerischer Rundfunk München, gesendet am 11. September 1961.
- Bense, Max (1998), »Konturen einer Geistesgeschichte der Mathematik«, in: Bense, *Ausgewählte Schriften*, Band 2, S. 103-427.
- Bense, Max (1998), »Kybernetik oder die Metatechnik der Maschine« [1951], in: Bense, *Ausgewählte Schriften*, Band 2, S. 429-446.
- Bense, Max (1998), »Quantenmechanik und Daseinsrelativität. Eine Untersuchung über die Prinzipien der Quantenmechanik und ihre Beziehung zu Schellers Lehre von der Daseinsrelativität der Gegenstandsarten«, in: Bense, *Ausgewählte Schriften*, Band 2, S. 1-101.
- Bense, Max (1998), *Ausgewählte Schriften in vier Bänden*, hg. und mit einer Einleitung versehen von Elisabeth Walther, Band 2: *Philosophie der Mathematik, Naturwissenschaft und Technik*, Stuttgart, Weimar: Metzler.
- Berentzen, Detlef (2016), *Blindenführhunde. Kulturgeschichte einer Partnerschaft*, Berlin: Ripperger & Kremers.
- Berger, Arne/Bischof, Andreas/Totzauer, Sören u.a. (2019), »Sensing Home: Participatory Exploration of Smart Sensors in the Home«, in: Alessandro Soro/Margot Brereton/Paul Roe (Hg.), *Social Internet of Things*, Cham: Springer, S. 123-142.

- Bergk, Johann A. (1799), *Die Kunst, Bücher zu lesen. Nebst Bemerkungen über Schriften und Schriftsteller*, Jena: In der Hempelschen Buchhandlung.
- Bergk, Johann A. (1802), *Die Kunst zu denken. Ein Seitenstück zu Kunst, Bücher zu lesen*, Leipzig: Christian Adolph Hempel.
- Beringer, Kurt (1969), *Der Meskalinrausch. Seine Geschichte und Erscheinungsweise*, Berlin: Springer.
- Bermes, Christian (2002), »Lebenswelt« (1836–1936): Von der Mikroskopie des Lebens zur Inszenierung des Erlebens«, in: *Archiv für Begriffsgeschichte* 44, S. 175–197.
- Bernard, Andreas (2020), »Elevator«, in: Timon Beyes/Robin Holt/Claus Pias (Hg.), *Oxford Handbook of Media, Technology and Organization Studies*, Oxford: Oxford University Press, S. 214–224.
- Bernhard, Mathias (2016), »Gugelmann Galaxy. An Unexpected Journey through a collection of Schweizer Kleinmeister«, in: *International Journal for Digital Art History* (2), S. 95–113.
- Berns, Jörg Jochen (1993), »Umrüstung der Mnemotechnik im Kontext von Reformation und Gutenbergs Erfindung«, in: Berns/Neuber (Hg.): *Ars memorativa*, S. 35–72.
- Berns, Jörg Jochen (2004), »Inneres Theater und Mnemonik in Antike und Früher Neuzeit«, in: Christina Lechtermann/Carsten Morsch (Hg.), *Kunst der Bewegung. Kinästhetische Wahrnehmung und Probehandeln in virtuellen Welten*, Bern, Berlin u.a.: Peter Lang, S. 23–44.
- Berns, Jörg Jochen/Neuber, Wolfgang (Hg.) (1993), *Ars memorativa: Zur kulturgeschichtlichen Bedeutung der Gedächtniskunst 1400–1750*, Berlin, Boston: de Gruyter.
- Berns, Sebastian/Broad, Terence/Guckelsberger, Christian u.a. (2021), »Automating Generative Deep Learning for Artistic Purposes: Challenges and Opportunities«, arXiv: 2107.01858v1 [cs.LG] 5 Jul 2021.
- Bertillon, Alphonse (1890), *Das anthropometrische Signalement. Neue Methode zu Identitäts-Fragestellungen. Vortrag am internationalen Congresse für Straf- und Gefängniswesen in Rom*, Berlin: Fischers Medicinische Buchhandlung.
- Bertolo, Maresa/Maninetti, Paolo/Marini, Daniele (1999), »Baroque Dance Animation with Virtual Dancers«, in: *European Association for Computer Graphics: Eurographics Conferences 1999, Short Presentations*, [o.O.:] Eurographics Association, o. Pag., <http://dx.doi.org/10.2312/egs.19991003>.
- Bertrand, Philippe/Guegan, Jérôme/Robieux, Léonore u.a. (2019), »Learning Empathy Through Virtual Reality: Multiple Strategies for Training Empathy-Related Abilities Using Body Ownership Illusions in Embodied Virtual Reality«, in: Mel Slater/Maria V. Sanchez-Vives/Albert Rizzo u.a. (Hg.), *The Impact of Virtual and Augmented Reality on Individuals and Society*, Lausanne: Frontiers Media, Art. 26.
- Betella, Alberto/Bueno, Enrique Martínez/Bernardet, Ulysses (2013), »The effect of guided and free navigation on spatial memory in mixed reality«, in: *VRIC '13: Proceedings of the Virtual Reality International Conference: Laval Virtual*, New York: ACM, Art. 7.
- Betschon, Stefan (2019), »Ehre für die ›Deep Learning Mafia‹«, in: *NZZ vom 04.04.2019*, online unter: <https://www.nzz.ch/digital/ehre-fuer-die-deep-learning-mafia-ld.1472761> (letzter Zugriff: 27.05.2024).
- Bhardwaj, Ayush/Chae, Junghoon/Noeske, Richard Huynh u.a. (2021), »TangibleData: Interactive Data Visualization with Mid-Air Haptics«, in: *VRST '21: Proceedings of*

- the 27th ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology, New York: ACM, S. 29:1-29:11.
- Bianchini, Samuel (2015), »Towards Organogenesis: For an Instrumental Approach in Research in Art«, in: Media-N, Research-Creation: Explorations 11/3, S. 22-31.
- Bianchini, Samuel/Ishii, Hiroshi/Bourganel, Rémy u.a. (2014), »The misbehavior of animated object«, in: TEI '14, Proceedings of the 8th International Conference on Tangible, Embedded and Embodied Interaction, New York: ACM, S. 381-384.
- Bickenbach, Matthias (1999), Von den Möglichkeiten einer »inneren« Geschichte des Lebens, Tübingen: Niemeyer.
- Bierig, Ralf/Krueger, Linda (2020), »The Virtual Memory Palace as an Interactive Mnemonic Learning Platform«, in: 2020 Twelfth International Conference on Quality of Multimedia Experience (QoMEX), Athlone, Irland: IEEE, o. Pag.
- Billinghurst, Mark/Kato, Hirokazu/Poupyrev, Ivan (2001), »The MagicBook – Moving Seamlessly between Reality and Virtuality«, in: IEEE Computer Graphics and Applications 21/3, S. 6-8.
- Bilodeau, Ina McDonald/Schlosberg, Harold (1951), »Similarity in Stimulating Conditions as a Variable in Retroactive Inhibition«, in: Journal of experimental Psychology 41/3, S. 199-204.
- Bimberg, Pauline/Weissker, Tim (2021), »Virtual Rotations for Maneuvering in Immersive Virtual Environments«, in: VRST'21: Proceedings of the 27th ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology, New York: ACM, o. Pag.
- Binczek, Natalie (2023), »Digitale Mittler und literarische Vermittlungen. Clemens J. Setz' Bot. Gespräch ohne Autor«, in: Journal of Literary Theory 17/1 (Special Issue: Mediating Literature/Sonderheft zur Literaturvermittlung hg. von Natalie Binczek/Hanna Engelmeier/Armin Schäfer), S. 38-61.
- Binns, Reuben/Veale, Michael/Kleek, Max van u.a. (2017), »Like Trainer, Like Bot? Inheritance of Bias in Algorithmic Content Moderation«, in: Giovanni Luca Ciampaglia/Afra Mashhadi/Taha Yasseri (Hg.), Social Informatics. 9th International Conference, Proceedings, Part II, Cham: Springer, S. 405-415.
- Biresch, Lena (2021/2022), Me, Myself and my Avatars, VR, online unter <https://www.lenabiresch.de/home/me-myself-my-avatars/> (letzter Zugriff: 19.07.23).
- Birnbaum, Daniel/Kuo, Michelle (Hg.) (2018), More than Real. Art in the Digital Age, Köln: Walther König.
- Blake, John (2009), »WIMP is to GUI as OCGM (Occam) is to NUI«, in: Deconstructing the Nui (Blog) vom 28.12.2009, online unter: <http://nui.joshland.org/2009/12/wimp-is-to-gui-as-ocgm-occam-is-to-nui.html> (letzter Zugriff: 25.08.2013).
- Bleuler, Eugen (1910), »Das Faxensyndrom«, in: Psychiatrisch-Neurologische Wochenschrift 40, S. 375-378.
- Bleuler, Eugen (1923), »Halluzinationen und Schaltschwäche«, in: Schweizer Archiv für Neurologie und Psychiatrie 13, S. 88-98.
- Bleuler, Eugen (1943), Lehrbuch der Psychiatrie, Berlin: Springer.
- Block, Alexis E./Kuchenbecker, Katherine J. (2019), »Softness, Warmth, and Responsiveness Improve Robot Hugs«, in: International Journal Social Robotics 11/1, S. 49-64.
- Blumenberg, Hans (2007), Theorie der Unbegrifflichkeit [1975], Frankfurt am Main: Suhrkamp.

- Blumenberg, Hans (2009), »Methodologische Probleme einer Geistesgeschichte der Technik«, in: Blumenberg: Geistesgeschichte der Technik, S. 49-85.
- Blumenberg, Hans (2009), Geistesgeschichte der Technik. Mit einem Radiovortrag auf CD. Aus dem Nachlaß hg. von Alexander Schmitz und Bernd Stiegler, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Blumenberg, Hans (2010), Theorie der Lebenswelt, Berlin: Suhrkamp.
- Blythe, Mark/Andersen, Kristina/Clarke, Rachel u.a. (2016), »Anti-Solutionist Strategies: Seriously Silly Design Fiction«, in: CHI '16 Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, S. 4968-4978.
- Blythe, Mark/Encinas, Enrique (2016), »The Co-ordinates of Design Fiction: Extrapolation, Irony, Ambiguity and Magic«, in: GROUP '16, Proceedings of the 2016 ACM International Conference on Supporting Group Work, New York: ACM, S. 345-354.
- Boden, Margaret A. (2017), »Is deep dreaming the new collage?«, in: Connection Science 29/4, S. 268-275.
- Bodily, Paul M./Glines, Porter/Biggs, Brandon (2019), »She Offered No Argument: Constrained Probabilistic Modeling for Mnemonic Device Generation«, in: Kazjon Grace/Michael Cook/Dan Ventura u.a. (Hg.), ICCO 2019, Proceedings of the 19th International Conference on Computational Creativity, North Carolina: ACC (Association for Computational Creativity), S. 81-89.
- Boellstorff, Tom (2013), »Placing the virtual body: Avatar, Chora, Cypherg«, in: Angus Cameron/Jen Dickinson/Nicola Smith (Hg.), Body/State, London, New York: Routledge, S. 223-242.
- Bogost, Ian (2012), Alien Phenomenology, or What It's Like to Be a Thing, Minneapolis IO: University of Minnesota Press.
- Böhmer, Martin/Damarowsky, Johannes/Parschat, Sophie u.a. (2022), »ALiS: Entwicklung einer Designtheorie für Augmented Living Spaces zur erweiterten Autonomie älterer und kognitiv eingeschränkter Menschen«, in: HMD – Praxis der Wirtschaftsinformatik 59, S. 367-388.
- Boletsis, Costas/Karahasanovic, Amela/Fjuk, Annita (2017), »Virtual Bodystorming: Utilizing Virtual Reality for Prototyping in Service Design«, in: Lucio Tommaso De Paolis/Patrick Bourdot/Antonio Mongelli (Hg.), Augmented Reality, Virtual Reality, and Computer Graphics, 4th International Conference, AVR 2017, Cham: Springer, S. 279-288.
- Bolinski, Ina (2020), Von Tierdaten zu Datentieren. Eine Mediengeschichte der elektronischen Tierkennzeichnung und des datengestützten Herdenmanagement, Bielefeld: transcript.
- Bolzoni, Lina (2001), The Gallery of Memory. Literary and Iconographic Models in the Age of the Printing Press, Toronto, Buffalo, London: University of Toronto Press.
- Bomke, Luisa/Holzki, Larissa (2024), »Diese bizarren Fehler macht OpenAIs neue Video-KI«, Handelsblatt vom 21.2.2024, online unter <https://www.handelsblatt.com/technik/ki/sora-diese-bizarren-fehler-macht-openais-neue-video-ki/100016580.html> (letzter Zugriff: 18.10.2024).
- Bonnail, Elise/Tseng, Wen-Jie/McGill, Mark u.a. (2023), »Memory Manipulations in Extended Reality«, in: CHI '23 Proceedings of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, o. Pag.
- Borgards, Roland (2016), »Eintauchen! Ozeanum versus Vision NEMO«, in: Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung 7/2, S. 125-136.

- Borges, Jorge Luis (1982), *Borges und ich. Gesammelte Werke*, Band 6, München, Wien: Hanser.
- Boring, Edwin G. (1930), »A new ambiguous figure«, in: *American Journal of Psychology* 42/3, S. 444-445.
- Boring, Edwin G. (1953), »A History of Introspection«, in: *Psychological Bulletin* 50/3, S. 169-189.
- Boring, Edwin G./Titchener, Edward B. (1923), »A Model for the Demonstration of Facial Expression«, in: *American Journal of Psychology* 34/4, S. 471-485.
- Borji, Ali (2022), »Generated Faces in the Wild: Quantitative Comparison of Stable Diffusion, Midjourney and DALL-E 2«, arXiv:2210.00586v1 [cs.CV] 2 Oct 2022.
- Borji, Ali (2023), »A Categorical Archive of ChatGPT Failures«, arXiv:2302.03494v8 [cs.CL] 3 Apr 2023.
- Borsche, Tilman/Schwaetzer, Harald (Hg.) (2019), *Bilder beweglich denken. Akten des Symposions zu Ehren von Kazuhiko Yamaki*, Münster: Aschendorff.
- Borscheid, Peter (2004), *Das Tempo-Virus. Eine Kulturgeschichte der Beschleunigung*, Frankfurt am Main, New York: Campus.
- Bosse, Heinrich (1990), »Der geschärfte Befehl zum Selbstdenken. Ein Erlaß des Ministers v. Fürst an die preußischen Universitäten im Mai 1770«, in: Friedrich Kittler/Manfred Schneider/Samuel Weber (Hg.): *Diskursanalysen 2: Institution Universität*, Opladen: Westdeutscher Verlag, S. 31-61.
- Botz-Bornstein, Thorsten (2015), *Virtual Reality: The Last Human Narrative?*, Leiden, Boston: Brill Rodopi.
- Bourgeois-Bougrine, Samira/Bonnardel, Nathalie/Burkhardt, Jean-Marie u.a. (2022), »Immersive Virtual Environments' Impact on Individual and Collective Creativity. A Review of Recent Research«, in: *European Psychologist* 27/3, S. 237-253.
- Bower, Gordon H. (1970), »Analysis of a Mnemonic Device: Modern psychology uncovers the powerful components of an ancient system for improving memory«, in: *American Scientist* 58, S. 496-510.
- Braidotti, Rosi (2014), *Posthumanismus. Leben jenseits des Menschen*, Frankfurt am Main, New York: Campus.
- Braun-Thürmann, Holger (2004), »Agenten im Cyberspace: Soziologische Theorieperspektiven auf die Interaktionen virtueller Kreaturen«, in: Udo Thiedecke (Hg.), *Soziologie des Cyberspace. Medien, Strukturen und Semantiken*, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 70-96.
- Brecher, Gerhard Adolf (1932), *Die Entstehung und biologische Bedeutung der subjektiven Zeiteinheit – des Momentes*, Diss. Kiel.
- Breil, Patrizia (2024), »Digitale Körper. Computergestützte Zugänge zum verkörperten Selbst«, in: Marie Schwartz/Meike Neuhaus/Samuel Ulbricht (Hg.), *Digitale Lebenswelt. Philosophische Perspektiven*, Berlin, Heidelberg: Springer, S. 59-71.
- Breil, Patrizia (2025), »Glitchige Körper. Virtuelle Realität als Raum körperlicher Begegnung«, in: Patrizia Breil/Alisa Kronberger (Hg.), *Eigensinnige Objekte*, Bielefeld: transcript, S. 195-214.
- Breil, Patrizia/Kronberger, Alisa (2024), »»When I touch the person on the screen«. Der digitale Körper zwischen Materialität und Virtualität«, in: Sybille Krämer/Jörg Noller (Hg.), *Was ist digitale Philosophie? Phänomene, Formen und Methoden*, Paderborn: Brill Mentis, S. 156-179.

- Breiner, Kai/Wüchner, Tobias/Brunnlieb, Malte (2011), »The Disability-Simulator: Simulating the Influences of Disabilities on the Usability of Graphical User Interfaces«, in: Michelle M. Robertson (Hg.), EHAWC 2011: Ergonomics and Health Aspects of Work with Computers. Held as Part of HCI International Conference, Berlin, Heidelberg: Springer, S. 109-118.
- Breithut, Jörg (2022), »Künstliche Intelligenz. Die Text-zu-Quatsch-Generatoren«, in: Spiegel Netzwelt vom 18.06.2022, online unter <https://www.spiegel.de/netzwelt/gadgets/dall-e-2-und-google-imagen-die-text-zu-quatsch-generatoren-a-9caeeb86-7980-4064-b6be-a10020b56786> (letzter Zugriff: 05.01.24).
- Briggs, Gary G./Hawkins, Stephen/Crovitz, Herbert F. (1970), »Bizarre images in artificial memory«, in: Psychonomic Science 19/6, S. 353-354.
- Bröckling, Ulrich (2007), Das unternehmerische Selbst. Soziologie einer Subjektivierungsform, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bröckling, Ulrich (2014), »Der Mensch als Akku, die Welt als Hamsterrad. Konturen einer Zeitkrankheit«, in: Sighard Neckel/Greta Wagner (Hg.), Leistung und Erschöpfung. Burnout in der Wettbewerbsgesellschaft, Berlin: Suhrkamp, S. 179-200.
- Bröckling, Ulrich (2017), Gute Hirten führen sanft. Über Menschenregierungskünste, Berlin: Suhrkamp.
- Brodmann, Korbinian (1904), »Experimenteller und klinischer Beitrag zur Psychopathologie der polyneuritischen Psychose. B. Experimenteller Teil«, in: Journal für Psychologie und Neurologie 3, S. 1-48.
- Brooks, B.M./Rose, F.D. (2003), »The Use of Virtual Reality in Memory Rehabilitation: Current Findings and Future Directions«, in: NeuroRehabilitation 18/2, S. 147-157.
- Brosch, Renate (2014), »Literarische Lektüre und imaginative Visualisierung: Kognitionsnarratologische Aspekte«, in: Claudia Benthien/Brigitte Weingart (Hg.), Handbuch Literatur und visuelle Kultur, Berlin: de Gruyter, S. 104-120.
- Brückner, Ernst Ludwig (1903), Zur *Pseudologia phantastica*, Diss. Rostock.
- Brugger, Peter (1999), »One hundred years of an ambiguous figure: Happy birthday, duck/rabbit«, in: Perceptual and Motor Skills 89, S. 973-977.
- Brüne, Wolfram (1965), Eidetische Phänomene und ihre willkürliche Beeinflussbarkeit, Ratingen: Henn.
- Bruns, Wilhelm (2005), »Hyper-bonds – distributed collaboration in mixed reality«, in: Annual Reviews in Control 29/1, S. 117-123.
- Bruns, Wilhelm/Brauer, Volker (1996), Bridging the Gap between Real and Virtual Modeling – A New Approach to Human-Computer Interaction, artec Paper 46.
- Bucher, John (2018), Storytelling for Virtual Reality. Methods and Principles for Crafting Immersive Narratives, New York, London: Routledge.
- Buckner, Cameron (2018), »Empiricism without magic: transformational abstraction in deep convolutional neural networks«, in: Synthese 195, S. 5339-5372.
- Bueno, Claudio Celis (2020), »The Face Revisited: Using Deleuze and Guattari to Explore the Politics of Algorithmic Face Recognition«, in: Theory, Culture & Society 37/1, S. 73-91.
- Bühler, Benjamin (2006), »Zecke«, in: Benjamin Bühler/Stefan Rieger, Vom Übertier. Ein Bestiarium des Wissens, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 250-264.
- Bühler, Benjamin (2015), »Flexible Umwelt-Beziehungen. Epistemologische Kritik und phänomenologische Anthropologie in Erwin Straus' Vom Sinn der Sinne«, in: Thiemo Breyer/Thomas Fuchs/Alice Holzhey-Kunze (Hg.), Ludwig Binswanger

- und Erwin Straus: Beiträge zur psychiatrischen Phänomenologie, Freiburg im Breisgau: Karl Alber, S. 156-174.
- Bühler, Benjamin (2020), »Virtuelle Ökologie«, in: Kasproicz/Rieger (Hg.), Handbuch Virtualität, S. 149-164.
- Bühler, Karl (1909), »Zur Kritik der Denkexperimente«, in: Zeitschrift für Psychologie und Physiologie der Sinnesorgane 51, S. 108-118.
- Buhr, Eike, Schweda, Mark (2023), »Technische Assistenzsysteme für Menschen mit Demenz: Zur ethischen Bedeutung von Beziehungen«, in: Orsolya Friedrich/ Johanna Seifert/ Sebastian Schleidgen (Hg.), Mensch-Maschine-Interaktion. Konzeptionelle, soziale und ethische Implikationen neuer Mensch-Technik-Verhältnisse, Paderborn: Brill, Mentis, S. 284-301.
- Bührer, Karl Wilhelm/Saager, Adolf (1911), Die Organisierung der geistigen Arbeit durch »Die Brücke«, Ansbach: Seybold.
- Bujic, Mila/Salminen, Mikko/Macey, Joseph u.a. (2020), »»Empathy machine«: how virtual reality affects human rights attitudes«, in: Internet Research 30/5, S. 1407-1425.
- Bunnenberg, Christian (2021), »Das Ende der historischen Imagination? Geschichte in immersiven digitalen Medien (Virtual Reality und 360°-Film)«, in: Lars Deile/ Peter Riedel/Jörg van Norden (Hg.), Brennpunkte heutigen Geschichtsunterrichts, Frankfurt am Main: Wochenschau Verlag, S. 174-179.
- Bunnenberg, Christian (2021), »Endlich zeigen können, wie es gewesen ist? Virtual-Reality-Anwendungen und geschichtskulturelles Lernen im Geschichtsunterricht«, in: Tobias Arand/Peter Scholz (Hg.), Digitalisierte Geschichte in der Schule, Hohengehren: Schneider, S. 23-53.
- Buno, Johann (1680), Bilder-Bibel/ darinn die Bücher Altes und Neuen Testaments durch Alle Capitel In annehmliche Bilder kürztlich gebracht/ und also fürgestellt sind/ daß zugleich mit dem Innhalt/ auch der Numerus, und das wievielste ein jeder Capitel in seiner Ordnung sey/ leichtlich und mit lusten gefasset/ und fest behalten werden kan/ Welche [...] hat außgefertiget Johannes Buno, zu S. Michael in Lüneburg Pr. und Hist. Prof., Hamburg: Arnold Lichtenstein.
- Burkart, Thomas (1999), »Methodische Einwände und Kritik an Introspektionsverfahren: Themenschwerpunkt: Introspektion als Forschungsmethode«, in: Journal für Psychologie 7/2, S. 14-17.
- Burmann, Gottlob Wilhelm (1794), Badinagen oder der Beweis der Flexibilität der deutschen Sprache – Fortsetzung, Berlin: [Verlag nicht ermittelbar].
- Burmann, Gottlob Wilhelm (1796), Einige Gedichte ohne den Buchstaben R, Berlin: Georg Decker.
- Butzer, Günter/Jacob, Joachim/Kurz, Gerhard (2005), »»Und vieles / Wie auf den Schaltern eine / Last von Scheitern ist / Zu behalten.« Zum Widerstreit von Gedächtnis und Erinnerung an Beispielen aus der Lyrik des 16. bis 19. Jahrhunderts«, in: Oesterle (Hg.), Erinnerung, S. 265-296.
- Cai, Zhixi/Ghosh, Shreya/Dhall, Abhinav u.a. (2023), »Glitch in the matrix: A large scale benchmark for content driven audio-visual forgery detection and localization«, in: Computer Vision and Image Understanding 236, Art. 103818.
- Callan, Dominic/Foster, Jennifer (2021), »Evaluation of Interest and Coherence in Machine Generated Stories«, in: The 29th Irish Conference on Artificial Intelligence and Cognitive Science 2021, Dublin, December 9-10, CEUR-WS Vol. 3105, Art. 9.

- Calvo, Rafael A./Peters, Dorian (2014), *Positive Computing: Technology for Wellbeing and Human Potential*, Cambridge/MA, London: MIT Press.
- Campos, Alfredo/López, Antonio/Pérez, María José (1998), »Non-Compliance with Instructions in Studies of the Use of Imagery as a Memory Aid«, in: *Imagination Cognition and Personality* 18/3, S. 241-249.
- Gao, Jan (2023), »The Collector, the Glitcher, and the Denkbilder: Toward a Critical Aesthetic Theory of Video Games«, in: *Games and Culture* 18/3, S. 322-338.
- Capurro, Rafael (2017), *Homo Digitalis. Beiträge zur Ontologie, Anthropologie und Ethik der digitalen Technik*, Wiesbaden: Springer.
- Caraban, Ana/Karapanos, Evangelos/Gonçalves, Daniel u.a. (2019), »23 Ways to Nudge: A Review of Technology-Mediated Nudging in Human-Computer Interaction«, in: *CHI '19 Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, Art. 503.
- Carrozzino, Marcello/Galdieri, Riccardo/Machidon, Octavian Mihai u.a. (2020), »Do Virtual Humans Dream of Digital Sheep? The Role of Avatars and Embodied Agents in Virtual Worlds«, in: *IEEE Computer Graphics and Applications* 40/4, S. 71-83.
- Carruthers, Mary (2008), *The Book of Memory. A Study of Memory in Medieval Culture*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Carter, Marcus/Egliston, Ben (2023), »What are the risks of Virtual Reality data? Learning Analytics, Algorithmic Bias and a Fantasy of Perfect Data«, in: *New Media Society* 25/3, S. 485-504.
- Casey, Edward S. (1976), *Imagining. A Phenomenological Study*, Bloomington, London: Indiana University Press.
- Casey, Edward S. (2003), »Vom Raum zum Ort in kürzester Zeit. Phänomenologische Prolegomena«, in: *Phänomenologische Forschungen*, S. 53-93.
- Casey, Peter/Lindsay-Decusati, Rebecca/Baggili, Ibrahim u.a. (2019), »Inception: Virtual Space in Memory Space in Real Space – Memory Forensics of Immersive Virtual Reality with the HTC Vive«, in: *Digital Investigation* 29, S. 13-21.
- Cass, Stephen (2016), »The »Air« Theremin. A High-Precision Range Finder Lets You Build an Instrument with Infrared Light«, in: *North American*, Oktober 2016, S. 22-23.
- Castricato, Louis/Frazier, Spencer/Balloch, Jonathan u.a. (2021), »Fabula Entropy Indexing: Objective Measures of Story Coherence«, arXiv:2104.07472v2 [cs.CL] 26 Oct 2021.
- Catani, Stephanie (2020), »»Erzählmodus an«. Literatur und Autorschaft im Zeitalter künstlicher Intelligenz«, in: *Jahrbuch der deutschen Schillergesellschaft* 64, S. 287-310.
- Celis Bueno, Claudio/Schultz Abarca, María Jesús (2021), »Memo Akten's Learning to See: from machine vision to the machinic unconscious«, in: *AI & Society* 36, S. 1177-1187.
- Chalmers, Alan/Zholzhanova, Danel/Arun, Tarunya u.a. (2023), »Virtual Flavor: High-Fidelity Simulation of Real Flavor Experiences«, in: *IEEE Computer Graphics and Applications* 43/2, S. 23-31.
- Chalmers, David J. (2017), »The Virtual and the Real«, in: *Disputatio* 9/46, S. 309-352.
- Chalmers, David J. (2022), *Reality+. Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*, New York: Norton & Company.

- Chambers, Deborah/Reiserberg, Daniel (1985), »Can Mental Images Be Ambiguous?«, in: *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance* 11/3, S. 317-328.
- Chandra, Ananth N. Ramasari/Jamiy, Fatima El/Reza, Hassan (2022), »A Systematic Survey on Cybersickness in Virtual Environments«, in: *Computers* 11, Art. 51.
- Chandra, Yuri/Peiris, Roshan/Minamizawa, Kouta (2018), »Affective Haptic Furniture: Directional Vibration Pattern to Regulate Emotion«, in: *UbiComp '18 Proceedings of the ACM International Joint Conference on Pervasive and Ubiquitous Computing*, New York: ACM, S. 25-28.
- Chang, Huiwen/Zhang, Han/Barber, Jarred u.a. (2023), »Muse: Text-To-Image Generation via Masked Generative Transformers«, arXiv:2301.00704v1 [cs.CV] 2 Jan 2023.
- Charles, Adam S. (2018), »Interpreting Deep Learning: The Machine Learning Rorschach Test?«, arXiv:1806.00148v1 [stat.ML] 1 Jun 2018.
- Chebanov, Sergey V. (2001), »Umwelt as life world of living being«, in: *Semiotica* 134/1, S. 169-184.
- Chen, Bing-Yu/Cheng, Kai-Yin/Chu, Hao-Hua u.a. (2009), »MemoIcon: Using Everyday Objects as Physical Icons«, in: *SIGGRAPH ASIA Art Gallery & Emerging Technologies*, New York: ACM, S. 78.
- Chen, Jessie Y.C./Fragomeni, Gino (Hg.) (2018), *VAMR 2018: Virtual, Augmented and Mixed Reality: Interaction, Navigation, Visualization, Embodiment, and Simulation*. 10th International Conference. Held as Part of HCI International, Proceedings, Part I, Cham: Springer.
- Cheng, Jen-Hao/Chen, Yi/Chang, Ting-Yi u.a. (2021), »Impossible Staircase: Vertically Real Walking in an Infinite Virtual Tower«, in: *IEEE Virtual Reality and 3D User Interfaces Conference 2021*, Lissabon: IEEE, S. 50-56.
- Cheng, Yao/Xu, Chang/Hai, Zhen u.a. (2020), »DeepMnemonic: Password Mnemonic Generation via Deep Attentive Encoder-Decoder Model«, arXiv:2006.13462v1 [cs.CR] 24 Jun 2020.
- Cheng, Yifei/Yin, Hang/Yan, Yukang u.a. (2022), »Towards Understanding Diminished Reality«, in: *CHI '22 Proceedings of the 2022 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, Art. 549.
- Cheok, Arian David/Kok, Roger Thomas/Tan, Chuen u.a. (2008), »Empathetic Living Media«, in: *DIS '08: Proceedings of the 2008 Conference on Designing Interactive Systems*, New York: ACM, S. 465-473.
- Chesher, Chris (1994), »Colonizing Virtual Reality. Construction of the Discourse of Virtual Reality, 1984–1992«, in: *Cultronix* 1/1, o. Pag.
- Choi, Suk Kyoung/DiPaola, Steve/Töyrylä, Hannu (2021), »Artistic Style Meets Artificial Intelligence«, in: *Journal of Perceptual Imaging* 4/2, Art. 20501.
- Chromik, Jonas/Kirsten, Kristina/Herdick, Arne u.a. (2022), »SensorHub: Multimodal Sensing in Real-Life Enables Home-Based Studies«, in: *Sensors* 22, Art. 408.
- Chu, Vivian u.a. (2015), »Robotic learning of haptic adjectives through physical interaction«, in: *Robotics and Autonomous Systems* 63/3, S. 272-292.
- Chun, Frank/Li, Yat/Dearman, David u.a. (2009), »Virtual Shelves: Interactions with Orientation Aware Devices«, in: *UIST '09, Proceedings of the 22nd annual ACM symposium on User interface software and technology*, New York: ACM, S. 125-128.
- Chun, Wendy Hui Kyong (2021), *Discriminating Data. Correlation, Neighbourhoods, and the new politics of recognition*, Cambridge/MA, London: MIT Press.

- Cipresso, Pietro/Alice, Irene/Giglioli, Chicchi u.a. (2018), »The Past, Present, and Future of Virtual and Augmented Reality Research: A Network and Cluster Analysis of the Literature«, in: *Frontiers in Psychology* 9, Art. 2086.
- Ciresan, Dan/Meier, Ueli/Masci, Jonathan u.a. (2012), »Multicolumn Deep Neural Network for Traffic Sign Classification«, in: *Neural Networks* 32, S. 333-338.
- Ciumedean, Claudiu-Bogdan/Patras, Cristian/Cibulskis, Mantas u.a. (2021), »Impossible Open Spaces: Exploring the Effects of Occlusion on the Noticeability of Self-Overlapping Virtual Environments«, in: *IEEE Virtual Reality and 3D User Interfaces Conference 2021*, Lissabon: IEEE, S. 389-390.
- Clemenson, Gregory D./Stark, Craig E.L. (2015), »Virtual Environmental Enrichment through Video Games Improves Hippocampal-Associated Memory«, in: *The Journal of Neuroscience* 35/49, S. 16116-16125.
- Coen, Enrico (2019), »The storytelling arms race: origin of human intelligence and the scientific mind«, in: *Heredity* 123/1, S. 67-78.
- Cohen, Michael/Villegas, Julián (2016), »Applications of Audio Augmented Reality Wearware, Everywhere, Anyware, and Awareware«, in: Woodrow Barfield (Hg.), *Fundamentals of Wearable Computers and Augmented Reality*, Boca Raton, London, New York: CRC Press, S. 309-330.
- Koko, Dujic/Rodic, Lea Dujic/Perkovic, Toni u.a. (2021), »Geometry from Thin Air: Theremin as a Playful Learning Device«, in: *16th International Conference on Telecommunications ConTEL*, Zagreb: IEEE, S. 89-96.
- Colin, Phillips (2002), *Increase Your Wordpower. With Cloze Tests, Word Formations, Collocations, etc – Including a Vocabulary Game!*, Wrocław: Altravox Press.
- Collyer, Stanley C./Jonides, John/Bevan, William (1972), »Images as Memory Aids: Is Bizarreness Helpful?«, in: *American Journal of Psychology* 85/1, S. 31-38.
- Conklin, Edmund S. (1925), »Photographed Lilliputian hallucinations«, in: *Journal of Nervous and Mental Disease* 62, S. 133-140.
- Conrad, Klaus (1958), *Die beginnende Schizophrenie. Versuch einer Gestaltanalyse des Wahns*, Stuttgart: Thieme.
- Corpino, Silvia/Mirri, Silvia/Sole, Mariella u.a. (2022), »On implementing socialization algorithms on Virtual Objects in the Social IoT«, in: *2022 IEEE 19th Annual Consumer Communications & Networking Conference (CCNC)*, Las Vegas: IEEE, S. 307-312.
- Council, James R./Jundt, Troy A./Good, Michael D. (1990), »Are the Mental Images of Fantasy-Prone Persons Really More »Real?«, in: *Imagination, Cognition, and Personality* 10/4, S. 319-327.
- Cox, Steven D./Wollen, Keith A. (1981), »Bizarreness and recall«, in: *Bulletin of the Psychonomic Society* 18/5, S. 244-245.
- Crafton, Donald (2013), *Shadow of a Mouse: Performance, Belief, and World-Making in Animation*, Los Angeles, London: University of California Press.
- Crawford, Kate (2021), *Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence*, New Haven: Yale University Press.
- Crawford, Kate/Paglen, Trevor (2021), »Excavating AI: the politics of images in machine learning training sets«, in: *AI & Society* 36, S. 1105-1116.
- Culbertson, Heather/Kuchenbecker, Katherine J. (2017), »Importance of Matching Physical Friction, Hardness, and Texture in Creating Realistic Haptic Virtual Surfaces«, in: *IEEE Transactions on Haptics* 10/1, S. 63-74.

- Curtius, Ernst Robert (1948), Europäische Literatur und lateinisches Mittelalter, Bern: Francke.
- Czycholl, Dietmar R. (1985), Die phantastischen Gesichterscheinungen. Ein Überblick über die Literatur zu dem von Johann Müller beschriebenen Phänomen und Experimente mit rhythmischer photischer Stimulierung, Frankfurt am Main, Bern, New York: Peter Lang.
- D'Oliveo, Patrizia/Rozendaal, Marco C./Giaccardi, Elisa u.a. (2018), »Reconfiguring a New Normal: A Socio-Ecological Perspective for Design Innovation in Sensitive Settings«, in: *she ji The Journal of Design, Economics, and Innovation* 4/4, S. 392-406.
- Dade-Robertson, Martyn (2004), »Digital mnemonics«, in: *Digital Creativity* 15/1, S. 57-62.
- Daiber, Florian/Degraen, Donald/Zenner, André u.a. (2021), »Everyday Proxy Objects for Virtual Reality«, in: CHI '21 Extended Abstracts of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, Art. 101.
- Dale, Allyson/Murkar, Anthony/Miller, Nicole u.a. (2014), »Comparing the Effects of Real Versus Simulated Violence on Dream Imagery«, in: *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 17/8, S. 536-541.
- Dalsgaard, Tor-Salve/Bergström, Joanna/Obrist, Marianna u.a. (2022), »A user-derived mapping for mid-air haptic experiences«, in: *International Journal of Human-Computer Studies* 168, Art. 102920.
- Danneberg, Lutz (2013), »Das Sich-Hineinversetzen und der *sensus auctoris et primorum lectorum*. Der Beitrag kontrafaktischer Imaginationen zur Ausbildung der *hermeneutica sacra* und *profana* im 18. und am Beginn des 19. Jahrhunderts«, in: Andrea Albrecht/Lutz Danneberg/Olav Krämer u.a. (Hg.), *Theorien, Methoden und Praktiken des Interpretierens*, Berlin, Boston: de Gruyter, S. 407-458.
- Danry, Valdemar/Pataranutaporn, Pat/Haar Horowitz, Adam u.a. (2021), »Do Cyborgs dream of Electric Limbs? Experiential Factors in Human-Computer Integration Design and Evaluation«, in: CHI '21 Extended Abstracts of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, S. 123:1-123:6.
- Davies, Char (1998), »Changing Space: Virtual Reality as an Arena of Embodied Being«, in: John Beckmann (Hg.), *The Virtual Dimension: Architecture, Representation, and Crash Culture*, New York: Princeton Architectural Press, S. 144-155.
- Davis, Heather (2016), »Molecular Intimacy«, in: James Graham u.a. (Hg.), *Climates: Architecture and the Planetary Imaginary*, New York, Zürich: Columbia Books on Architecture and the City, Lars Müller Publishers, S. 205-211.
- Davis, Simon/Nesbitt, Keith/Nalivaiko, Eugene (2014), »A Systematic Review of Cyber-sickness«, in: IE2014. Proceedings of the 2014 Conference on Interactive Entertainment, New York: ACM, S. 1-9.
- De Preester, Helena/Tsakiris, Manos (2013), »Living Lines: Can We Discriminate between Traces of Movement by Animate and Non-Animate Agents«, in: Sigrid Leyssen/Pirkko Rathgeber (Hg.), *Bilder animierter Bewegung/Images of Animate Movement*, München: Fink, S. 180-195.
- Dehouche, Nassim/Dehouche, Kullathida (2023), »What's in a Text-to-Image Prompt? The Potential of Stable Diffusion in Visual Arts Education«, arXiv:2301.01902.
- Delbrück, Anton (1891), Die pathologische Lüge und die psychisch abnormen Schwindler: Eine Untersuchung über den allmählichen Übergang eines normalen psycholo-

- logischen Vorgangs in ein pathologisches Symptom für Ärzte und Juristen, Stuttgart: Ferdinand Enke.
- Delmerico, Jeffrey/Poranne, Roi/Bogo, Federica u.a. (2022), »Spatial Computing and Intuitive Interaction: Bringing Mixed Reality and Robotics Together«, arXiv:2202.01493v1 [cs.RO] 3 Feb 2022.
- Deng, Jia/Dong, Wei/Socher, Richard u.a. (2009), »ImageNet: A Large-Scale Hierarchical Image Database«, in: 2009 IEEE Conference on Computer Vision and Pattern Recognition, Miami: IEEE, S. 248-255.
- Deng, Yao/Zheng, Xi/Zhang, Tianyi u.a. (2020), »An Analysis of Adversarial Attacks and Defenses on Autonomous Driving Models«, arXiv:2002.02175v1 [eess.SP] 6 Feb.
- Denning, Peter J. (Hg.) (2002), *The Invisible Future: The seamless integration of technology into everyday life*, New York u.a.: McGraw-Hill.
- Depner, Anamaria (2015), »Wie der spatial turn Einzug ins Wohnzimmer erhält. Theoretische Überlegungen zur Konstitution und materiellen Verankerung von Wohnräumen«, in: Manfred Pfaffenthaler/Stefanie Lerch/Katharina Schwabl u.a. (Hg.), *Räume und Dinge. Kulturwissenschaftliche Perspektiven*, Bielefeld: transcript, S. 283-298.
- Desjardins, Audrey/Biggs, Heidi R. (2021), »Data Epics: Embarking on Literary Journeys of Home Internet of Things Data«, in: CHI '21: Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, Art. 615.
- Desjardins, Audrey/Viny, Jeremy E./Key, Cayla u.a. (2019), »Designing with Non-Stereotypical Homes«, in: CHI '19 Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, Art. 351.
- Desjardins, Audrey/Wakkary, Ron/Odom, William (2016), »Behind the Lens: A Visual Exploration of Epistemological Commitments in HCI Research on the Home«, in: DIS '16: Proceedings of the 2016 Conference on Designing Interactive Systems, New York: ACM, S. 360-376.
- Deterding, Sebastian/Hook, Jonatha/Fiebrink, Rebecca u.a. (2017), »Mixed-Initiative Creative Interfaces«, in: CHI '17 Extended Abstracts of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, S. 628-636.
- Diesel, Eugen (1939), *Das Phänomen der Technik, Zeugnisse, Deutung und Wirklichkeit*, Leipzig, Berlin: Philipp Reclam Jun. Verlag, VDI-Verlag.
- Dieterle, Bernard/Engel, Manfred (Hg.) (2020), *Mediating the Dream. Les genres et médias du rêve*, Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Dieterle, Bernard/Engel, Manfred (Hg.) (2022), *Typologizing the Dream. Le rêve du point de vue typologique*, Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Dilthey, Wilhelm (1886), *Dichterische Einbildungskraft und Wahnsinn. Rede, gehalten zur Feier des Stiftungstages der militär-ärztlichen Bildungsanstalten am 2. August 1886*, Leipzig: Duncker & Humblot.
- Dilthey, Wilhelm (1887), »Die Einbildungskraft des Dichters: Bausteine für eine Poetik«, in: [o.Hg.] *Philosophische Aufsätze. Eduard Zeller zu seinem fünfzigjährigen Doctor-Jubiläum gewidmet*, Leipzig: Fues, S. 303-482.
- Dingler, Tilman/Agroudy, Passant El/Le, Huy Viet u.a. (2016), »Multimedia Memory Cues for Augmenting Human Memory«, in: IEEE MultiMedia 23/2, S. 4-11.
- Dingler, Tilman/Kunze, Kai/Outram, Benjamin (2018), »VR Reading UIs: Assessing Text Parameters for Reading in VR«, in: CHI '18 Extended Abstracts of the 2018

- CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, Art. LBW094.
- Diodato, Roberto (2022), »Virtual Reality and Aesthetic Experience«, in: *Philosophy* 7, Art. 29.
- Dionisio, Mara/Bala, Paulo/Trindade, Rui u.a. (2015), »DreamScope Catcher: A Touch Sensitive Interface to Catch Dreams«, in: *ITS '15: Proceedings of the International Conference on Interactive Tabletops & Surfaces*, New York: ACM, S. 417-420.
- Dionisio, Mara/Bala, Paulo/Trindade, Rui u.a. (2015), »Lucid Peninsula: DreamScope – An Interactive Physical Installation«, in: *C&C '15, Proceedings of the ACM SIGCHI Conference on Creativity and Cognition*, New York: ACM, S. 377-378.
- DiPaola, Steve/Gabora, Liane/McCaig, Graeme (2018), »Informing artificial intelligence generative techniques using cognitive theories of human creativity«, in: *Procedia Computer Science* 145, S. 158-168.
- DiPaola, Steve/Riebe, Caitlin/Enns, James T. (2010), »Rembrandt's Textural Agency: A Shared Perspective in Visual Art and Science«, in: *Leonardo* 43/2, S. 145-151.
- Dittmar, Anke/Görres, Andreas (2019), »A Cultural Probes Study on the (Non-)Use of Digital Artefacts. Eine Untersuchung zur (Nicht-)Nutzung von Digitalen Artefakten anhand von Cultural Probes«, in: *MuC '19 Proceedings of Mensch & Computer*, New York: ACM, S. 155-165.
- Dixon, Sophie (2023), »Crafting Virtual Spaces with Creative AI: A case study of Lux in Tenebris«, in: *Proceedings of EVA London 2023*, S. 179-186.
- Dobre, Ciprian/Mavromoustakis, Constandinos X./Garcia, Nuno M. u.a. (Hg.) (2017), *Ambient Assisted Living and Enhanced Living Environments. Principles, Technologies and Control*, Amsterdam u.a.: Elsevier.
- Döbel, Johann H. (1707), *Collegium Mnemonicum, Oder: Gantz neu eröffnete Geheimnisse Der Gedächtniß=Kunst / Darinn / Vermöge der in Kupfer gestochenen Gedächtniß=Stube / Der unvergleichliche Vortheil angewiesen wird / Die H. Bibel / Jurisprudenz, Chronologie, Oratorie, &c. Nebst denen Mathematischen und andern Wissenschaften gleichsam spielend in kurtzer Zeit dem Gedächtniß zu imprimiren [...]*, Hamburg: Heyl und Liebezeit.
- Dörre, Robert/Preuss Matthias (2024), »Emersion«, in: *Early Career Forum des SFB 1567 (Hg.) Vokabular des Virtuellen. Ein situiertes Lexikon*, Bielefeld: transcript, S. 69-77.
- Dogan, Mustafa Doga/Baudisch, Patrick/Benko, Hrvoje u.a. (2022), »Fabricate It or Render It? Digital Fabrication vs. Virtual Reality for Creating Objects Instantly«, in: *CHI '22 Extended Abstracts of the 2022 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, Art. 151.
- Dokumaci, Arseli (2016), »Mikro-aktivistische Affordanzen. Critical Disability als Methode zur Untersuchung medialer Praktiken«, in: Beate Ochsner/Robert Stock (Hg.), *senseAbility – Mediale Praktiken des Sehens und Hörens*, Bielefeld: transcript, S. 257-280.
- Dokumaci, Arseli (2023), *Activist Affordances: How disabled people improvise more habitable worlds*, Durham: Duke University Press.
- Donahue, Evan (2023), »All the Microworld's a Stage: Realism in Interactive Fiction and Artificial Intelligence«, in: *American Literature* 95/2, S. 229-254.
- Dongus, Ariana (2017), »Life is real = Reality is a Platform. Creating Engineered Experiences where fiction and reality merge«, in: Alberto Brodesco/Federico Giordano

- (Hg.), *Body Images in the Post-Cinematic Scenario. The Digitization of Bodies*, Mailand, Udine: Mimesis International, S. 151-162.
- Döring, Tanja/Sylvester, Axel/Schmidt, Albrecht (2013), »Ephemeral User Interfaces: Valuing the Aesthetics of Interface Components That Do Not Last«, in: *Interactions* 20/4, S. 32-37.
- Dörrenbächer, Judith (Hg.) (2016), *Beseelte Dinge. Design aus Perspektive des Animismus*, Bielefeld: transcript.
- Dotzler, Bernhard J. (1998), *Papiermaschinen. Versuch über Communication & Control in Literatur und Technik*, Berlin: Akademie-Verlag.
- Downey, Laura L. (2015), *Well-being Technologies: Meditation Using Virtual Worlds*, Diss. Nova Southeastern University, Fort Lauderdale.
- Downey, Laura L./Cohen, Maxine S. (2018), »Virtual Worlds and Well-Being: Meditating with Sanctuarium«, in: *International Journal of Virtual and Augmented Reality* 2/1, S. 14-31.
- Doyle, Denise/Kim, Taey (2007), »Embodied narrative: The virtual nomad and the meta dreamer«, in: *International Journal of Performance Arts and Digital Media* 2-3, S. 209-222.
- Draaisma, Douwe (1999), *Die Metaphernmaschine. Eine Geschichte des Gedächtnisses*, Darmstadt: Primus, S. 64.
- Dror, Irit E./Ivey, Chandra/Rogus, Courtney (1997), »Visual mental rotation of possible and impossible objects«, in: *Psychonomic Bulletin & Review* 4/2, S. 242-247.
- Drucker, Johanna (2001), »Digital Ontologies: The Ideality of Form in/and Code Storage-or-Can Graphesis Challenge Mathesis?«, in: *Leonardo* 34/2, S. 141-145.
- Drude, Jan Philipp (2023), »Vom Reißbrett in die Virtuelle Realität. Wie sich unsere Entwurfsperspektive verändert«, in: *Kassandra Nakas/Philipp Reinfeld (Hg.), Bildhafte Räume, begehbare Bilder: Virtuelle Architekturen interdisziplinär*, Paderborn: Brill, Fink, S. 11-25.
- Du, Chengbin/Li, Yanxi/Qiu, Zhongwei u.a. (2023), »Stable Diffusion is Unstable«, arXiv:2306.02583v2 [cs.CV] 6 Jun 2023.
- Du, YK/McAvan, AS/Zheng, J. u.a. (2023), »Spatial memory distortions for the shapes of walked paths occur in violation of physically experienced geometry«, in: *PLoS ONE* 18/2, Art. e0281739.
- Düber, Dominik (2016), »Überzeugen, Stupsen, Zwingen – Die Konzeption von Nudge und Libertärem Paternalismus und ihr Verhältnis zu anderen Formen der Verhaltenssteuerung«, in: *Zeitschrift für Praktische Philosophie* 3/1, S. 437-486.
- Du-Bois Reymond, Emil (1891), *Naturwissenschaft und bildende Kunst. Rede zur Feier des Leibnizschen Jahrestags in der Akademie der Wissenschaften zu Berlin am 3. Juli 1890 gehalten*, Leipzig: Veit & Comp.
- Dudley, John L./Yin, Lulu/Garaj, Vanja u.a. (2023), »Inclusive Immersion: a review of efforts to improve accessibility in virtual reality, augmented reality and the metaverse«, in: *Virtual Reality* 27/4, S. 2989-3020.
- Düntzer, Heinrich (1862), *Lessing als Dramatiker und Dramaturg*, Wenigen-Jena: Karl Hochhausens Verlag.
- Dutli, Ralph (2010), *Fatrasien. Absurde Poesie des Mittelalters*, Göttingen: Wallstein.
- Duttweiler, Stefanie/Gugutzer, Robert/Passoth, Jan-Hendrik u.a. (Hg.) (2016), *Leben nach Zahlen. Self-Tracking als Optimierungsprojekt?*, Bielefeld: transcript.

- Earhart, Blanka (2013), »What is It Like to Be Wintermute? Virtuality and Consciousness«, in: 2013 International Conference on Cyberworlds, S. 364-366.
- Ebbinghaus, Hermann (1885), *Über das Gedächtnis. Untersuchungen zur experimentellen Psychologie*, Leipzig: Duncker & Humblot.
- Ebbinghaus, Hermann (1897), *Über eine neue Methode zur Prüfung geistiger Fähigkeiten und ihre Anwendung bei Schulkindern*. Sonderabdruck aus: *Zeitschrift für Psychologie und Physiologie der Sinnesorgane*, Leipzig: Voss.
- Eckardt, Frank (2019), »Technologie und Virtualität als strukturierendes Element des Sozialraums«, in: Fabian Kessl/Christian Reutlinger/Susanne Maurer u.a. (Hg.), *Handbuch Sozialraum, Sozialraumforschung und Sozialraumarbeit*, Wiesbaden: Springer, S. 243-258.
- Eckardt, Linda/Huttner, Jan-Paul/Robra-Bissantz, Susanne (2015), »GamEducation in einer virtuellen 3D-Umgebung mit Googles Virtual-Reality-Brille Cardboard«, in: Douglas Cunningham/Petra Hofstedt/Klaus Meer/Ingo Schmitt (Hg.), *INFORMATIK 2015 Lecture Notes in Informatics (LNI)*, Gesellschaft für Informatik, Bonn: Gesellschaft für Informatik, S. 1295-1306.
- Eckel, Julia/Feyersinger, Erwin/Uhrig, Meike (Hg.) (2018), *Im Wandel ... Metamorphosen der Animation*, Wiesbaden: Springer.
- Eckstein, Benjamin/Krapp, Eva/Elsässer, Anne u.a. (2019), »Smart substitutional reality: Integrating the smart home into virtual reality«, in: *Entertainment Computing* 31, Art. 100306.
- Eder, Thomas/Raab, Thomas (Hg.) (2015), *Selbstbeobachtung. Oswald Wieners Denkpsychologie*, Berlin: Suhrkamp.
- Eeden, Frederik van (1913), »A Study of Dreams«, in: *Proceedings of the Society for Psychical Research* 26/67, S. 431-461.
- Ehn, Michael/Kastner, Hugo (2014), *Schicksalsmomente der Schachgeschichte. Dramatische Entscheidungen und historische Wendepunkte*, Hannover: Humboldt.
- Ehrenfels, Christian von (1890), »Ueber »Gestaltqualitäten««, in: *Vierteljahresschrift für wissenschaftliche Philosophie* 14, S. 249-292.
- Eidenberger, Horst (2018), »Smell and touch in the Virtual Jumpcube«, in: *Multimedia Systems* 24/6, S. 695-709.
- Eidenberger, Horst/Hörhan, Markus (2021), »Gestalt descriptions for deep image understanding«, in: *Pattern Analysis and Applications* 24, S. 89-107.
- Eidenberger, Horst/Mossel, Annette (2015), »Indoor skydiving in immersive virtual reality with embedded storytelling«, in: *VRST '15 Proceedings of the 21st ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology*, New York: ACM, S. 9-12.
- Eileen (2023), »The Complete List of Banned Words In Midjourney You Need to Know«, Medium vom 20.07.2023, online unter <https://blog.easyprompt.xyz/the-complete-list-of-banned-words-in-midjourney-you-need-to-know-12111a5bbf87> (letzter Zugriff: 26.01.24).
- Eisapour, Mahzar/Cao, Shi/Domenicucci, Laura u.a. (2018), »Participatory Design of a Virtual Reality Exercise for People with Mild Cognitive Impairment«, in: *CHI '18 Extended Abstracts of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, Case Study 15.
- Elahi, Farah (2021), *Using virtual reality tools to improve social cognitive training in first episode psychosis*, Diss. University of Warwick.

- Elliot, Kathryn/Neustaedter, C./Greenberg, S. (2005), »Time, Ownership and Awareness: The Value of Contextual Locations in the Home«, in: UbiComp'05: Proceedings of the 7th international conference on Ubiquitous Computing, New York: ACM, S. 251-268.
- Elsden, Chris/Kirk, David/Selby, Mark u.a. (2015), »Beyond Personal Informatics: Designing for Experiences with Data«, in: CHI '15 Extended Abstracts of the 2015 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, o. Pag.
- Emmeche, Claus (2001), »Does a robot have an Umwelt? Reflections on the qualitative biosemiotics of Jakob von Uexküll«, in: Semiotica 134/1-4, S. 653-693.
- Encinas, Enrique/Durrant, Abigail C./Mitchell, Robb/Blythe, Mark »Metaprobes, Metaphysical Workshops and Sketchy Philosophy«, in: CHI '20: Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, Art. 326.
- Engemann, Christoph/Sprenger, Christoph (Hg.) (2015), Internet der Dinge – Smarte Objekte, intelligente Umgebungen und die technische Durchdringung der Welt, Bielefeld: transcript.
- Enzensberger, Hans Magnus (2002), »Vermutungen über Turbulenz«, in: Die Elixire der Wissenschaft. Seitenblicke in Poesie und Prosa, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 126-134.
- Erickson, Paul/Klein, Judy L./Daston, Lorraine u.a. (2013), How Reason Almost Lost Its Mind. The Strange Career of Cold War Rationality, Chicago, London: University of Chicago Press.
- Ernst, Christoph (2018), »Achtsames Ambient. Über Ambient-Ästhetik, Medienökologie und Medienpraktiken der Achtsamkeitsmeditation«, in: Schröter u.a. (Hg.), Ambient, S. 219-247.
- Ernst, Christoph/Schröter, Jens (Hg.) (2020), Zukünftige Medien. Eine Einführung, Wiesbaden: Springer.
- Ernst, Wolfgang/Heidenreich, Stefan/Holl, Ute (Hg.) (2003), Suchbilder. Visuelle Kultur zwischen Algorithmen und Archiven, Berlin: Kadmos.
- Ersch, Johann Samuel/Gruber, Johann Gottfried (Hg.) (1818-1889), Allgemeine Encyclopädie der Wissenschaften und Künste in alphabetischer Reihenfolge, 167 Bände, Leipzig: Johann Friedrich Gleditsch u.a.
- Esposito, Elena (1995), »Illusion und Virtualität. Kommunikative Veränderungen der Fiktion«, in: Werner Rammert (Hg.), Soziologie und künstliche Intelligenz. Produkte und Probleme einer Hochtechnologie, Frankfurt am Main, New York: Campus, S. 187-216.
- Esposito, Elena (1998), »Fiktion und Virtualität«, in: Sybille Krämer (Hg.), Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und neue Medien, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 269-296.
- Esposito, Elena (2019), Die Fiktion der wahrscheinlichen Realität, 4. Aufl. Berlin: Suhrkamp.
- Etzemüller, Thomas (2010), Die Romantik der Rationalität. Alva & Gunnar Myrdal – Social Engineering in Schweden, Bielefeld: transcript.
- Evtimov, Ivan/Eykholt, Kevin/Fernandes, Earlence u.a. (2018), »Robust physical-world attacks on deep learning models«, arXiv:1707.08945v5 [cs.CR] 10 Apr 2018.
- Fang, Cathy Mengying/Suzuki, Ryo/Leithinger, Daniel (2023), »VR Haptics at Home: Repurposing Everyday Objects and Environment for Casual and On-Demand VR

- Haptic Experiences«, in: CHI '23 Extended Abstracts of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, o. Pag.
- Farshad, Azade/Yeganeh, Yousef/Chi, Yu u.a. (2023), »SceneGenie: Scene Graph Guided Diffusion Models for Image Synthesis«, arXiv:2304.14573v1 [cs.CV] 28 Apr 2023.
- Fassbender, Eric/Heiden, Wolfgang (2006), »The Virtual Memory Palace«, in: Journal of Computational Information Systems 2/1, S. 457-464.
- Feinaigle, Gregor von (1811), Mnemonik oder praktische Gedächtniskunst zum Selbstunterricht nach den Vorlesungen des Herrn von Feinaigle, Frankfurt am Main: Varrentrapp und Sohn.
- Feinman, Reuben/Curtin, Ryan R./Shintre, Saurabh u.a. (2017), »Detecting Adversarial Samples from Artifacts«, arXiv:1703.00410v3 [stat.ML] 15 Nov 2017.
- Fernandes, Ajoy S./Wangy, Ranxiao Frances/Simonsz, Daniel J. (2015), »Remembering the Physical As Virtual: Source Confusion and Physical Interaction in Augmented Reality«, in: SAP '15: Proceedings of the ACM SIGGRAPH Symposium on Applied Perception, New York: ACM, S. 127-130.
- Fernández-Caballero, Antonio/Navarro, Elena/Fernández-Sotos, Patricia u.a. (2017), »Human-Avatar Symbiosis for the Treatment of Auditory Verbal Hallucinations in Schizophrenia through Virtual/Augmented Reality«, in: Frontiers in Neuroinformatics 11, Art. 64.
- Ferwerda, James A./Darling, Benjamin A. (2013), »Tangible Images: Bridging the Real and Virtual Worlds«, in: Shoji Tominaga/Raimondo Schettini/Alain Trémeau (Hg.), Computational Color Imaging. CCIW 2013, Berlin, Heidelberg: Springer, S. 13-24.
- Fichte, Johann Gottlieb (1964), »Beweis von der Unrechtmäßigkeit des Büchernachdrucks. Ein Räsonnement und eine Parabel« [1791], in: J. G. Fichte-Gesamtausgabe der Bayerischen Akademie der Wissenschaften. Band I,1: Werke 1791–1794, hg. von Hans Jacob und Reinhard Lauth, unter Mitwirkung von Richard Schottky und Manfred Zahn, Stuttgart-Bad Cannstatt: frommann-holzboog, S. 409-417.
- Fiedler, Josef (1911), Mnemotechnik. Kurze, leicht faßliche Einleitung, das Gedächtnis zu stärken; mit einigen Beispielen zur Unterhaltung für Gesellschaften, Salon und Bühne, Wien: M. Waizner & Sohn.
- Fingerhut, Joerg/Hufendiek, Rebekka/Wild, Markus (Hg.) (2013), Philosophie der Verkörperung. Grundlagentexte zu einer aktuellen Debatte, Berlin: Suhrkamp.
- Fischer, Philipp/Gramelsberger, Gabriele/Hoffmann, Christoph u.a. (2020), Datenaturen. Ein Gespräch zwischen Biologie, Kunst, Wissenschaftstheorie und -geschichte, Bielefeld: Diaphanes.
- Fisher, Gerald H. (1967), »Measuring Ambiguity«, in: American Journal of Psychology 80/4, S. 541-557.
- Fisher, Joshua A. (2022), »Epistemic Rhetoric in Virtual Reality Interactive Factual Narrative«, in: Frontiers in Virtual Reality 3, Art. 845489.
- Fisher, Joshua A./Garg, Amit/Singh, Karan Pratap u.a. (2017), »Designing Intentional Impossible Spaces in Virtual Reality Narratives: A Case Study«, in: IEEE Virtual Reality Conference 2017, Los Angeles: IEEE, S. 379-380.
- Fisher, Joshua A./Garg, Amit/Wang, Wesley u.a. (2017), »Bauhaus Scenography for Virtual Environments«, in: 23rd International Conference on Virtual System & Multimedia (VSMM), Dublin: IEEE, o. Pag.

- Flach, A./Palisa, Ch. (1935), »Zur Psychopathologie des Zeiterlebens im postencephalitischen Blickkrampf«, in: *Zeitschrift für die gesamte Neurologie und Psychiatrie* 154/1, S. 599-620.
- Flach, Sabine (2016), *Die Wissenskünste der Avantgarden. Kunst, Wahrnehmungswissenschaft und Medien 1915–1930*, Bielefeld: transcript.
- Flusser, Vilém (1993), *Dinge und Undinge. Phänomenologische Skizzen*. Mit einem Nachwort von Florian Rötzer, München, Wien: Hanser.
- Flynn, William R. (1962), »Visual hallucinations in sensory deprivation«, in: *Psychiatric Quarterly* 36, S. 55-65.
- Foer, Joshua (2011), *Moonwalking with Einstein. The Art and Science of Remembering Everything*, New York: Penguin.
- Foley, John P./Cofer, Charles N. (1942), »An Inexpensive Multiple-Exposure Extension for the Simple Memory Drum«, in: *Journal of Experimental Psychology* 31/5, S. 438-439.
- Follmer, Sean/Leithinger, Daniel/Olwal, Alex u.a. (2013), »inFORM: Dynamic Affordances and Constraints through Shape and Object Actuation«, in: *UIST '13*, October 8–11, St. Andrews, o. Pag.
- Fosco, Camilo/Andonian, Alex/Lee, Allen (2022), »Deepfake Caricatures: Amplifying attention to artifacts increases deepfake detection by humans and machines«, arXiv:2206.00535v2 [cs.CV] 2 Jun 2022.
- Foucault, Michel (1977), *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Foucault, Michel (1983), *Sexualität und Wahrheit. Band 1. Der Wille zum Wissen*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Foucault, Michel (1990), *Die Ordnung der Dinge. Eine Archäologie der Humanwissenschaften*, 9. Aufl., Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Foucault, Michel (1991), »Andere Räume«, in: Karlheinz Barck/Peter Gente/Heidi Paris u.a. (Hg.), *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*, 2. Aufl., Leipzig: Reclam, S. 34-46.
- Frederick, Christine (1921), *Die rationelle Haushaltsführung. Betriebswissenschaftliche Studien (autorisierte Übersetzung von The New Housekeeping. Efficiency Studies in Home Management by Christine Frederick von Irene Witte)*, Berlin, Heidelberg: Springer.
- Frege, Gottlob (1892), »Über Sinn und Bedeutung«, in: *Zeitschrift für Philosophie und philosophische Kritik*, NF 100, S. 25-50.
- Frenkel-Brunswik, Else (1949), »Intolerance of Ambiguity as an Emotional and Perceptual Personality Variable«, in: *Journal of Personality* 18, S. 108-143.
- Freud, Sigmund (1999), »Notiz über den »Wunderblock««, in: *Gesammelte Werke. Band 14 (Werke aus den Jahren 1925–1931)*, Frankfurt am Main: Fischer, S. 3-8.
- Frick, Jonas/Wenger, Jonas (Hg.) (2022), *VIGIA – Zeitschrift für Technologie und Gesellschaft*, Ausgabe 1: Virtuelle Realitäten.
- Friedrich, Kathrin (2016), »Therapeutic Media: Treating PTSD with Virtual Reality Exposure Therapy«, in: *MediaTropes* 6/1, S. 86-113.
- Friedrich, Kathrin (2020), »Im virtuellen Zaun – Umgebungen adaptiver Medien«, in: Rebekka Ladewig/Angelika Sepp (Hg.), *Techno-ästhetische Perspektivierungen des Milieus*, Leipzig: Spector Books, S. 243-249.

- Froese, Tom (2014), »Bio-machine hybrid technology: A theoretical assessment and some suggestions for improved future design«, in: *Philosophy and Technology* 27, S. 539-560.
- Froese, Tom/Iizuka, H./Ikegami, T. u.a. (2014), »Embodied social interaction constitutes social cognition in pairs of humans: A minimalist virtual reality experiment«, in: *Scientific Reports* 4, Art. 3762.
- Fröhler, Bernhard/Anthes, Christoph/Pointecker, Fabian u.a. (2022), »A Survey on Cross-Virtuality Analytics«, in: *Computer Graphics forum* 41/1, S. 465-494.
- Fuchs, Christian (2016), *Critical Theory of Communication. New Readings of Lukács, Adorno, Marcuse, Honneth and Habermas in the Age of the Internet*, London: University of Westminster Press.
- Fuchs, Peter (1989), »Blindheit und Sicht: Vorüberlegungen zu einer Schemarevision«, in: Niklas Luhmann/Peter Fuchs, *Reden und Schweigen*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 178-208.
- Fuchs, Peter (2001), *Die Metapher des Systems. Studien zu der allgemein leitenden Frage, wie sich der Tänzer vom Tanz unterscheiden lasse*, Weilerswist: Velbrück Verlag.
- Fuchs, Thomas (2014), »The Virtual Other. Empathy in the Age of Virtuality«, in: *Journal of Consciousness Studies* 21/5-6, S. 152-173.
- Fuchs, Thomas (2015), »Vertrautheit und Vertrauen als Grundlagen der Lebenswelt«, in: *Phänomenologische Forschungen*, Jahrgang 2015 (Lebenswelt und Lebensform), S. 101-118.
- Fucks, Wilhelm (1971), »Über den Gesetzesbegriff einer exakten Literaturwissenschaft, erläutert an Sätzen und Satzfolgen«, in: *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik* 1/1-2, S. 113-137.
- Fu, Zhiyong/Li, Jiawei (2023), »Design Futurescaping: Interweaving Storytelling and AI Generation Art in World-Building«, in: Pei-Luen Patrick Rau (Hg.), *Cross-Cultural Design. 15th International Conference, CCD 2023, Held as Part of the 25th International Conference, HCII 2023, Copenhagen, Denmark, July 23–28, 2023, Proceedings, Part II*, Cham, S. 194-207
- Gaggioli, Andrea/Riva, Giuseppe/Peters, Dorian u.a. (2017), »Positive Technology, Computing, and Design: Shaping a Future in Which Technology Promotes Psychological Well-Being«, in: Myounghoon Jeon (Hg.), *Emotions and Affect in Human Factors and Human-Computer Interaction*, London: Academic Press, S. 477-501.
- Gaier, Ulrich (1993), *Hölderlin. Eine Einführung*, Tübingen, Basel: Francke.
- Galeazzi, Fabrizio (2018), »3-D Virtual Replicas and Simulations of the Past: ›Real‹ or ›Fake‹ Representations?«, in: *Current Anthropology* 59/3, S. 268-286.
- Galloway, Alexander R. (2012), *The Interface Effect*, Cambridge: Polity.
- Galton, Francis (1879), »Composite Portraits, made by combining those of many different persons into a single resultant figure«, in: *The Journal of the Anthropological Institute of Great Britain and Ireland* 8, S. 132-144.
- Galton, Francis (1880), »Statistis of Mental Imagery«, in: *Mind. A Quarterly Review of Psychology and Philosophy* 5, S. 301-318.
- Galton, Francis (1880), »Visualised Numerals«, in: *Nature* 15, S. 252-256.
- Gamberini, Luciano (2000), »Virtual Reality as a New Research Tool for the Study of Human Memory«, in: *Cyberpsychology & Behavior* 3/3, S. 337-342.

- Garfinkel, Harold (1967), *Studies in Ethnomethodology*, Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall.
- Garzotto, Franca/Gelsomini, Mirko/Gianotti, Mattia u.a. (2019), »Engaging Children with Neurodevelopmental Disorder Through Multisensory Interactive Experiences in a Smart Space«, in: Alessandro Soro/Margot Brereton/Paul Roe (Hg.), *Social Internet of Things*, Cham: Springer, S. 167-184.
- Gaver, William (1996), »Affordances for Interaction: The social is material for design«, in: *Ecological Psychology* 8/2, S. 111-129.
- Gaver, William/Boucher, Andy/Pennington, Sarah u.a. (2004), »Cultural probes and the value of uncertainty«, in: *Interactions – Funology* 11/5, S. 53-56.
- Ge, Yunhao/Xu, Jiashu/Zhao, Brian Nlong u.a. (2022), »DALL-E for Detection: Language-driven Context Image Synthesis for Object Detection«, arXiv:2206.09592.
- Gebelein, Paul (2012), »Augmented Reality«, in: Nadine Marquardt/Verena Schreiber (Hg.), *Ortsregister. Ein Glossar zu Räumen der Gegenwart*, Bielefeld: transcript, S. 26-31.
- Gehlen, Arnold (1997), *Der Mensch. Seine Natur und seine Stellung in der Welt*, 13. Aufl., Wiesbaden: Quelle & Meyer.
- Geiger, Christian/Reckter, Holger/Paschke, David u.a. (2008), »Towards Participatory Design and Evaluation of Theremin-based Musical Interfaces«, in: NIME '08, *Proceedings of the International Conference on New Interfaces for Musical Expression*, S. 303-306, DOI: 10.5281/zenodo.1179545.
- Geimer, Peter (2018), *Fliegen. Ein Porträt*, Berlin: Matthes & Seitz.
- Geiß, Alisa (2024), »Aus Text wird Bild. Diskurse der Illustration zu Bildgeneratoren und Prompts«, in: Schreiber/Ohly (Hg.), *KI:Text*, S. 115-131.
- Gelsomini, Mirko/Spitale, Micol/Garzotto, Franca (2021), »Phygital interfaces for people with intellectual disability: an exploratory study at a social care center«, in: *Multimedia Tools and Applications* 80/26, S. 34843-34874.
- Gemeinboeck, Petra (2020), »Dancing with the non-human«, in: Jill Bennett/Mary Zournazi (Hg.), *Thinking in the World. A Reader*, London u.a.: Bloomsbury, S. 150-169.
- Gerard, Pierre-François/Leymarie, Frederic Fol/Latham, William H. (2021), »The Effect of Spatial Design on User Memory Performance Using the Method of Loci in VR«, in: 7th International Conference of the Immersive Learning Research Network (iLRN). Eureka, California: IEEE, S. 1-8.
- Gerry, Lynda Joy (2017), »Paint with Me: Stimulating Creativity and Empathy While Painting with a Painter in Virtual Reality«, in: *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics* 23/4, S. 1418-1426.
- Gervás, Pablo/Concepción, Eugenio/Méndez, Gonzalo (2022), »Evolutionary Construction of Stories that Combine Several Plot Lines«, in: Tiego Martins/Nereida Rodríguez-Fernández/Sérgio M. Rebelo (Hg.), *Artificial Intelligence in Music, Sound, Art and Design. EvoMUSART 2022*, Cham: Springer, S. 68-83.
- Gess, Nicola (2021), *Halbwahrheiten. Zur Manipulation von Wirklichkeit*, Berlin: Matthes & Seitz.
- Geyer, Christian (2013), Niklas Luhmann. *Die Knappheit der Zeit und die Vordringlichkeit des Befristeten*, Kadmos: Berlin.
- Gibson, James J. (1986), *The Ecological Approach To Visual Perception*, New York: Psychology Press.

- Giedion, Sigfried (1948), *Mechanization Takes Command. A Contribution to Anonymous History*, New York: Oxford University Press.
- Giedion, Sigfried (1929), *Befreites Wohnen*, Zürich, Leipzig: Orell Füssli.
- Giehm, Gerhardt (1931), »Experimentell-psychologische Untersuchungen der Denkvorgänge bei Geisteskranken«, in: *Zeitschrift für die gesamte Neurologie und Psychiatrie* 132, S. 617-670.
- Gieryn, Thomas F. (2002), »What buildings do«, in: *Theory and Society* 3, S. 35-74.
- Giese, Fritz (1916), *Kulturwende*, Langensalza: Wendt & Klauwell.
- Giese, Fritz (1925), *Girlikultur. Vergleiche zwischen amerikanischem und europäischem Rhythmus und Lebensgefühl*, München: Delphin-Verlag.
- Gilbert, Friedrich Robert (1926), *Das ABC der Chinaschrift*, Berlin: Zehrfeld.
- Girdler, Alex/Georgiou, Orestis (2020), »Mid-Air Haptics in Aviation – creating the sensation of touch where there is nothing but thin air«, *CoRR abs/2001.01445*.
- Gitelman, Lisa (Hg.) (2013), »Raw Data« Is an Oxymoron, Cambridge/MA, London: MIT Press.
- Gleich, Moritz (2023), *Inhabited Machines. Genealogy of an Architectural Concept*, Basel: Birkhäuser.
- Ginsky, Albert (2000), *Ether Music and Espionage*, Champaign: University of Illinois Press.
- Glowacki, David R./Williams, Rhoslyn Roebuck/Wonnacott, Mark D. u.a. (2022), »Group VR experiences can produce ego attenuation and connectedness comparable to psychedelics«, in: *Scientific Reports* 12, Art. 8995.
- Glowacki, David R./Wonnacott, Mark D./Freire, Rachel u.a. (2020), »Isness: Using Multi-Person VR to Design Peak Mystical Type Experiences Comparable to Psychedelics«, in: *CHI '20, Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, Art. 520.
- Godden, D. R./Baddeley, A. D. (1975), »Context-Dependent Memory in Two Natural Environments: On Land and Underwater«, in: *British Journal of Psychology* 66/3, S. 325-331.
- Goerlitz, Holger R./Genzel, Daria/Wiegrebe, Lutz (2012), »Bats' avoidance of real and virtual objects: Implications for the sonar coding of object size«, in: *Behavioural Processes* 89/1, S. 61-67.
- Goldin, Samson (1955), »Lilliputian hallucinations: Eight illustrative case histories«, in: *Journal of Mental Science* 101/424, S. 569-576.
- Gomes, Adam/Fernandes, Keegan/Wang, David (2021), »Surface Prediction for Spatial Augmented Reality Applications«, in: *Virtual Reality* 25, S. 761-771.
- Gong, Zhengya/Lee, Lik-Hang/Soomro, Sohail Ahmed u.a. (2022), »A systematic review of virtual brainstorming from the perspective of creativity: affordances, framework, and outlook«, in: *Digital Creativity* 33/2, S. 96-127.
- Goodfellow, Ian J./Shlens, Jonathon/Szegedy, Christian (2015), »Explaining and harnessing adversarial examples«, *arXiv:1412.6572v3 [stat.ML]* 20 Mar.
- Goodfellow, Ian/Bengio, Yoshua/Courville, Aaron (Hg.) (2018), *Deep Learning. Das umfassende Handbuch. Grundlagen, aktuelle Verfahren und Algorithmen, neue Forschungsansätze*, mitp-Verlag: Frechen.
- Goodman, Nelson (1952), »On a Pseudo-Test of Translation«, in: *Philosophical Studies* 3/6, S. 81-82.

- Goodman, Steve/Parisi, Luciana (2010), »Machines of Memory«, in: Susannah Radstone/Bill Schwarz (Hg.), *Memory: Histories, Theories, Debates*, New York: Fordham University Press, S. 343-360.
- Gorrell, Genevieve/Oduola, Sherifat/Roberts, Angus u.a. (2016), »Identifying First Episodes of Psychosis in Psychiatric Patient Records using Machine Learning«, in: *Proceedings of the 15th Workshop on Biomedical Natural Language Processing*, Berlin: Association for Computational Linguistics, S. 196-205.
- Gott, Jarrod/Bovy, Leonore/Peters, Emma u.a. (2020), »Virtual reality training of lucid dreaming«, in: *Philosophical Transactions of the Royal Society B*, 376, Art. 20190697.
- Gottsacker, Matthew/Norouzi, Nahal/Kim, Kangsoo u.a. (2021), »Diegetic Representations for Seamless Cross-Reality Interruptions«, in: *IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality (ISMAR)*, Bari: IEEE, S. 310-319.
- Gozalo-Brizuela, Roberto/Garrido-Merchán, Eduardo C. (2023), »ChatGPT is not all you need. A State of the Art Review of large Generative AI models«, arXiv:2301.04655v1 [cs.LG] 11 Jan.
- Graef, Julia E./Rief, Winfried/Nestoriuc, Yvonne u.a. (2017), »The More Vivid the Imagination the Better: The Role of the Vividness of Imagination in Vasoconstriction Training and Vasodilatation Training«, in: *Applied Psychophysiology and Biofeedback* 42, S. 283-298.
- Graevenitz, Gerhard (2014), *Theodor Fontane: Ängstliche Moderne. Über das Imaginäre*, Konstanz: Konstanz University Press.
- Gräffe, Johann Friedrich Christoph (1801), *Neuestes Katechetisches Magazin zur Beförderung des katechetischen Studiums*, 4. Band, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Gramelsberger, Gabriele (2023), *Philosophie des Digitalen zur Einführung*, Hamburg: Junius.
- Greco, Antonino/Gallitto, Giuseppe/D'Alessandro, Marco u.a. (2021), »Increased Entropic Brain Dynamics during DeepDream-Induced Altered Perceptual Phenomenology«, in: *Entropy* 23/7, Art. 839.
- Grimme, Sophie Alice/Kollakidou, Avgi/Zarp, Christian Sønderskov u.a. (2023), »Floor Cleaners as Helper Pets: Projecting Assistive Robots' Agency on Zoomorphic Affordances«, in: *SN Computer Science* 4, Art. 372.
- Grivas, Konstantinos/Zerefos, Stelios (2015), »Issues on visual representation of hybrid home environments: survey of strategies and models«, in: *International Journal of Intelligent Engineering Informatics* 3/2-3, S. 244-272.
- Gross, Hans (1908), »Mnemotechnik im Unterbewusstsein«, in: *Archiv für Kriminal-Anthropologie und Kriminalistik* 29, S. 63-65.
- Groß, Richard/Jordan, Rita (Hg.) (2023), *KI-Realitäten. Modelle, Praktiken und Topologien maschinellen Lernens*, Bielefeld: transcript.
- Grosz, Elizabeth (2001), *Architecture from the Outside. Essays on Virtual and Real Space*, Cambridge/MA, London: MIT Press.
- Grout, Cameron/Rogers, William J./Apperley, Mark D. u.a. (2015), »Reading text in an immersive head-mounted display: An investigation into displaying desktop interfaces in a 3D virtual environment«, in: *CHINZ 2015: Proceedings of the 15th New Zealand Conference on Human-Computer Interaction*, New York: ACM, S. 9-16.

- Groys, Boris (2005), »Unsterbliche Körper«, in: ders./Michael Hagemester (Hg.), *Die Neue Menschheit. Biopolitische Utopien in Russland zu Beginn des 20. Jahrhunderts*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 8-18.
- Gruithuisen, Franz von Paula (1812), »Ueber die Phantasiebilder und Träume in Göthes Wahlverwandschaften«, in: ders.: *Beyträge zur Physiognosie*, S. 58-61.
- Gruithuisen, Franz von Paula (1812), »Ueber die Zertheilbarkeit des Ich's im Menschen«, in: ders., *Beyträge zur Physiognosie*, S. 37-44.
- Gruithuisen, Franz von Paula (1812), *Beyträge zur Physiognosie und Eautognosie, für Freunde der Naturforschung auf dem Erfahrungswege*, München: Ignaz Joseph Lentner.
- Grunert, Frank (2005), »Die Marginalisierung des Gedächtnisses und die Kreativität der Erinnerung. Zur Gedächtnistheorie der deutschen Aufklärungsphilosophie«, in: Oesterle (Hg.), *Erinnerung*, S. 29-51.
- Gualeni, Stefano/Vella, Daniel (2020), *Virtual Existentialism. Meaning and Subjectivity in Virtual Worlds*, Cham: Palgrave Pivot.
- Guegan, Jérôme/Brechet, Claire/Nelson, Julien (2021), »Dreamlike and Playful Virtual Environments to Inspire Children's Divergent Thinking«, in: *Journal of Media Psychology* 33/1, S. 28-38.
- Guegan, Jérôme/Nelson, Julien/Lubart, Todd (2017), »The Relationship Between Contextual Cues in Virtual Environments and Creative Processes«, in: *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 20/3, S. 202-206.
- Guerreiro, João/Ahmetovic, Dragan/Kitani, Kris M. u.a. (2017), »Virtual Navigation for Blind People: Building Sequential Representations of the Real-World«, in: *ASSETS '17: Proceedings of the 19th International ACM SIGACCESS Conference on Computers and Accessibility*, New York: ACM, S. 280-289.
- Gugerli, David/Orland, Barbara (Hg.) (2002), *Ganz normale Bilder. Historische Beiträge zur visuellen Herstellung von Selbstverständlichkeit*, Zürich: Chronos.
- Gummerman, Kent/Gray, Cynthia R./Wilson, J. M. (1972), »An attempt to assess eidetic imagery objectively«, in: *Psychonomic Science* 28/2, S. 115-118.
- Gundlach, Horst (1978), »Wie man die ›Seelentätigkeit‹ erforschte«, in: *Psychologie heute* 5/10, S. 36-45.
- Gunkel, David J. (2015), »The Rights of Machines: Caring for Robotic Care-Givers«, in: Simon Peter van Rysewyk/Matthijs Pontier (Hg.), *Machine Medical Ethics*, Cham, Heidelberg, New York u.a.: Springer, S. 151-166.
- Gunkel, David J. (2018), »The Relational Turn: Third Wave HCI and Phenomenology«, in: Michael Filimowicz/Veronika Tzankova (Hg.), *New Directions in Third Wave Human-Computer Interaction. Band 1: Technologies*, Cham: Springer, S. 11-24.
- Günzel, Stephan (2009), »Spatial Turn – Topographical Turn – Topological Turn. Über die Unterschiede zwischen Raumparadigmen«, in: Jörg Döring/Tristan Thielmann (Hg.), *Spatial Turn: Das Raumparadigma in den Kultur- und Sozialwissenschaften*, Bielefeld: transcript, S. 219-238.
- Guo, Biyang/Zhang, Xin/Wang, Ziyuan u.a. (2023), »How Close is ChatGPT to Human Experts? Comparison Corpus, Evaluation, and Detection«, arXiv:2301.07597v1 [cs. CL] 18 Jan.
- Gushima, Kota/Akasaki, Hina/Nakajima, Tatsuo (2017), »Ambient Bot: Delivering Daily Casual Information through Eye Contact with an Intimate Virtual Creature«, in:

- Academic Mindtrek '17, Proceedings of the 21st International Academic Mindtrek Conference, New York: ACM, S. 231-234.
- Gustafson, Sean (2013), *Imaginary Interfaces*, Diss. Potsdam.
- Gutierrez, Nicholas (2023), »The Ballad of Morton Heilig: On VR's Mythic Past«, in: *Journal of Cinema and Media Studies* 62/3, S. 86-106.
- Gutzmann, Hermann (1908), »Über Hören und Verstehen«, in: *Zeitschrift für angewandte Psychologie und psychologische Sammelforschung* 1, S. 483-503.
- Ha, David/Eck, Douglas (2017), »A Neural Representation of Sketch Drawings«, arXiv:1704.03477v4 [cs.NE] 19 May.
- Habermas, Jürgen (1954), »Der Mensch am Lenkrad«, in: *FAZ (Bilder und Zeiten)* vom 27.11.1954, Nr. 276.
- Hackenschmidt, Sebastian/Engelhorn, Klaus (Hg.) (2011), *Möbel als Medien. Beiträge zu einer Kulturgeschichte der Dinge*, Bielefeld: transcript.
- Häcker, Roland (2011), »Lückentext«, in: Gert Ueding (Hg.), *Historisches Wörterbuch der Rhetorik*, Band 10, Berlin, Boston: de Gruyter, Sp. 585-588.
- Hahn, Hans Peter (2015) (Hg.), »Der Eigensinn der Dinge – eine Einleitung«, in: *Vom Eigensinn der Dinge. Für eine neue Perspektive auf die Welt des Materiellen*, Berlin: Neofelis, S. 9-56.
- Hahn, Marcus (2021), »Kleine Person mit blauer Mütze«. Gottfried Benn und die Ethnopharmakologie Kurt Beringers«, in: Schamma Schahadat/Erhard Schüttelpelz/Annette Werberger (Hg.), *Weltliteratur in der Longue durée*, München: Fink, S. 229-249.
- Hamann, Hanjo (2010), »Das Geheimnis der Gedächtniskunst«, in: *Jura Journal* 1, S. 13-15.
- Han, Byung-Chul (2021), *Undinge. Umbrüche der Lebenswelt*, Berlin: Ullstein.
- Han, Ting/Schlangen, David (2017), »Draw and Tell. Multimodal Descriptions Outperform Verbal- or Sketch-Only Descriptions in an Image Retrieval Task«, in: *Proceedings of the Eighth International Joint Conference on Natural Language Processing*, Band 2: Short Papers, Taipei: Asian Federation of Natural Language Processing, S. 361-365.
- Han, Ting/Zarrieff, Sina (2019), »Sketch Me if You Can: Towards Generating Detailed Descriptions of Object Shape by Grounding in Images and Drawings«, in: *Proceedings of the 12th International Conference on Natural Language Generation*, Tokyo: Association for Computational Linguistics, S. 136-140.
- Handel, Lisa (2017), *Ontomedialität. Eine medienphilosophische Perspektive auf die aktuelle Neuverhandlung der Ontologie*, Bielefeld: transcript.
- Haraway, Donna J. (2018), *Unruhig bleiben. Die Verwandtschaft der Arten im Chthuluzän*, Frankfurt am Main, New York: Campus.
- Harley, Daniel/Tarun, Aneesh P./Germinario, Daniel u.a. (2017), »Tangible VR: Diegetic Tangible Objects for Virtual Reality Narratives«, in: *DIS '17: Proceedings of the 2017 Conference on Designing Interactive Systems*, New York: ACM, S. 1253-1263.
- Harman, Graham (2009), *Prince of Networks. Bruno Latour and Metaphysics*, Melbourne: re.press.
- Harman, Joshua (2001), »Creating a Memory Palace Using a Computer«, in: *CHI '01 Extended Abstracts of the 2001 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, S. 407-408.

- Harrison, Beverly L./Fishkin, Kenneth P./Gujar, Anuj u.a. (1999), »Bridging Physical and Virtual Worlds with Tagged Documents, Objects and Locations«, in: CHI '99 Extended Abstracts, Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, S. 29-30.
- Hart, Vi/Hawksley, Andrea/Matsumoto, Elisabetta A. u.a. (2017), »Non-euclidean virtual reality I: explorations of H₃«, arXiv:1702.04004v1 [math.HO] 13 Feb.
- Hatavara, Mari/Hyvärinen, Matti/Mäkelä, Maria u.a. (Hg.) (2016), *Narrative Theory, Literature, and New Media. Narrative Minds and Virtual Worlds*, New York, London: Routledge.
- Haupt, Edward J. (2001), »The First Memory Drum«, in: *American Journal of Psychology* 114/4, S. 601-622.
- Hauptmann, Gerhart (1996), *Das Abenteuer meiner Jugend*, in: *Sämtliche Werke*, hg. von Hans-Egon Hass, Band 7: *Autobiographisches*. Sonderausgabe Berlin: Propyläen, S. 450-1082.
- Hauser, Sabrina/Oogjes, Doenja/Wakkary, Ron u.a. (2018), »An Annotated Portfolio on Doing Postphenomenology Through Research Products«, in: *DIS '18: Proceedings of the 2018 Conference on Designing Interactive Systems*, New York: ACM, S. 459-471.
- Hauser, Sabrina/Wakkary, Ron/Odom, William u.a. (2018), »Deployments of the table-non-table: A Reflection on the Relation Between Theory and Things in the Practice of Design Research«, in: *CHI '18 Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, Art. 201.
- Hawley, Edwin H. (1858), *Mnemotechny for the Million; Or How to Remember Chronology, Necrology, Latitude & Longitude, Heights, Distances, Specific Gravities, &c. &c. On the Basis of F. F. Gouraud*, Painesville, Ohio: Commercial Advertiser Print.
- Hawranke, Thomas/Scherffig, Lasse (2024), »Hund. Gassi gehen im Latent Space«, in: Ina Bolinski/Thomas Hawranke/Stefan Rieger (Hg.), *Virtuelle Tiere. Lebewesen zwischen Code und Kreatur*, Bielefeld: transcript, S. 101-126.
- Hayles, Kathrin (2009), »RFID: Human Agency and Meaning in Information-Intensive Environments«, in: *Theory, Culture & Society* 26/2-3, S. 47-72.
- Hayles, N. Katherine (1999), »The Illusion of Autonomy and the Fact of Recursivity: Virtual Ecologies, Entertainment, and Infinite Jest«, in: *New Literary History* 30/3, S. 675-697.
- Hayner, Christian August Fürchtegott (1818), »Über einige mechanische Vorrichtungen, welche in Irrenanstalten mit Nutzen gebraucht werden können«, in: *Zeitschrift für psychische Aerzte* 3, S. 339-366.
- He, Tianxing/Glass, James (2018), »Detecting egregious responses in neural sequence-to-sequence models«, arXiv:1809.04113v2 [s.AI] 3 Oct.
- Headdon, Toby (2022), »Do algorithms dream of electric sheep?«, in: *Bristows vom 21.10.2022*, online unter <https://inquisitiveminds.bristows.com/post/102hzqk/do-algorithms-dream-of-electric-sheep> (letzter Zugriff: 07.12.23).
- Healey, Kevin (2021), »The Ethics of Augmentation: A Case Study in Contemplative Mixed Reality«, in: Joshua A. Fisher (Hg.), *Augmented and Mixed Reality or Communities*, Boca Raton, London, New York: CRC Press, S. 103-134.
- Heemsbergen, Luke/Bowtell, Greg/Vincent, Jordan (2021), »Conceptualising Augmented Reality: From virtual divides to mediated dynamics«, in: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 27/3, S. 830-846.

- Heermann, Georg (1838), »Beobachtungen und Betrachtungen über die Träume der Blinden, ein Beitrag zur Physiologie und Psychologie der Sinne«, in: *Monatsschrift für Medicin* 3, S. 116-180.
- Hegel, Georg Wilhelm Friedrich (1970), *Vorlesungen über die Ästhetik* 1, in: *Werke in zwanzig Bänden mit Registerband*, hg. von Eva Moldenhauer und Karl Markus Michel, Band 13, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Heibach, Christiane/Torpus, Jan/Simon, Andreas (2019), »Immersion und Irritation. Emotionale und kognitive Aneignungsprozesse in der physischen Technosphäre«, in: *Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften* 19/1 (Sonderheft Immersion. Grenzen und Metaphorik des digitalen Subjekts, hg. von Dawid Kasprowicz und Thiemo Breyer), S. 49-69.
- Heidegger, Martin (2004), *Die Grundbegriffe der Metaphysik. Welt – Endlichkeit – Einsamkeit* (Wintersemester 1929/30), hg. von Friedrich-Wilhelm von Herrmann, 3. Auflage, Frankfurt am Main: Klostermann.
- Heider, Fritz/Simmel, Marianne (1944), »An Experimental Study of Apparent Behavior«, in: *American Journal of Psychology* 57/2, S. 243-259.
- Heilbrun, Adam/Stacks, Barbara (1991), »Was heißt »virtuelle Realität«? Ein Interview mit Jaron Lanier«, in: Manfred Waffender (Hg.), *Cyberspace. Ausflüge in virtuelle Wirklichkeiten*, Reinbek: Rowohlt 1991, S. 67-89.
- Heim, Albert (1892), »Notizen über den Tod durch Absturz«, in: *Jahrbuch Schweiz Alpenclub* 27, S. 327-337.
- Heinz, Jutta (1996), *Wissen vom Menschen und Erzählen vom Einzelfall. Untersuchungen zum anthropologischen Roman der Spätaufklärung*, Berlin, New York: de Gruyter.
- Heise, Ursula K. (2010), *Nach der Natur. Das Artensterben und die moderne Kultur*, Berlin: Suhrkamp.
- Heller, Hartmut (Hg.) (2009), *Wiederholungen von Wellengängen und Reprisen in der Kulturentwicklung. Gewidmet Herrn Prof. Dr. Alfred K. Tremml zum 65. Geburtstag*, Münster: Lit-Verlag.
- Hellpach, Willy (1936), »Psychotechnik des Unbewußtseins«, in: *Industrielle Psychotechnik. Der Mensch. Eignung – Leistung – Charakter – Verhalten* 13, S. 104-116.
- Hellpach, Willy (1936), »Typenschauregel, Typenwerderegeln, Typenschwellenregel. Ein Beitrag zur Psychophysik der Typisierung«, in: *Archiv für die gesamte Psychologie* 97/1-2, S. 181-188.
- Hellpach, Willy (1940), »Die Beschleunigung der Erlebniszeitmaße (psychophysische Akzeleration) beim Großstadtmenschen«, in: B. de Rudder/F. Linke (Hg.), *Biologie der Großstadt*, Dresden, Leipzig: Theodor Steinkopff, S. 60-74.
- Hellpach, Willy (1944), »Traumfilmung«, in: *Forschungen und Fortschritte. Nachrichtenblatt der deutschen Wissenschaft und Technik* 20, S. 5-7.
- Hennig, Richard (1918), »Lektüre-Vorstellungsbilder und ihre Entstehung«, in: *Zeitschrift für Psychologie und Physiologie der Sinnesorgane* I. Abt./79, S. 228-256.
- Hennig, Richard (1936), *Verkehrsgeschwindigkeiten in ihrer Entwicklung bis zur Gegenwart*, Stuttgart: Enke.
- Henning, Hans (1914), *Der Traum ein assoziativer Kurzschluß*, Wiesbaden: J. F. Bergmann.
- Henning, Hans (1923), »Neue Typen der Vorstellungsbilder und die Entwicklung des Vorstellens«, in: *Zeitschrift für angewandte Psychologie* 22, S. 387-392.

- Henning, Hans (1924), »Die neuentdeckte Erlebnisklasse der Eidetik, die Urbilder und der Konstitutionstypus«, in: Deutsche Zeitschrift für Nervenheilkunde 81, S. 180-184.
- Hensely-Schinkinger, Susanne/Schorch, Marén/Tellioglu, Hilda (2018), »Using Cultural Probes in the Sensitive Research Setting of Informal Caregiving. A Case Study«, in: i-com 17/2, S. 103-117.
- Herbart, Johann Friedrich (1964), »Psychologische Untersuchung über die Stärke einer Vorstellung als Funktion ihrer Dauer betrachtet (1812)«, in: Sämtliche Werke. In chronologischer Reihenfolge herausgegeben von Karl Kehrbach und Otto Flügel in 19 Bänden, 3. Band, Aalen: Scientia, S. 119-145.
- Herbart, Johann Friedrich (1964), »Ueber die Moeglichkeit und Notwendigkeit, Mathematik auf Psychologie anzuwenden (1822)«, in: Sämtliche Werke. In chronologischer Reihenfolge hg. von Karl Kehrbach und Otto Flügel in 19 Bänden, 5. Band, Aalen: Scientia, S. 91-122.
- Hernan, Luis u.a. (2016), »Atmospheres of digital technology: wireless spectres and ghosts outside the machine«, in: Digital Creativity 27/3, S. 214-233.
- Herrmann, Hans-Christian von (2023), »Maschinen, die Gedichte schreiben. Künstliche Intelligenz als epistemische und anthropologische Zäsur«, in: Vera Bachmann/Michael Fleig/Christiane Heibach u.a. (Hg.), Staunen – Rechnen – Rätseln. Explorationen des Medialen, Bielefeld: transcript, S. 109-109.
- Hertel, Paula T./Ellis, Henry C. (1979), »Constructive Memory for Bizarre and Sensible Sentences«, in: Journal of Experimental Psychology: Human Learning and Memory 5/4, S. 386-394.
- Hertel, Paula T./Herrera, Paola/Shamapan, Pallavi (2021), »Rumination: Practicing Retrieval of Autobiographical Memories«, in: Cognitive Therapy and Research 45, S. 858-868.
- Hettiarachchi, Anuruddha/Wigdor, Daniel (2016), »Annexing Reality: Enabling Opportunistic Use of Everyday Objects as Tangible Proxies in Augmented Reality«, in: CHI '16 Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, S. 1957-1967.
- Hinterwaldner, Inge (2020), »Irritierende Artefakte: Wie sich die handlungsbezogene Virtualität in Modellen zeigt«, in: Rieger u.a. (Hg.), Virtuelle Lebenswelten, S. 187-206.
- Hinterwaldner, Inge/Buschhaus, Markus (Hg.) (2006), The Picture's Image. Wissenschaftliche Visualisierung als Komposit, München: Fink.
- Hinz, Tobias/Heinrich, Stefan/Wermter, Stefan (2022), »Semantic Object Accuracy for Generative Text-to-Image Synthesis«, in: IEEE Transactions on Pattern Analysis and Machine Intelligence 44/3, S. 1552-1565.
- Hirayama, Ryuji/Subramanian, Sriram (2022), »Magical multi-modal displays using acoustophoresis«, in: XRDS: Crossroads, The ACM Magazine for Students 29/1, S. 54-58.
- Hirose, Yoji/Ikei, Yasushi/Hirota, Koichi u.a. (2005), »iFlashBack: A Wearable Electronic Mnemonics to Retain Episodic Memory Visually Real by Video Aided Rehearsal«, in: IEEE Virtual Reality Conference 2005, Bonn: IEEE, S. 273-274.
- Hirschlaff, Leo (1911), Über Ruheübungen und Ruheübungs-Apparate. Zur Psychologie und Hygiene des Denkens. Zwei Vorträge gehalten von Leo Hirschlaff, Berlin: Springer.

- Hocke, Gustav René (1959), *Manierismus in der Literatur. Sprach-Alchemie und esoterische Kombinationskunst*, Hamburg: Rowohlt.
- Hodge, James/Morrissey, Kellie (2020), »Sharing a Virtual World with People Living with Dementia«, in: Gail Kenning/Rens Brankaert (Hg.), *HCI and Design in the Context of Dementia*, Cham: Springer, S. 237-253.
- Hoff, Hans/Pötzl, Otto (1934), »Über eine Zeitrafferwirkung bei homonymer linksseitiger Hemianopsie«, in: *Zeitschrift für die gesamte Neurologie und Psychiatrie* 151, S. 599-641.
- Hoffbauer, Johann Christoph (1802), *Untersuchungen über die Krankheiten der Seele und die verwandten Zustände*, 2. Teil, Halle: Joh. Gottfr. Trampens Erben.
- Hoffman, Hunter G./Garcia-Palacios, Azucena/Thomas, Ayanna K. u.a. (2001), »Virtual Reality Monitoring: Phenomenal Characteristics of Real, Virtual, and False Memories«, in: *Cyberpsychology & Behavior* 4/5, S. 565-572.
- Hogan, Trevor (2016), *Data and Dasein. A Phenomenology of Human-Data Relations*, Diss. Weimar.
- Holischka, Tobias (2016), *CyberPlaces. Philosophische Annäherungen an den virtuellen Ort*, Bielefeld: transcript.
- Holischka, Tobias (2017), »Zur Philosophie des virtuellen Ortes«, in: Annika Schlitte/Thomas Hünefeldt (Hg.), *Ort und Verortung. Beiträge zu einem neuen Paradigma interdisziplinärer Forschung*, Bielefeld: transcript, S. 199-213.
- Holischka, Tobias (2018), »Virtual Places as Real Places: A Distinction of Virtual Places from Possible and Fictional Worlds. Situatedness and Place«, in: Thomas Hünefeldt/Annika Schlitte (Hg.), *Multidisciplinary Perspectives on the Spacio-temporal Contingency of Human Life*, Cham: Springer, S. 173-185.
- Holm, Christiane/Oesterle, Günter (2005), »Andacht und Andenken. Zum Verhältnis zweier Kulturpraktiken um 1800«, in: Oesterle (Hg.), *Erinnerung*, S. 433-448.
- Holtzman, Ari/Buys, Jan/Du, Li u.a. (2020), »The Curious Case of Neural Text Degeneration«, arXiv:1904.09751v2 [cs.CL] 14 Feb.
- Holz, Thomas/Dragone, Mauro/O'Hare, G. M. P. (2009), »Where Robots and Virtual Agents Meet. A Survey of Social Interaction Research across Milgram's Reality-Virtuality Continuum«, in: *International Journal of Social Robotics* 1, S. 83-93.
- Honer, Oliver (2024), *Die kulturelle Logik der Objekte. Zur technikphilosophischen Aktualität von Georg Simmel und Ernst Cassirer*, Bielefeld: transcript.
- Hong, Kenny/Chalup, Stephan K./King, Robert A.R. (2014), »Affective Visual Perception Using Machine Pareidolia of Facial Expressions«, in: *IEEE Transactions on Affective Computing* 4/5, S. 352-363.
- Hong, Xudong/Sayeed, Asad/Mehra, Khushboo u.a. (2023), »Visual Writing Prompts: Character-Grounded Story Generation with Curated Image Sequences«, arXiv: 2301.08571v1 [cs.CL] 20 Jan.
- Hoorn, Johan F./Konjin, Elly A./Van der Veer, Gerrit C. (2003), »Virtual Reality: Do not Augment Realism, Augment Relevance«, in: *Upgrade – Human-Computer Interaction: Overcoming Barriers* 4/1, S. 18-26.
- Hoppe, Johann Ignaz (1883), *Das Auswendiglernen und Auswendighersagen in physiologisch-psychologischer, pädagogischer und sprachlicher Hinsicht. Mit Berücksichtigung der Taubstummen*, Hamburg, Leipzig: Voss.
- Hori, Gen (2018), »Prototyping Impossible Objects with VR«, in: *VRST '18: Proceedings of the 24th ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology*, New York: ACM, S. 114:1-114:2.

- Hörkens, Feodor (1879), *Leitfaden der Mnemotechnik (Gedächtniskunst) speziell zur Erlernung der Mnemotechnik nebst einer mnemonisch bearbeiteten Zeit=Tafel der Geschichte*, Elberfeld: Johannes Faßbender.
- Hörl, Erich (2010), »Die technologische Sinnverschiebung. Über die Metamorphose des Sinns und die große Transformation der Maschine«, in: Lorenz Engell/Jiri Bystricky/Katerina Krtilova (Hg.), *Medien denken. Von der Bewegung des Begriffs zu bewegten Bildern*, Bielefeld: transcript, S. 17-35.
- Hörl, Erich (2016), »Die Ökologisierung des Denkens«, in: *zfm – Zeitschrift für Medienwissenschaft* 14 (Medienökologien), S. 33-45.
- Hornuff, Daniel (2014), *Denken designen*, Paderborn: Fink.
- Hourcade, Juan Pablo/Perry, Keith B./Moore, Joyce L. (2007), »Vuelta: creating animated characters and props using real-world objects«, in: CHI '07 Extended Abstracts of the 2007 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, S. 2429-2434.
- Hovhannisyan, Garri/Henson, Anna/Sood, Suraj (2019), »Enacting Virtual Reality: The Philosophy and Cognitive Science of Optimal Virtual Experience«, in: Dylín D. Schmorow/Cali M. Fidopiastis (Hg.), *AC 2019: Augmented Cognition. 13th International Conference. Held as Part of the 21st HCI International Conference*, Cham: Springer, S. 225-255.
- Hu, Jianying/Liu, Ying (2014), »Analysis of Documents Born Digital«, in: David Doermann/Karl Tombre (Hg.), *Handbook of Document Image Processing and Recognition*, London: Springer, S. 775-804.
- Huang, Shaoyan/Ranganathan, Sakthi P. B./Parsons, Isaac (2020), »To touch or not to touch? Comparing Touch, mid-air gesture, mid-air haptics for public display in post COVID-19 society«, in: *SIGGRAPH Asia Posters*, New York: ACM, S. 5:1-5:2.
- Huang, Shize/Liu, Xiaowen/Yang, Xiaolu u.a. (2021), »An improved ShapeShifter method of generating adversarial examples for physical attacks on stop signs against Faster R-CNNs«, in: *Computers & Security* 104, o. Pag.
- Huber, Stephan/Berner, Renate/Uhlig, Martina u.a. (2019), »Tangible Objects for Reminiscing in Dementia Care«, in: *TEI '19, Proceedings of the Thirteenth International Conference on Tangible, Embedded and Embodied Interaction*, New York: ACM, S. 15-24.
- Hubig, Christoph (2005), »Wirkliche Virtualität. Medialitätsveränderung der Technik und der Verlust der Spuren«, in: Gerhard Gamm/Andreas Hetzel (Hg.), *Unbestimmtheitssignaturen der Technik. Eine neue Deutung der technisierten Welt*, Bielefeld: transcript, S. 39-62.
- Hüetlin, C. Th. (1919), *Mnemotechnik der Receptologie. Leicht fassliche Anleitung zum Erlernen der durch die Pharmacopoe vorgeschriebenen Maximal-Dosen auf mnemotechnischem Wege*, Wiesbaden: J. F. Bergmann.
- Hui, Yuk (2013), »Deduktion, Induktion und Transduktion. Über Medienästhetik und digitale Objekte«, in: *zfm – Zeitschrift für Medienwissenschaft* 8 (Medienästhetik), S. 101-116.
- Huijnen, Claire/Badii, Atta/Heuvel, Herjan van den u.a. (2011), »»Maybe it Becomes a Buddy, but do not call it a robot« – Seamless Cooperation between Companion Robotics and Smart Homes«, in: *Ambient Intelligence Lecture Notes in Computer Science* 7040, S. 324-329.

- Hunter, Nathan (2023), *The Art of Prompt Engineering with chatGPT: A Hands-On Guide* (Learn AI Tools the Fun Way!, Band 3), [o.O.]: Selbstverlag.
- Husserl, Edmund (2012), *Zur Lehre vom Wesen und zur Methode der eidetischen Variation. Texte aus dem Nachlass (1891–1935)*, Dordrecht u.a.: Springer.
- Husung, Malte/Langbehn, Eike (2019), »Of Portals and Orbs: An Evaluation of Scene Transition Techniques for Virtual Reality«, in: *MuC '19, Mensch und Computer*, New York: ACM, S. 245–254.
- Huttner, Jan-Paul/Karaduman, Melike/Spengler, Eduard (2019), »EduPalace. Die Gestaltung eines virtuellen Gedächtnispalastes«, in: Susanne Robra-Bissantz/Oliver J. Bott/Norbert Kleinfeld u.a. (Hg.), *Teaching Trends 2018. Die Präsenzhochschule und die digitale Transformation*, Münster, New York: Waxmann, S. 208–214.
- Huttner, Jan-Paul/Pfeiffer, David/Robra-Bissantz, Susanne (2018), »Imaginary Versus Virtual Loci: Evaluating the Memorization Accuracy in a Virtual Memory Palace«, in: *Hawaii International Conference on System Sciences*, S. 274–282.
- Huttner, Jan-Paul/Qian, Ziwei/Robra-Bissantz, Susanne (2019), »A Virtual Memory Palace and the User's Awareness of the Method of Loci«, in: *Twenty-Seventh European Conference on Information Systems (ECIS2019)*, Stockholm-Uppsala, o. Pag.
- Huttner, Jan-Paul/Robbert, Kathrin (2018), »The Role of Mental Factors for the Design of a Virtual Memory Palace«, in: *Twenty-fourth Americas Conference on Information Systems*, New Orleans, Red Hook: Curran Associates, S. 1802–1806.
- Huttner, Jan-Paul/Robbert, Kathrin/Robra-Bissantz, Susanne (2019), »Immersive Ars Memoria: Evaluating the Usefulness of a Virtual Memory Palace«, in: *Proceedings of the 52nd Hawaii International Conference on System Sciences*, S. 83–92.
- Hutto, Daniel D. (2005), »Knowing what? Radical versus conservative enactivism«, in: *Phenomenology and the Cognitive Sciences* 4, S. 389–405.
- Huygelier, Hanne/Schraepen, Brenda/Ee, Raymond van u.a. (2019), »Acceptance of immersive headmounted virtual reality in older adults«, in: *Scientific Reports* 9, Art. 4519.
- Hwang, June-Young/Kwon, Soon-Uk/Cho, Yong-Hun u.a. (2022), »Redirected Walking in Infinite Virtual Indoor Environment Using Change-blindness«, *arXiv:2212.13733v1 [cs.HC]* 28 Dec.
- Iaccino, James F./Sowa, Stephen J. (1989), »Bizarre Imagery in Paired-Associate Learning: An Effective Mnemonic Aid with Mixed Context, Delayed Testing, and Self-Paced Conditions«, in: *Perceptual and Motor Skills* 68, S. 307–316.
- Ihde, Don (2016), *Husserl's Missing Technologies*, New York: Fordham University Press.
- Ihde, Don/Kaminski, Andreas (2020), »What is Postphenomenology? A controversy«, in: Alexander Friedrich/Petra Gehring/Christoph Hubig u.a. (Hg.), *Unheimlichkeit und Autonomie*, Baden-Baden: Nomos, S. 261–287.
- Ihde, Don/Malafouris, Lambros (2019), »Homo Faber Revisited: Postphenomenology and Material Engagement Theory«, in: *Philosophy and Technology* 32/2, S. 195–214.
- Ikei, Yasushi/Ishigaki, Ken/Ota, Hirofumi u.a. (2016), »Image Mnemonics for Cognitive Mapping of the Museum Exhibits«, in: Sakae Yamamoto (Hg.), *Human Interface and the Management of Information: Applications and Services. 18th International Conference, HCI International 2016, Proceedings Part II*, Cham: Springer, S. 268–277.
- Ikei, Yasushi/Ota, Hirofumi/Kayahara, Takuro (2007), »Spatial Electronic Mnemonics: A Virtual Memory Interface«, in: Michael J. Smith/Gavriel Salvendy (Hg.), *Human*

- Interface and the Management of Information Interacting in Information Environments. Symposium held as Part of HCI International, Proceedings Part II, Berlin, Heidelberg: Springer, S. 30-37.
- Ikei, Yasushi/Shimabukuro, Seiya/Kato, Shunki u.a. (2015), »Five senses theatre project: Sharing experiences through bodily ultra-reality«, in: IEEE Virtual Reality Conference 2015, Arles: IEEE, S. 195-196.
- Ilyas, Andrew/Santurkar, Shibani/Tsipras, Shibani u.a. (2019), »Adversarial Examples Are Not Bugs, They Are Features«, arXiv:1905.02175v4 [stat.ML] 12 Aug.
- Interrante, Victoria/Höllerer, Tobias/Lécuyer, Anatole (2018), »Virtual and Augmented Reality«, in: IEEE Computer Graphics and Applications 38/2, S. 28-30.
- Interrante, Victoria/Ries, Brian/Anderson, Lee (2007), »Seven League Boots: A New Metaphor for Augmented Locomotion through Moderately Large Scale Immersive Virtual Environments«, in: 2007 IEEE Symposium on 3D User Interfaces, Charlotte (NC): IEEE, o. Pag.
- Intille, Stephen S. (2002), »Designing a Home of the Future«, in: IEEE Pervasive Computing, April/June, S. 80-86.
- Intille, Stephen S. (2006), »The Goal: Smart People, Not Smart Homes«, in: Juan Carlos Augusto, Chris Nugent (Hg.), Smart Homes and Beyond. ICOST2006, 4th International Conference On Smart homes and health Telematics, Amsterdam u.a.: IOS-Press, S. 3-6.
- Ion, Alexandra u.a. (2018), »A Demonstration of Metamaterial Textures«, in: CHI '18 Extended Abstracts of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, Art. D403.
- Ishii, Hiroshi/Lakatos, Dávid/Bonanni, Leonardo u.a. (2012), »Radical Atoms: Beyond Tangible Bits, Toward Transformable Materials«, in: Interactions. Experiences, People, Technology 19/1, S. 38-51.
- Ishii, Hiroshi/Ratti, Carlo/Piper, Ben u.a. (2004), »Bringing clay and sand into digital design – continuous tangible user interfaces«, in: BT Technology Journal 22/4, S. 287-299.
- Ishii, Hiroshi/Ullmer, Brygg (1997), »Tangible Bits: Toward Seamless Interface between People, Bits and Atoms«, in: CHI '97 Proceedings of the 1997 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, S. 234-241.
- Ishikawa, Tatsuya/Hasegawa, Shoichi (2009), »Virtual stroboscope for robot motion design«, in: SIGGRAPH 2009, New York: ACM, Poster.
- Jacobs, Keith/Malpas, Jeff (2013), »Material Objects, Identity and the Home: Towards a Relational Housing Research Agenda«, in: Housing, Theory and Society 30/3, S. 281-292.
- Jacobson, Bob/Barlow, John/Dyson, Esther u.a. (1990), »Hip, Hype and Hope – The Three Faces of Virtual Worlds«, in: SIGGRAPH 1990 Panel Proceedings, New York: ACM, S. 10:1-10:29.
- Jaeger, Gregg S. (2019), »Are Virtual Particles Less Real?«, in: Entropy 21/2, S. 141.
- Jaensch, Erich R. (1922), »Über die subjektiven Anschauungsbilder (mit Vorführung von Versuchen)«, in: Karl Bühler (Hg.), Bericht über den VII. Kongreß für experimentelle Psychologie in Marburg vom 20.-23. April 1921, Jena: Fischer, S. 3-49.
- Jaensch, Erich R. (1927), Die Eidetik und die typologische Forschungsmethode, in ihrer Bedeutung für die Jugendpsychologie und Pädagogik, für die allgemeine Psycho-

logie und die Psychophysiologie der menschlichen Persönlichkeit, Leipzig: Quelle & Meyer.

- Jaensch, Erich R./Mehmel, H. (1928), »Gedächtnisleistungen eines schwachsinnigen Eidetikers«, in: Psychiatrisch-Neurologische Wochenschrift, Nr. 10, S. 101-103.
- Jaewook, Lee/Lan, Andrew S. (2023), »SmartPhone: Exploring Keyword Mnemonic with Auto-generated Verbal and Visual Cues«, arXiv:2305.10436v1 [cs.CL] 11 May.
- Jain, Abhinandan/Maes, Pattie/Sra, Misha (2023), »Adaptive Virtual Neuroarchitecture«, in: Adalberto Simeone/Benjamin Weyers/Svetlana Bialkova u.a. (Hg.), Every-day Virtual and Augmented Reality, Cham: Springer, S. 227-249.
- Jain, Dhruv/Sra, Misha/Guo, Jingru u.a. (2016), »Immersive Terrestrial Scuba Diving Using Virtual Reality«, in: CHI '16 Extended Abstracts of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, S. 1563-1569.
- Jain, Shamini/Hammerschlag, Richard/Mills, Paul u.a. (2015), »Clinical Studies of Bio-field Therapies: Summary, Methodological Challenges, and Recommendations«, in: Global Advances in Health and Medicine 4 (suppl.), S. 58-66.
- Jaksties, Alexander/Ebert, Achim/Müller, Kerstin (2022), »Magical Tower VR – Examining Orientation in Non-Euclidean Spaces«, in: ECCE '22: Proceedings of the 33rd European Conference on Cognitive Ergonomics, New York: ACM, Art. 6.
- Janßen, Sandra (2002), »Imagination zwischen Pathologie und Psychologie: Der Diskurs über das Phantasma, 1840–1930«, in: Claudia Olk/Anne-Julia Zwierlein (Hg.), Innenwelten vom Mittelalter zur Moderne: Interiorität in Literatur, Bild und Psychologiegeschichte, Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier, S. 193-210.
- Jarke, Juliane/Maaß, Susanne (2018), »Probes as Participatory Design Practice«, in: i-com 17/2, S. 99-102.
- Jazbec, Masa/Ishiguro, Hiroshi/Okubo, Masataka u.a. (2017), »Body-swapping Experiment with an Android: Investigation of the Relationship Between Agency and a Sense of Ownership toward a different Body«, in: HRI '17: Proceedings of the Companion of the 2017 ACM/IEEE International Conference on Human-Robot Interaction, New York: ACM, S. 143-144.
- Jenkins, Felicity/Davies, Graham (1985), »Contamination of Facial Memory Through Exposure to Misleading Composite Pictures«, in: Journal of Applied Psychology 70/1, S. 164-176.
- Jenkins, Richard (2000), »Disenchantment, Enchantment and Re-Enchantment: Max Weber at the Millennium«, in: Max Weber Studies 1/1, S. 11-32.
- Jetter, Hans-Christian/Rädle, Roman/Feuchtner, Tiare u.a. (2020), »In VR, everything is possible!«: Sketching and Simulating Spatially-Aware Interactive Spaces in Virtual Reality«, in: CHI '20 Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, o. Pag.
- Jewitt, Carey/Price, Sara/Steimle, Jürgen u.a. (2021), »Manifesto for Digital Social Touch in Crisis«, in: Frontiers in Computer Science 3, Art. 754050.
- Jeyasingam, Neil (2013), »Flight of ideas – death of a definition: a discussion on phenomenology«, in: The Psychiatrist 37, S. 359-362.
- Ji, Ziwei/Lee, Nayeon/Frieske, Rita/Yu, Tiezheng u.a. (2023), »Survey of Hallucination in Natural Language Generation«, in: ACM Computing Surveys 55/12, Art. 248.
- Jia, Robin/Liang, Percy (2017), »Adversarial Examples for Evaluating Reading Comprehension Systems«, arXiv:1707.07328v1 [cs.CL] 23 Jul.

- Jocks, Heinz-Norbert (2012), »Jeffrey Shaw. Die perverse Ambiguität des Fallens«, in: KUNSTFORUM international 219, S. 170-173.
- John, Ibrahim (2023), The Art of Asking ChatGPT for High-Quality Answers. A Complete Guide to Prompt Engineering Techniques, [o.O.]: Nzunda Technologies Limited.
- Johnson, David/Tzanetakis, George (2017), »VRMin: Using Mixed Reality to Augment the Theremin for Musical Tutoring«, in: NIME '17, Proceedings of the International Conference on New Interfaces for Musical Expression, S. 151-156, DOI: 10.5281/zenodo.1176205.
- Johnson, Marcia K. (2007), »Reality Monitoring and the Media«, in: Applied Cognitive Psychology 21, S. 981-993.
- Johnson, Marcia K./Foley, Mary A./Suengas, Aurora G. u.a. (1988), »Phenomenal Characteristics of Memories for Perceived and Imagined Autobiographical Events«, in: Journal of Experimental Psychology 117/4, S. 371-376.
- Johnson, Marcia K./Raye, Carol L. (1981), »Reality Monitoring«, in: Psychological Review 88/1, S. 67-85.
- Johnson, Mika (2017), Projekt VRwandlung/The MetamorphosisVR, in: Vimeo vom 08.12.2017, online unter vimeo.com/246502816 (letzter Zugriff: 03.08.18).
- Johnson, Russell B. (1972), »More on »bizarre images in artificial memory««, in: Psychonomic Science 26/2, S. 101-102.
- Jones, Brett/Sodhi, Rajinder/Murdock, Michael u.a. (2014), »RoomAlive: Magical Experiences Enabled by Scalable, Adaptive Projector-Camera Units«, in: UIST '14, Proceedings of the 27th annual ACM symposium on User interface software and technology, New York: ACM, 637-644.
- Josephson-Storm, Jason (2017), The Myth of Disenchantment. Magic, Modernity, and the Birth of the Human Sciences, Chicago, London: University of Chicago Press.
- Jund, Thomas/Capobianco, Antonio/Larue, Frederic (2016), »Impact of Frame of Reference on Memorization in Virtual Environments«, in: IEEE 16th International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT), Austin: IEEE, S. 533-537.
- Junnarkar, Suyash/Yang, Xiangyi (Lily)/Drawdy, Morgan, u.a. (2021), »Exploiting the Slowness of Electrochromic Displays«, in: ISWC '21: Proceedings of the ACM International Symposium on Wearable Computers September, New York: ACM, S. 97-101.
- Jurowski, Kamil/Jurowska, Anna/Krzeczkowska, Małgorzata (2015), »Comprehensive review of mnemonic devices and their applications: State of the art«, in: International E-Journal of Science, Medicine and Education 9/3, S. 4-9.
- Kablitz, Andreas (2012), Kunst des Möglichen. Theorie der Literatur, Freiburg im Breisgau: Rombach.
- Kablitz, Andreas/Resch, M. (2023), »Fiktion – Simulation – »réalité virtuelle««, in: Comparatio 15/1, S. 17-36.
- Kaeding, F. W. (1893), Häufigkeitwörterbuch der deutschen Sprache. Festgestellt durch einen Arbeitsausschuß der deutschen Stenographiesysteme, Steglitz bei Berlin: Selbstverlag des Herausgebers.
- Kaerlein, Timo (2015), »The Social Robot as Fetish? Conceptual Affordances and Risks of Neo Animistic Theory«, in: International Journal of Social Robotics 7/3, S. 361-370.

- Kaerlein, Timo (2016), »Intimate Computing. Zum diskursiven Wandel eines Konzepts der Mensch-Computer-Interaktion«, in: *zfm – Zeitschrift für Medienwissenschaft* 15 (Technik | Intimität), S. 30-40.
- Kähler, Julius (1922), Rudolf Mosse-Code mit Mosse-Condenser verfasst im Auftrag der Telegramm-Kürzer-Ges. m.b.H. unter Mitwirkung der Continental-Telegraphen-Compagnie und der Code-Abteilung Rudolf Mosse, Berlin, Prag, Warschau u.a.: Rudolf Mosse.
- Kamper, Dietmar/Wulf Christoph (Hg.) (1982), *Die Wiederkehr des Körpers*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Kanderske, Max/Thielmann, Tristan (2020), »Virtuelle Geographien«, in: Kasprowicz/Rieger (Hg.), *Handbuch Virtualität*, S. 279-301.
- Kanner, Leo/Schilder, Paul (1930), »Über Bewegungen an Vorstellungsbildern und ihre Beziehung zur Pathologie«, in: *Der Nervenarzt* 3, S. 406-411.
- Kant, Immanuel (1974), *Kritik der Urteilskraft*, in: Werkausgabe in 12 Bänden, hg. von Wilhelm Weischedel, Band 10, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Kant, Immanuel (1991), *Anthropologie in pragmatischer Hinsicht*, in: Werkausgabe in 12 Bänden, hg. von Wilhelm Weischedel, Band 12: *Schriften zur Anthropologie, Geschichtsphilosophie, Politik und Pädagogik* 2, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 399-690.
- Kant, Yash/Ramachandran, Arun/Yenamandra, Sriram u.a. (2022), »Housekeep: Tidying Virtual Households Using Commonsense Reasoning«, in: Shai Avidan/Gabriel Brostow/Moustapha Cissé u.a. (Hg.), *Computer Vision – ECCV 2022*. 17th European Conference Tel Aviv, Israel, October 23–27, Proceedings, Part XXXIX, Cham: Springer, S. 355-373.
- Kantola, Ismo. »On the re-materialization of the virtual«, in: *AI & Society. The Journal of Human-Centred Systems and Machine Intelligence* 28/2, 2013, S. 189-198.
- Karhulahti, Veli-Matti (2012), »Suspending Virtual Disbelief: A Perspective on Narrative Coherence«, in: David Oyarzun/Federico Peinado/R. Michael Young u.a. (Hg.), *Interactive Storytelling. 5th International Conference, ICIDS 2012 San Sebastián, Spain, November 12-15. Proceedings*, Berlin, Heidelberg: Springer, S. 1-17.
- Karn, Ujjwal (2016), »An Intuitive Explanation of Convolutional Neural Networks«, in: Ujjwal Karn's blog. deep learning, computer vision, nlp, data science vom 11.8.2016, online unter <https://ujjwalkarn.me/2016/08/11/intuitive-explanation-convnets/> (letzter Zugriff: 01.08.24).
- Karremans, Johan C./Stroebe, Wolfgang/Claus, Jasper (2006), »Beyond Vicary's fantasies: The Impact of subliminal Priming and brand choice«, in: *Journal of Experimental Social Psychology* 42/6, S. 792-796.
- Kasapakis, Vlasios/Dzardanova, Elena (2021), »Using High Fidelity Avatars to Enhance Learning Experience in Virtual Learning Environments«, in: *IEEE Virtual Reality and 3D User Interfaces Conference 2021*, Lissabon: IEEE, S. 645-646.
- Käse, Lisa (2021), *Kreative Maschinen und Urheberrecht. Die Machine Learning-Wertschöpfungskette vom Training über Modellschutz bis zur Computational Creativity*, Baden-Baden: Nomos.
- Kasprowicz, Dawid (2020), »Die Entgrenzung des Banalen: Zur virtuellen Beobachtung des Embodiment in der Robotik«, in: Rieger u.a. (Hg.), *Virtuelle Lebenswelten*, S. 29-47.

- Kasprowicz, Dawid/Rieger, Stefan (Hg.) (2020), *Handbuch Virtualität*, Wiesbaden: Springer
- Kassing, Christian (2001), *Entropie-Geschichten: Robert Musils ›Der Mann ohne Eigenschaften‹ im Diskurs der modernen Physik*, München: Fink.
- Kästner, Christian August Lebrecht (1804), *Mnemonik oder System der Gedächtnißkunst der Alten*, Leipzig: Paul Gotthelf Kummer.
- Kästner, Christian August Lebrecht (1828), *Briefe über die Mnemonik. Noch ein Versuch die Ehre einer Verkannten zu retten*, Sulzbach: Seidel.
- Kawabata, Nobuo/Mori, Takayuki (1992), »Disambiguating ambiguous Figures by a model of selective attention«, in: *Biological Cybernetics* 67, S. 417-425.
- Kehlmann, Daniel (2021), *Mein Algorithmus und Ich. Stuttgarter Zukunftsrede*, Stuttgart: Klett-Cotta.
- Kellmeyer, Philipp (2023), »Neurotechnologien: Stand der Technik und neue Entwicklungen«, in: Orsolya Friedrich/Johanna Seifert/Sebastian Schleidgen (Hg.), *Mensch-Maschine-Interaktion. Konzeptionelle, soziale und ethische Implikationen neuer Mensch-Technik-Verhältnisse*, Paderborn: Brill, Mentis, S. 45-67.
- Kellner, Beate/Strohschneider, Peter/Bulang, Tobias u.a. (Hg.) (2011), *Erzählen und Episteme. Literatur im 16. Jahrhundert*, Berlin, Boston: de Gruyter.
- Kerr, Nancy (1985), »Imagery: Current Theory, Research, and Application. Edited by Anees A. Sheikh. New York: Wiley, 1983. 582 pp.«, in: *American Journal of Psychology* 98/1, S. 154-156.
- Keshavarzi, Mohammad (2022), *Contextual Spatial Computing: A Generative Approach*, Diss. University of California, Berkeley.
- Keshavarzi, Mohammad/Bidgoli, Ardavan/Kellner, Hans (2020), »V-Dream: Immersive Exploration of Generative Design Solution Space«, arXiv:2006.11044v1 [cs.HC] 19 Jun.
- Kessel, Martin (2001), *Herrn Brechers Fiasko [1932]*, Frankfurt am Main: Schöffling.
- Keyson, David V./Guerra-Santin, Olivia/Lockton, Dan (Hg.) (2017), *Living Labs. Design and Assessment of Sustainable Living*, Cham: Springer.
- Khan, Muhammad Irfan/Hanif, Muhammad Kashif/Talib, Ramzan (2022), »Caricature Face Photo Facial Attribute Similarity Generator«, in: *Complexity*, Art. 6709707.
- Khatchatourov, Armen/Stewart, John/Lenay, Charles (2007), »Towards an Enactive Epistemology of Technics«, in: Association ACROE (Hg.), 07. *Enaction_in_Arts. Proceedings of the 4th International Conference on Enactive Interfaces*, Grenoble: Association ACROE, S. 129-132.
- Khoreva, Anna/Benenson, Rodrigo/Ilg, Eddy u.a. (2019), »Lucid Data Dreaming for Video Object Segmentation«, in: *International Journal of Computer Vision* 127, S. 1175-1197.
- Kim, Doyeon/Joo, Donggyu/Kim, Junmo (2020), »TiVGAN: Text to Image to Video Generation with Step-by-Step Evolutionary Generator«, in: *IEEE Access* 8, S. 153113-153122.
- Kim, Jong-Wook/Choi, Young-Lim/Jeong, Sang-Hyun u.a. (2022), »A Care Robot with Ethical Sensing System for Older Adults at Home«, in: *Sensors* 22, Art. 7515.
- Kim, Kangsoo/Maloney, Divine/Bruder, Gerd u.a. (2017), »The effects of virtual human's spatial and behavioral coherence with physical objects on social presence in AR«, in: *Computer Animated Virtual Worlds* 28, Art. e1771.

- Kim, Kangsoo/Norouzi, Nahal/Jo, Dongsik u.a. (2023), »The Augmented Reality Internet of Things: Opportunities of Embodied Interactions in Transreality«, in: Andrew Yeh Ching Nee/Soh Khim Ong (Hg.), Springer Handbook of Augmented Reality, Cham: Springer, S. 797-829.
- Kimura, Risa/Nakajima, Tatsuo (2023), »Modeling a Digitally Enhanced RealWorld Inspired by Agential Realism – Exploring Opportunities and Challenges«, in: Smart Cities 6, S. 319-338.
- Kirschenbaum, Matthew (2023), »Fictional Devices«, in: Outland vom 13.06.2023, online unter <https://outland.art/ai-writing-science-fiction/> (letzter Zugriff: 18.10.23).
- Kirsh, David (2013), »Embodied cognition and the magical future of interaction design«, in: ACM Transactions on Computer-Human Interaction 20/1, Art. 1.
- Kitson, Alexandra (2020), Designing for Self-transcendent Experiences in Virtual Reality, Diss. Simon Fraser University.
- Kitson, Alexandra/Chirico, Alice/Gaggioli, Andrea u.a. (2020), »A Review on Research and Evaluation Methods for Investigating Self-transcendence«, in: Frontiers in Psychology 11, Art. 547687.
- Kitson, Alexandra/DiPaola, Steve/Riecke, Bernhard E. (2019), »Lucid Loop: A Virtual Deep Learning Biofeedback System for Lucid Dreaming Practice«, in: CHI '19 Extended Abstracts of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, Art. LBW1322.
- Kitson, Alexandra/Muntean, Reese/DiPaola, Steve u.a. (2022), »Lucid Loop: Exploring the Parallels between Immersive Experiences and Lucid Dreaming«, in: DIS '22: Proceedings of the 2022 Conference on Designing Interactive Systems, New York: ACM, S. 865-880.
- Kitson, Alexandra/Prpa, Mirjana/Riecke, Bernhard E. (2018), »Immersive Interactive Technologies for Positive Change: A Scoping Review and Design Considerations«, in: Frontiers in Psychology 9, Art. 1354.
- Kitson, Alexandra/Riecke, Bernhard E. (2018), »Can Lucid Dreaming Research Guide Self-Transcendent Experience Design in Virtual Reality?«, in: IEEE Workshop on Virtual and Augmented Realities for Good, Reutlingen: IEEE, S. 1-4.
- Kitson, Alexandra/Schiphorst, Thecla/Riecke, Bernhard E. (2018), »Are You Dreaming? A Phenomenological Study on Understanding Lucid Dreams as a Tool for Introspection in Virtual Reality«, in: CHI '18 Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, Art. 343.
- Kittler, Friedrich (1985), »Ein Höhlengleichnis der Moderne. Lesen unter hochtechnischen Bedingungen«, in: LiLi. Zeitschrift für Literaturwissenschaft & Linguistik 15/57-58: Lesen historisch, S. 204-220.
- Kittler, Friedrich (1986), GRAMMOPHON FILM TYPEWRITER, Berlin: Brinkmann & Bose.
- Kittler, Friedrich (1987), »Über romantische Datenverarbeitung«, in: Ernst Behler/Jochen Hörisch (Hg.), Die Aktualität der Frühromantik, Paderborn u.a.: Schöningh, S. 127-140.
- Kittler, Friedrich (1988), »Signal-Rausch-Abstand«, in: Hans Ulrich Gumbrecht/K. Ludwig Pfeiffer (Hg.), Materialität der Kommunikation, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 342-359.

- Kittler, Friedrich (1990), »Fiktion und Simulation«, in: Karlheinz Barck/Peter Gente/Heidi Paris u.a. (Hg.): *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*, Leipzig: Reclam, S. 196-213.
- Kittler, Friedrich (1990), »Literatur und Psychotechnik«, in: *Modern Austrian Literature* 23/2, S. 99-110.
- Kittler, Friedrich (1993), »Geschichte der Kommunikationsmedien«, in: Jörg Huber/Alois Martin Müller (Hg.), *Raum und Verfahren. Interventionen 2*, Basel, Frankfurt am Main, Zürich: Stroemfeld, S. 169-188.
- Kittler, Friedrich (2002), »Die Tiere des Krieges. Ein historisches Bestiarium«, in: Johannes Bilstein/Matthias Winzen (Hg.), *Das Tier in mir. Animalische Ebenbilder des Menschen*, Köln: Walther König, S. 153-158.
- Kittler, Friedrich (2002), *Optische Medien. Berliner Vorlesung 1999*, Berlin: Merve.
- Kittler, Friedrich (2003), »Der Mensch, ein betrunkenen Dorfmusikant«, in: Renate Lachmann/Stefan Rieger (Hg.), *Text und Wissen. Technologische und anthropologische Aspekte*, Tübingen: Narr, S. 29-43.
- Klappert, Annina (2020), *Sand als metaphorisches Modell für Virtualität*, Berlin, Boston: de Gruyter.
- Klar, Joseph (1925), »Zur Psychopathologie der *Pseudologia phantastica*«. Auszug aus einer Schrift zur Erlangung der medizinischen Doktorwürde bei der Medizinischen Fakultät der Schlesischen Friedrich Wilhelms-Universität zu Breslau, Breslau: Genossenschafts-Buchdruckerei.
- Kleiner, Stephanie/Suter, Robert (Hg.) (2015), *Guter Rat. Glück und Erfolg in der Ratgeberliteratur 1900–1940*, Berlin: Neofelis.
- Kleining, Gerhard (1999), »Zur Geschichte der Introspektion: Themenschwerpunkt: Introspektion als Forschungsmethode«, in: *Journal für Psychologie* 7/2, S. 3-6.
- Kleinschmidt, Erich (2004), *Die Entdeckung der Intensität. Geschichte einer Denkfigur im 18. Jahrhundert*, Göttingen: Wallstein.
- Klüber, Johann Ludwig (1804), *Compendium der Mnemonik oder Erinnerungswissenschaft aus dem Anfange des siebenzehnten Jahrhunderts von Lamprecht Schenckel und Martin Sommer. Aus dem Lateinischen mit Vorrede und Anmerkungen von D. Johann Ludwig Klüber*, Erlangen: Johann Jakob Palm.
- Klüber, Johann Ludwig (1808), *Lehrbegriff der Referirkunst*, Tübingen: J. G. Cotta.
- Klüber, Johann Ludwig (1809), *Kryptographik. Lehrbuch der Geheimschreibekunst (Chiffir- und Dechiffirirkunst) in Staats- und Privatgeschäften. Mit vier Tabellen und sechs Kupfertafeln*, Tübingen: J. G. Cotta.
- Klüber, Heinrich (1926), »Mescal Visions and Eidetic Vision«, in: *American Journal of Psychology* 37/4, S. 502-515.
- Klüber, Heinrich (1928), »Studies on the Eidetic Type and on Eidetic Imagery«, in: *Psychological Bulletin* 2/2, S. 70-104.
- Knörer, Ekkehard (2007), *Entfernte Ähnlichkeiten. Zur Geschichte von Witz und ingenium*, Paderborn: Fink.
- Knorr Cetina, Karin (1998), »Sozialität mit Objekten. Soziale Beziehungen in posttraditionellen Wissensgesellschaften«, in: Werner Rammert (Hg.), *Technik und Sozialtheorie*, Frankfurt am Main, New York: Campus, S. 83-120.
- Koh, Jeffrey T.K.V./Dunstan, Belinda J./Silvera-Tawil, David u.a. (Hg.) (2016), *CR 2015: Cultural Robotics. First International Workshop. Held as Part of IEEE RO-MAN. Revised Selected Papers*, Cham: Springer.

- Kokot, Sylvia (2024), *Methylphenidat und seine Netzwerke. Eine Stoffgeschichte*, Diss. Bochum.
- Komiya, Kosuke/Nakajima, Tatsuo (2021), »Memorability of Japanese Mnemonic Pass-words«, in: Pei-Luen Patrick Rau (Hg.), *CCD 2021: Cross-Cultural Design. Experience and Product Design Across Cultures*. 13th International Conference, Cham: Springer, S. 420-429.
- König, Jens (1994), »Concinnitas«, in: Gert Ueding (Hg.), *Historisches Wörterbuch der Rhetorik*, Band 2, Tübingen: Niemeyer, Sp. 317-335.
- Kooijman, Lars/Asadi, Houshya/Mohamed, Shady u.a. (2022), »Does the Vividness of Imagination Influence Illusory Self-Motion in Virtual Reality?«, in: 2022 IEEE International Conference on Systems, Man, and Cybernetics (SMC), Prag: IEEE, S. 1065-1071.
- Köppe, Tilmann/Kindt, Tom (2014), *Erzähltheorie. Eine Einführung*, Stuttgart: Reclam.
- Körper, Christian Albrecht (1745), *Kurtze Betrachtung Dessen, Worauf es bey Ausmessung menschlicher Seelen und aller einfachen, oder vor sich bestehenden endlichen Dinge überhaupt, ankommt Mit welcher den Anfang seines Versuches von Ausmessung Menschlicher Seelen machet*, Halle: Lüdewaldische Buchhandlung.
- Korff, Gottfried (2000), »Ein paar Worte zur Dingbedeutsamkeit«, in: *Kieler Blätter zur Volkskunde* 32, S. 21-33.
- Kosmalla, Felix/Daiber, Florian/Krüger, Antonio (2022), »InfinityWall – Vertical Locomotion in Virtual Reality using a Rock Climbing Treadmill«, in: *CHI '22 Extended Abstracts of the 2022 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, Art. 280.
- Kosslyn, Stephen M. (1978), »Measuring the Visual Angle of the Mind's Eye«, in: *Cognitive Psychology* 10, S. 356-389.
- Kosslyn, Stephen Michael (1981), »The Medium and the Message in Mental Imagery: A Theory«, in: *Psychological Review* 88/1, S. 46-66.
- Kosslyn, Stephen Michael/Shwartz, Steven P. (1977), »A Simulation of Visual Imagery«, in: *Cognitive Science. A multidisciplinary journal of artificial intelligence, psychology, and language* 1/1, S. 265-295.
- Kothe, Hermann (1853), *Mnemonik der Bibel. Praktische Anleitung für Religionslehrer und Bibelfreunde aller Confessionen, sich zu sämtlichen Kapiteln Alten und Neuen Testaments Buch und Capitelnummer, so wie zu den vornehmsten Bibelstellen (über vierhundert) die genaue Angabe von Buch, Capitel und Vers in wenigen Tagen fest einzuprägen*, Kassel: Luckhardt.
- Kothe, Hermann (1853), *Mnemonik der griechischen Sprache. Praktische Anleitung für angehende Schüler im Griechischen, sich die nothwendigsten Vocabeln und Wurzelwörter diese Sprache (ungefähr drittehalb tausend) in wenigen Tagen fest einzuprägen*, Kassel: Luckhardt.
- Kothe, Hermann (1887), *Katechismus der Gedächtniskunst oder Mnemotechnik*. Bearbeitet von Ignaz Bernhard Montag, Leipzig: Weber.
- Kourtesis, Panagiotis/Collina, Simona/Doumas, Leonidas A.A. u.a. (2021), »Validation of the Virtual Reality Everyday Assessment Lab (VR-EAL): An Immersive Virtual Reality Neuropsychological Battery with Enhanced Ecological Validity«, in: *Journal of the International Neuropsychological Society* 27/2, S. 181-196.

- Kourtesis, Panagiotis/Korre, Danai/Collina, Simona u.a. (2020), »Guidelines for the Development of Immersive Virtual Reality Software for Cognitive Neuroscience and Neuropsychology: The Development of Virtual Reality Everyday Assessment Lab (VR-EAL), a Neuropsychological Test Battery in Immersive Virtual Reality«, in: *Frontiers in Computer Science* 1, Art. 12.
- Kracauer, Siegfried (1992), »Das Ornament der Masse«, in: *Der verbotene Blick. Beobachtungen, Analysen, Kritiken*, Leipzig: Reclam, S. 172-185.
- Kraepelin, Emil (1906), *Über Sprachstörungen im Traume*, Leipzig: Engelmann.
- Kraft, Kerstin (2001), »Muster ohne Wert«. Zur Funktionalisierung und Marginalisierung des Musters, Diss.
- Krajewski, Markus (2010), *Der Diener. Mediengeschichte einer Figur zwischen König und Klient*, Frankfurt am Main: Fischer.
- Krajewski, Markus/Meerhoff, Jasmin/Trüby, Stephan (Hg.) (2017), *Dienstbarkeitsarchitekturen. Zwischen Service-Korridor und Ambient Intelligence*, Berlin: Wasmuth.
- Krauss, Reinhard (1930), *Über graphischen Ausdruck. Eine experimentelle Untersuchung über das Erzeugen und Ausdeuten von gegenstandsfreien Linien*, Leipzig: Johann Ambrosius Barth.
- Kreimeier, Julian/Götzelmann, Timo (2020), »Two Decades of Touchable and Walkable Virtual Reality for Blind and Visually Impaired People: A High-Level Taxonomy«, in: *Multimodal Technologies and Interaction* 4, Art. 79.
- Kreps, Sarah/McCain, R. Miles/Brundage, Miles (2022), »All the News That's Fit to Fabricate: AI-Generated Text as a Tool of Media Misinformation«, in: *Journal of Experimental Political Science* 9/1, S. 104-117.
- Krewani, Angela (2021), »Technische Welten, Kunst und Künstliche Intelligenz«, in: Bernhard J. Dotzler/Berkan Karpat (Hg.), *Götzendämmerung – Kunst und Künstliche Intelligenz*, Bielefeld: transcript, S. 69-83.
- Kristensen, Johan Winther/Aafeldt, Lasse Lodberg/Jensen, Peter Kejser u.a. (2019), »Renoir in VR: Comparing the Relaxation from Artworks Inside and Outside of Virtual Reality«, in: Anthony L. Brooks/Eva Brooks/Cristina Sylla (Hg.), *Interactivity, Game Creation, Design, Learning, and Innovation. ArtsIT 2018, DLI 2018*, Cham: Springer, S. 217-228.
- Krizhevsky, Alex/Sutskever, Ilya/Hinton, Geoffrey E. (2017), »ImageNet Classification with Deep Convolutional Neural Networks«, in: *Communications of the ACM* 60/6, S. 84-90.
- Kroh, Oswald (1920), »Eidetiker unter deutschen Dichtern. (Ein Beitrag zum Problem des dichterischen Schaffens.)«, in: *Zeitschrift für Psychologie und Physiologie der Sinnesorgane* I. Abt./85, S. 118-162.
- Kroh, Oswald (1922), *Eine einzigartige Begabung und deren psychologische Analyse*, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Kroh, Oswald (1922), *Subjektive Anschauungsbilder bei Jugendlichen. Eine psychologisch=pädagogische Untersuchung*, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Krokos, Eric/Plaisant, Catherine/Varshney, Amitabh (2018), »Spatial Mnemonics using Virtual Reality«, in: *ICCAE '18, Proceedings of the 10th International Conference on Computer and Automation Engineering*, New York: ACM, S. 27-30.
- Krokos, Eric/Plaisant, Catherine/Varshney, Amitabh (2019), »Virtual memory palaces: immersion aids recall«, in: *Virtual Reality* 23/1, S. 1-15.

- Kroll, Neal E. A./Schepeler, Eva M./Angin, Karen T. (1986), »Bizarre Imagery: The Misremembered Mnemonic«, in: *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition* 12/1, S. 42-53.
- Kroos, Christian (2016), »The art in the machine«, in: Damith Herath/Christian Kroos/Stelarc (Hg.), *Robots and art. Exploring an unlikely symbiosis*, Singapur: Springer, S. 19-25.
- Krüger, Oliver (2004), *Virtualität und Unsterblichkeit. Die Visionen des Posthumanismus*, Freiburg im Breisgau: Rombach.
- Krüger, Oliver (2007), »Gaia, God, and the Internet – The History of Evolution and the Utopia of Community in Media Society«, in: *Numen. International Review for the History of Religions* 54, S. 138-173.
- Krummheuer, Antonia (2010), *Interaktion mit virtuellen Agenten? Zur Aneignung eines ungewohnten Artefakts*, Stuttgart: Lucius & Lucius.
- Krünitz, Johann Georg (1773-1858), *Oeconomische Encyclopädie oder allgemeines System der Staats-, Stadt-, Haus- und Landwirthschaft*, in alphabetischer Ordnung, 242 Bände, Berlin: Joachim Pauli.
- Kruse, Lenelis (1974), *Räumliche Umwelt. Die Phänomenologie des räumlichen Verhaltens als Beitrag zu einer psychologischen Umwelttheorie*, Berlin: de Gruyter.
- Kuderewski, Pascal/ChatGPT 4 (2023), *Unglaubliche und witzige Kurzgeschichten aus dem Wunderland der digitalen Fantasie: Humorvolle, absurde und liebevolle Kurzgeschichten, geschrieben von der KI ChatGPT 4*, [o.O.]: Selbstverlag.
- Kuhlman, Caitlin/Jackson, Latifa/Chunara, Rumi (2020), »No Computation without Representation: Avoiding Data and Algorithm Biases through Diversity«, arXiv:2002.11836v1 [cs.CY] 26 Feb.
- Kumar, Amruth N. (2019), »Mnemonic Variable Names in Parsons Puzzles«, in: *CompEd '19: Proceedings of the ACM Conference on Global Computing Education*, New York: ACM, S. 120-126.
- Kümmel, Albert/Schüttelpelz, Erhard (Hg.) (2003), *Signale der Störung*, München: Fink.
- Kunzendorf, Robert G./Treantafel, Nicole/Taing, Boly u.a. (2006), »The Sense of Self in Lucid Dreams: »Self as Subject« vs. »Self as Agent« vs. »Self as Object««, in: *Imagination Cognition and Personality* 26/4, S. 303-323.
- Künzler, Sibylle (2022), *Bewegte Topologie. Kulturwissenschaftliche Erkundungen augmentierter Räume*, Zürich: Chronos.
- Kurakin, Alexey/Goodfellow, Ian/Bengio, Samy (2017), »Adversarial Examples in the Physical World«, arXiv:1607.02533v4 [cs.CV] 11 Feb.
- Kürbitz, Werner (1912), »Die Zeichnungen geisteskranker Personen in ihrer psychologischen Bedeutung und differentialdiagnostischen Verwertbarkeit«, in: *Zeitschrift für die gesamte Neurologie und Psychiatrie* 13, S. 153-182.
- Kwan, Virginia S. Y./Fiske, Susan T. (2008), »Missing Link in Social Cognition: The Continuum From Nonhuman Agents to Dehumanized Humans«, in: *Social Cognition. The Journal of the International Social Cognition Network* 26/2, S. 125-128.
- Kynast, Katja (2019), »Zimmerbilder unsichtbarer Welten. Eine neue Ökologie mit Haushund, Mensch und Stubenfliege?«, in: Silke Förschler/Christiane Keim/Silvia Schönhagen (Hg.), *Heim/Tier. Tier-Mensch-Beziehungen im Wohnen*, Bielefeld: transcript, S. 35-58.
- LaBerge, Stephen/Rheingold, Howard (1990), *Exploring the World of Lucid Dreaming*, New York: Ballantine.

- Labrune, Jean-Baptiste/Mackay, Wendy E. (2006), »Telebeads: Social Network Mnemonics for Teenagers«, in: IDC 06: Proceedings of the 2006 conference on Interaction design and children, New York: ACM, S. 57-64.
- Lachmann, Renate (1990), *Gedächtnis und Literatur. Intertextualität in der russischen Moderne*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- LaFrance, Adrienne (2015), »When Robots Hallucinate. What do Google's trippy neural network-generated images tell us about the human mind?«, in: *The Atlantic* vom 03.09.2015, online unter <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2015/09/robots-hallucinate-dream/403498/> (letzter Zugriff: 29.12.22).
- Lakoff, George/Johnson, Mark (1980), *Metaphors We Live By*, Chicago: Chicago Press.
- Landeck, Maximilian/Unruh, Fabian/Lugrin, Jean-Luc, u.a. (2020), »Metachron: A framework for time perception research in VR«, in: *VRST '20: Proceedings of the 26th ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology*, New York: ACM, Art. 64.
- Laner, Iris (2021), »Reflective interventions: Enactivism and phenomenology on ways of bringing the body into intellectual engagement«, in: *Phenomenology and the Cognitive Sciences* 20, S. 443-461.
- Langenschwarz, Maximilian Leopold (1830), *Erste Improvisation von Langenschwarz in München. Im königlichen Hoftheater an der Residenz am 19. July 1830. Stenographisch aufgenommen und herausgegeben von F. X. Gabelsberger, k. q. Sekretär und geheimen Canzelisten*, München: Hübschmann.
- Langenschwarz, Maximilian Leopold (1834), *Die Arithmetik der Sprache, oder: Der Redner durch sich selbst. Psychologisch=rhetorisches Lehrgebäude*, Leipzig: Georg Joachim Göschen.
- LANIER, Jaron (2010), *Gadget. Warum die Zukunft uns noch braucht*. Übers. von Michael Bischoff. Berlin: Suhrkamp.
- LANIER, Jaron (2013), *Who Owns the Future?*, New York u.a.: Simon & Schuster.
- LANIER, Jaron (2017), *Dawn of the New Everything: Encounters with Reality and Virtual Reality*, New York: Henry Holt.
- LANIER, Jaron/Biocca, Frank (1992), »An Insider's View of the Future of Virtual Reality«, in: *Journal of Communication* 42/4, S. 150-172.
- Largier, Niklaus (2008), »Gefährliche Nähe. Sieben Anmerkungen zum Tastsinn«, in: *Das Magazin des Instituts für Theorie* 12/13, S. 43-48.
- Larrue, Florian/Sauzeon, Hélène/Wallet, Gregory u.a. (2014), »Influence of body-centered information on the transfer of spatial learning from a virtual to a real environment«, in: *Journal of Cognitive Psychology* 26/8, S. 906-918.
- Latoschik, Marc Erich/Wienrich, Carolin (2022), »Congruence and Plausibility, Not Presence: Pivotal Conditions for XR Experiences and Effects, a Novel Approach«, in: *Frontiers in Virtual Reality* 3, Art. 694433.
- Lauria, Rita (1997), »Virtual Reality: An Empirical-Metaphysical Testbed«, in: *Journal of Computer-Mediated Communication* 3/2, Art. 323.
- Laurie McRobert (2007), *Char Davies' Immersive Virtual Art and the Essence of Spatiality*, Toronto, Buffalo, London: University of Toronto Press.
- Lauremont, Isidore L. (1992), *Die Gesänge des Maldoror*, 3. Aufl., Reinbek: Rowohlt.
- Lee, Bohee/Lee, Taeheon/Jeon, Hyungsun u.a. (2022), »Synergy Through Integration of Wearable EEG and Virtual Reality for Mild Cognitive Impairment and Mild De-

- mentia Screening«, in: *IEEE Journal of Biomedical and Health Informatics* 26/7, S. 2909-2919.
- Lee, Jonny (2023), »Enactivism Meets Mechanism: Tensions & Congruities in Cognitive Science«, in: *Minds and Machines* 33, S. 153-184.
- Lee, Kanghoon/Lee, Sang Hwa/Park, Jong-Il (2018), »Hands-Free Interface Using Breath Residual Heat«, in: Sakae Yamamoto/Hirohiko Mori (Hg.), *HIMI 2018: Human Interface and the Management of Information Interaction, Visualization, and Analytics. 20th International Conference, Held as Part of HCI International, Proceedings, Part I*, Cham: Springer, S. 204-217.
- Lee, Lik-Hang/Braud, Tristan/Zhou, Pengyuan u.a. (2021), »All One Needs to Know about Metaverse: A Complete Survey on Technological Singularity, Virtual Ecosystem, and Research Agenda«, in: *Journal of Latex Class Files* 14/8, o. Pag.
- Lee, Myungho/Kim, Kangsoo/Daher, Salam u.a. (2016), »The Wobbly Table: Increased Social Presence via Subtle Incidental Movement of a Real-Virtual Table«, in: *IEEE Virtual Reality Conference 2016*, Greenville: IEEE, S. 11-17.
- Lee, Won-Sook/Magnenat-Thalmann, Nadia (2001), »Virtual Body Morphing«, in: Hyeong-Seok Ko (Hg.), *Proceedings Computer Animation 2001. Fourteenth Conference on Computer Animation (Catalog No.01TH8596)*, Los Alamitos, Washington, Tokio: IEEE, S. 158-166.
- Legge, Eric L. G./Madan, Christopher R./Ng, Enoch T. u.a. (2012), »Building a memory palace in minutes: Equivalent memory performance using virtual versus conventional environments with the Method of Loci«, in: *Acta Psychologica* 141/3, S. 380-390.
- Leibniz, Gottfried Wilhelm (1996), *Philosophische Werke in der Zusammenstellung von Ernst Cassirer, Band 4: Versuche in der Theodicee über die Güte Gottes, die Freiheit des Menschen und den Ursprung des Übels, übersetzt und mit Anmerkungen versehen von Artur Buchenau*, Hamburg: Meiner.
- Leigh, Sang-won/Roseway, Asta/Paradiso, Ann (2015), »Remnance of Form: Altered Reflection of Physical Reality«, in: *TEI '15, Proceedings of the Fifteenth International Conference on Tangible, Embedded and Embodied Interaction*, New York: ACM, S. 411-412.
- Leigh, Sang-won/Roseway, Asta/Paradiso, Ann (2019), »Remnance of Form: Interactive Shadows as Altered Views of Objects«, in: *Leonardo* 52/3, S. 286-287.
- Leithinger, Daniel u.a. (2013), »Sublimate: State-Changing Virtual and Physical Rendering to Augment Interaction with Shape Displays«, in: *CHI '13 Proceedings of the 2013 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, S. 1441-1450.
- Lenzen, Wolfgang (2017), »Leibniz's Ontological Proof of the Existence of God and the Problem of »Impossible Object«, in: *Logica Universalis* 11/1, S. 85-104.
- Lepri, Giacomo/McPherson, Andrew P./Bowers, John (2020), »Useless, not Worthless: Absurd Making as Critical Practice«, in: *DIS '20: Proceedings of the 2020 Conference on Designing Interactive Systems*, New York: ACM, S. 1887-1899.
- Leroy, Raoul (1922), »The Syndrome of Lilliputian Hallucinations«, in: *Journal of Nervous and Mental Disease* 56/5, S. 325-333.
- Leschke, Rainer (2020), »Die Beschriftung der Welt. Strategien und Effekte von Augmented Reality«, in: Andreas Beinstiner/Lisa Blasch/Theo Hug u.a. (Hg.), *Aug-*

- mentierte und virtuelle Wirklichkeiten, Innsbruck: innsbruck university press, S. 17-27.
- Leuner, Hanscarl (1961), »Über die Ursachen von Bewußtseinsstörungen bei experimentellen Psychosen«, in: *Journal of Experimental Medicine* 5, S. 224-232.
- Leuner, Hanscarl (1982), *Katathymes Bilderleben. Grundstufe. Einführung in die Psychotherapie mit der Tagtraumtechnik*. Ein Seminar, Stuttgart, New York: Thieme.
- Leuner, Hanscarl (Hg.) (1983), *Katathymes Bilderleben. Ergebnisse in Theorie und Praxis*, Bern, Stuttgart, Wien: Huber.
- Leuner, Hanscarl/Holfeld, Heinz (1962), »Ergebnisse und Probleme der Psychotherapie mit Hilfe von LSD-25 und verwandten Substanzen«, in: *Psychiatrische Neurologie* 143, S. 379-391.
- Levinstein, Siegfried (1905), *Kinderzeichnungen bis zum 14. Lebensjahr. Mit Parallelen aus der Urgeschichte, Kulturgeschichte und Völkerkunde*, Leipzig: Voigtländer.
- Lewers, Elena/Frentzel-Beyme, Lea (2023), »Und was kommt nach der Zeitreise? Eine empirische Untersuchung des ›Auftauchens‹ aus geschichtsbezogener Virtual Reality«, in: *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* 51 (AR/VR - Part 2), S. 402-429.
- Lewin, Louis (1924), *Phantastica. Die betäubenden und erregenden Genußmittel. Für Ärzte und Nichtärzte*, Berlin: Georg Stilke.
- Ley, Benedikt/Ogonowski, Corinna/Mu, Mu u.a. (2015), »At Home with Users: A Comparative View of Living Labs«, in: *Interacting with Computers* 27/1, S. 21-35.
- Lhotsky, Jaromir (1950), *Der Film als Experiment und Heilmethode. Mit einem Beitrag Vergleichspunkte zwischen Film und Traum von Univ.-Professor Dr. Otto Pötzl*, Wien: Wilhelm Maudrich.
- Li, Judy Zixin/Zhou, Aven Le (2021), »The Museum of Dreams: Exploring a ›Dreaming‹ Visual Experience via Machine Vision and Visual Synthesis«, in: Pei-Luen Patrick Rau (Hg.), *CCD 2021: Cross-Cultural Design. Applications in Arts, Learning, Well-being, and Social Development. 13th International Conference, Proceedings, Part 2*, Cham: Springer, S. 31-39.
- Li, Niawillet/Zhang, Zhengquan/Liu, Can u.a. (2021), »vMirror: Enhancing the Interaction with Occluded or Distant Objects in VR with Virtual Mirrors«, in: *CHI '21 Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, S. 132:1-132:11.
- Li, Silian/He, Weiping/Zhang, Li u.a. (2020), »Physicalizing Virtual Objects with Affordances to Support Tangible Interactions in AR«, in: *VRST '20: Proceedings of the 26th ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology*, New York: ACM, Art. 67.
- Liede, Alfred (1992), *Dichtung als Spiel. Studien zur Unsinnspoesie an den Grenzen der Sprache*, Berlin: de Gruyter (Nachdruck der Ausgabe Berlin 1963).
- Liedgren, Johan/Desmet, Pieter M. A./Gaggioli, Andrea (2023), »Liminal design: A conceptual framework and three-step approach for developing technology that delivers transcendence and deeper experiences«, in: *Frontiers in Psychology* 14, Art. 1043170.
- Lienert, Elisabeth (Hg.) (2019), *Poetiken des Widerspruchs in vormoderner Erzählliteratur*, Reihe Contradiction Studies, Wiesbaden: Springer.
- Liepmann, Hugo (1904), *Über Ideenflucht. Begriffsbestimmung und psychologische Analyse*, Halle an der Saale: Carl Marhold.

- Limbach, Tobias/Kim, Kathrin/Köppen, Jan u.a. (2015), »Bodystorming als Best Practice Methode für die Entwicklung von AAL-Lösungen«, in: Anja Endmann/Holger Fischer/Malte Krökel (Hg.), *Mensch und Computer 2015 – Usability Professionals*, Berlin: de Gruyter, S. 123-132.
- Lin, Baihan (2020), »Keep It Real: a Window to Real Reality in Virtual Reality«, in: Christian Bessiere (Hg.), *Proceedings of the Twenty-Ninth International Joint Conference on Artificial Intelligence (IJCAI-20). Demonstrations Track*, Yokohama: IJCAI, S. 5270-5272.
- Lin, Henry W. J./Wakkary, Ron/Oogjes, Doenja (2019), »The Tilting Bowl: Electronic Design for a Research Product«, in: *DIS '19: Proceedings of the 2019 Conference on Designing Interactive Systems*, New York: ACM, S. 345-357.
- Lindlbauer, David (2022), »The future of mixed reality is adaptive«, in: *XRDS: Crossroads, The ACM Magazine for Students* 29/1, S. 26-31.
- Lindlbauer, David/Mueller, Jörg/Alexa, Marc (2017), »Changing the Appearance of Real-World Objects By Modifying Their Surroundings«, in: *CHI '17 Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, S. 3954-3965.
- Lindlbauer, David/Wilson, Andy D. (2018), »Remixed Reality: Manipulating Space and Time in Augmented Reality«, in: *CHI '18 Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, Art. 129.
- Link, David (2007), »Appendix: Zwei Texte des russischen Mathematikers Andrej A. Markov (1856–1922) zu den mathematischen Eigenschaften von Text«, in: ders. (Hg.), *Poesiemaschinen/Maschinenpoesie. Zur Frühgeschichte computerisierter Texterzeugung und generativer Systeme*, München: Fink, S. 119-129.
- Lipp, Benjamin (2017), »Analytik des Interfacing. Zur Materialität technologischer Verschaltung in prototypischen Milieus robotisierter Pfllege«, in: *BEHEMOTH. A Journal on Civilisation* 10/1, S. 92-106.
- Liu, Angelina Chang/Lee, Brian Hyun-jong/Kopper, Regis (2019), »Towards a Virtual Memory Palace«, in: *2019 IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces*, Osaka: IEEE, S. 1046-1047.
- Liu, Pinyao/Kitson, Alexandra/Picard-Deland, Claudia u.a. (2024), »Virtual Dream Reliving: Exploring Generative AI in Immersive Environment for Dream Re-experiencing«, in: *CHI '24: Extended Abstracts of the 2024 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, Art. 569.
- Liu, Vivian (2023), »Beyond Text-to-Image: Multimodal Prompts to Explore Generative AI«, in: *CHI '23: Extended Abstracts of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, Art. 482.
- Liu, Vivian/Chilton, Lydia B. (2022), »Design Guidelines for Prompt Engineering Text-to-Image Generative Models«, in: *CHI '22: Proceedings of the 2022 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, Art. 384.
- Llano, Maria Teresa/Guckelsberger, Christian/Hepworth, Rose u.a. (2016), »What If A Fish Got Drunk? Exploring the Plausibility of Machine-Generated Fictions«, in: François Pachet/Amilcar Cardoso/Vincent Corruble u.a. (Hg.), *Proceedings of ICCG 2016, 7th International Conference on Computational Creativity*, Paris: ACC (Association for Computational Creativity), S. 213-221.

- Lobsien, Eckehard (2003), *Imaginationswelten. Modellierungen der Imagination und Textualisierungen der Welt in der englischen Literatur 1580–1750*, Heidelberg: Winter.
- Lochhead, Ian/Hedley, Nick/Çöltekin, Arzu u.a. (2022), »The Immersive Mental Rotations Test: Evaluating Spatial Ability in Virtual Reality«, in: *Frontiers in Virtual Reality* 3, Art. 820237.
- Lochner, Daniel Christopher/Gain, James Edward (2021), »VR Natural Walking in Impossible Spaces«, in: *MIG 2021: Proceedings of the 14th ACM SIGGRAPH Conference on Motion, Interaction and Games*, New York: ACM, S. 3:1-3:9.
- Locke, John (1981), *Versuch über den menschlichen Verstand* [1690]. In vier Büchern, Band I: Buch 1 und 2, 4. Aufl., Hamburg: Meiner.
- Lofca, Kadir/Jerald, Jason/Costa, Dalton u.a. (2023), »Does Adding Physical Realism to Virtual Reality Training Reduce Time Compression?«, *arXiv:2302.03623v1 [cs.HC]* 7 Feb.
- Löffler, Petra (2014), *Verteilte Aufmerksamkeit. Eine Mediengeschichte der Zerstreuung*, Zürich, Berlin: Diaphanes.
- Lohmar, Dieter (1993), »Wahrnehmung als Zusammenspiel von Schematisieren und figürlicher Synthesis: Überlegungen zur Leistung der Einbildungskraft bei Kant«, in: *Tijdschrift voor Filosofie* 55/1, S. 100-129.
- Lohmar, Dieter (2005), »Die phänomenologische Methode der Wesensschau und ihre Präzisierung als eidetische Variation«, in: *Phänomenologische Forschungen*, S. 65-91.
- Long, Seth (2020), *Excavating the Memory Palace. Arts of Visualization from the Agora to the Computer*, Chicago, London: University of Chicago Press.
- Loos, Adolf (2010), »Wohnen Lernen!« [1921], in: *Gesammelte Schriften*, hg. von Adolf Opel, Wien: Lesethek Verlag, S. 557-560.
- Luciani, Annie/O'Modhrain, Sile/Magnusson, Charlotte u.a. (2008), »Perception of Virtual Multi-Sensory Objects: Some Musings on the Enactive Approach«, in: *CW '08 Proceedings of the 2008 International Conference on Cyberworlds*, Hanzhou: IEEE, S. 354-360.
- Lück, Helmut E. (2006), »Die Heider-Simmel-Studie (1944) in neueren Replikationen«, in: *Gruppendynamik und Organisationsberatung* 37/2, S. 185-196.
- Lucks, Benjamin (2020), »Google: So betrachtet ihr 3D-Modelle von Tieren«, in: *Netzwelt vom 30.3.2020*, online unter <https://www.netzwelt.de/anleitung/171228-google-so-betrachtet-3d-modelle-tieren.html> (letzter Zugriff: 01.08.24).
- Luhmann, Niklas (1990), *Liebe als Passion. Zur Codierung von Intimität* [1982], 5. Aufl., Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Luhmann, Niklas (1992), »Ökologie des Nichtwissens«, in: *Beobachtungen der Moderne*, Opladen: Westdeutscher Verlag, S. 149-220.
- Luhmann, Niklas (1992), »Wer kennt Wil Martens? Eine Anmerkung zum Problem der Emergenz sozialer Systeme«, in: *Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie* 44, S. 139-142.
- Luhmann, Niklas (1993), »Die Form der Schrift«, in: Hans Ulrich Gumbrecht/K. Ludwig Pfeiffer (Hg.), *Schrift*, München: Fink, S. 349-366.
- Luhmann, Niklas (1993), »Individuum, Individualität, Individualismus«, in: *Gesellschaftsstruktur und Semantik. Studien zur Wissenssoziologie der modernen Gesellschaft*, Band 3, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 149-258.

- Luhmann, Niklas (1993), »Theoriesubstitution in der Erziehungswissenschaft: Von der Philanthropie zum Neuhumanismus«, in: Gesellschaftsstruktur und Semantik. Studien zur Wissenssoziologie der modernen Gesellschaft, Band 2, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 105-194.
- Luhmann, Niklas (2013), Die Knappheit der Zeit und die Vordringlichkeit des Befristeten, in: C. Geyer, Luhmann, S. 11-60.
- Luo, Tianren Luo/Zhang, Mingmin/Pan, Zhigeng u.a. (2020), »Dream-Experiment: A MR User Interface with Natural Multi-channel Interaction for Virtual Experiments«, in: IEEE Transaction on Visual Computer Graphics 26/12, S. 3524-3534.
- Lystbæk, Mathias N./Rosenberg, Peter/Pfeuffer, Ken u.a. (2022), »Gaze-Hand Alignment: Combining Eye Gaze and Mid-Air Pointing for Interacting with Menus in Augmented Reality«, in: Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction, Volume 6, Issue ETRA, New York: ACM, Art. 145, S. 1-18.
- Maaß, Susanne/Buchmüller, Sandra (2018), »The Crucial Role of Cultural Probes in Participatory Design for and with Older Adults«, in: i-com 17/2, S. 119-135.
- Mackenzie, Adrian/Munster, Anna (2018), »Platform Seeing: Image Ensembles and Their Invisibilities«, in: Theory, Culture & Society 36/5, S. 3-22.
- Madary, Michael/Metzinger, Thomas (2016), »Real Virtuality: A Code of Ethical Conduct. Recommendation and Good Scientific Practice and the Consumers of VR-Technology«, in: Frontiers in Robotics and AI 3, Art. 3.
- Mader, Eduard (1935), »Eserin-Vergiftung (Selbstbeobachtung)«, in: Archives of Toxicology 6/1, S. 241-242.
- Mado, Marijn/Herrera, Fernanda/Nowak, Kristine L. u.a. (2021), »Effect of Virtual Reality Perspective-Taking on Related and Unrelated Contexts«, in: Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking 24/12, S. 839-845.
- Maeder, Marcus (2017), »Kunst, Wissenschaft, Natur. Zur Ästhetik und Epistemologie der künstlerisch-wissenschaftlichen Naturbeobachtung«, in: Marcus Maeder (Hg.), Kunst, Wissenschaft, Natur. Zur Ästhetik und Epistemologie der künstlerisch-wissenschaftlichen Naturbeobachtung, Bielefeld: transcript, S. 13-81.
- Mailáth, Johann (1842), Mnemonik, oder Kunst, das Gedächtniß nach Regeln zu stärken, und dessen Kraft außerordentlich zu erhöhen, Wien: Mörschner.
- Makino, Yasutoshi/Furuyama, Yoshikazu/Inoue, Seki u.a. (2016), »HaptoClone (Haptic-Optical Clone) for Mutual Tele-Environment by Real-time 3D Image Transfer with Midair Force Feedback«, in: CHI '16 Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing System, New York: ACM, S. 1890-1990.
- Mal, David/Wolf, Erik/Döllinger, Nina u.a. (2023), »The Impact of Avatar and Environment Congruence on Plausibility, Embodiment, Presence, and the Proteus Effect in Virtual Reality«, in: IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics 29/5, S. 2358-2368.
- Malerba, Luigi (2002), Der Traum als Kunstwerk, Berlin: Wagenbach.
- Malik, Ammar/Lhachemi, Hugo/Shorten, Robert (2020), »I-nteract: A Cyber-Physical System for Real-Time Interaction With Physical and Virtual Objects Using Mixed Reality Technologies for Additive Manufacturing«, in: IEEE Access 8, S. 98761-98774.
- Malpas, Jeff (2009), »On the Non-Autonomy of the Virtual«, in: Convergence 15, S. 135-139.
- Maltin, Leonard (1980), Of Mice and Magic. History of American Animated Cartoons, New York u.a.: McGraw-Hill.

- Mancini, Clara (2011), »Animal-Computer Interaction (ACI): a manifesto«, in: *Interactions* 18/4, S. 60-73.
- Mancini, Clara (2013), »Animal-Computer Interaction (ACI): changing perspective on HCI, participation and sustainability«, in: *Interactions* 18/4, S. 60-73.
- Mancini, Clara (2021), »Animal-Computer Interaction. Auf dem Weg zum technologisch vermittelten Multispeziesismus«, in: *Navigationen – Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaft* 21/2: Ina Bolinski/Stefan Rieger (Hg.), *Multispecies Communities*, S. 31-54.
- Mann, Jessie/Polys, Nicholas/Diana, Rachel u.a. (2017), »Virginia Tech's Study Hall: A Virtual Method of Loci Mnemotechnic Study Using a Neurologically-Based, Mechanism-Driven, Approach to Immersive Learning Research«, in: *IEEE Virtual Reality Conference 2017*, Los Angeles: IEEE, S. 383-384.
- Mann, Steve/Furness, Tom/Yuan, Yu u.a. (2018), »All Reality: Virtual, Augmented, Mixed (X), Mediated (X,Y), and Multimeditated Reality«, arXiv:1804.08386v1 [cs.HC] 20 Apr.
- Mannheim, M. J. (1924), »Die Scopolaminwirkung in der Selbstbeobachtung«, in: *Zeitschrift für die gesamte Neurologie und Psychiatrie* 89/1, S. 8-14.
- Männling, Johann Christoph (1718), *Expediter Redner oder Deutliche Anweisung zur galanten Deutschen Wohlredenheit Nebst darstellenden deutlichen Praeceptis und Regeln auserlesenen Exempel und Curieusen Realien Der Jugend zum Gebrauch und den Alten zum Vergnügen vorgestellet*, Frankfurt, Leipzig: Conradi (Nachdruck Kronberg im Taunus: Scriptor 1974).
- Manovich, Lev (1998), »Zeuxis vs RealityEngine: Digital Realism and Virtual Worlds«, in: Jean-Claude Heudin (Hg.), *Virtual Worlds. First International Conference, VW'98 Paris, France, July 1-3, Proceedings*, Berlin, Heidelberg u.a.: Springer, S. 394-405.
- Mantovani, Giuseppe/Riva, Giuseppe (1999), »Real Presence: How Different Ontologies Generate Different Criteria for Presence, Telepresence, and Virtual Presence«, in: *Presence: Teleoperators & Virtual Environments* 8/5, S. 540-550.
- Marbe, Karl (1910), *Theorie der kinematographischen Projektionen*, Leipzig: Johann Ambrosius Barth.
- Marcus, Gary (2022), »Horse rides astronaut«, in: *Marcus on AI* vom 28.05.2022, online unter <https://garymarcus.substack.com/p/horse-rides-astronaut> (letzter Zugriff: 21.10.22).
- Mareis, Claudia/Greiner-Petter, Moritz/Renner, Michael (Hg.) (2022), *Critical by Design? Genealogien, Practices, Positions*, Bielefeld: transcript.
- Marenko, Betti (2014), »Neo-Animism and Design. A New Paradigm in Object Theory«, in: *Design and Culture* 6/2, S. 219-242.
- Marenko, Betti (2019), »The Un-Designability of the Virtual. Design from problem-solving to problem-finding«, in: Gavin Sade/Gretchen Coombs/Andrew McNamara (Hg.), *Undesign. Critical Practices at the Intersection of Art and Design*, London: Routledge, S. 38-53.
- Marjanović, Petar (2022), »Blocher isst einen Cheeseburger« – Website kreiert irre AI-Bilder«, in: *watson* vom 16.06.2022, online unter <https://www.watson.ch/international/digital/678700729-dall-e-mini-ai-generiert-irre-fake-bilder> (letzter Zugriff: 23.06.22).

- Marks, David F. (1973), »Visual Imagery Differences in the Recall of Pictures«, in: *British Journal of Psychology* 64/1, S. 17-24.
- Marres, Noortje/Sormani, Philippe (2023), »KI Testen. »Do we have a situation?««, in: *zfm – Zeitschrift für Medienwissenschaft* 29 (Test), S. 86-102.
- Marriott, Kim/Schreiber, Falk/Dwyer, Tim u.a. (Hg.) (2018), *Immersive Analytics*, Cham: Springer.
- Marshall, Philip H./Nau, Kathy/Chandler, Cynthia K. (1980), »A functional analysis of common and bizarre visual mediators«, in: *Bulletin of the Psychonomic Society* 15/6, S. 375-377.
- Marti, Patrizia/Parlangeli, Oronzo/Recupero, Annamaria u.a. (2021), »Touching virtual objects in mid-air: a study on shape recognition«, in: *ECCE '21: Proceedings of the 32nd European Conference on Cognitive Ergonomics: Designing virtual and physical interactive systems*, New York: ACM, Art. 41.
- Marti, Patrizia/Tittarelli, Michele/Sirizzotti, Matteo u.a. (2019), »From Stigma to Objects of Desire: Participatory Design of Interactive Jewellery for Deaf Women«, in: Anthony L. Brooks/Eva Brooks/Cristina Sylla (Hg.), *Interactivity, Game Creation, Design, Learning, and Innovation. 7th EAI International Conference, ArtsIT 2018, and 3rd EAI International Conference, DLI 2018, Proceedings*, Cham: Springer, S. 429-438.
- Martin, K. M./Aggleton, J. P. (1993), »Contextual effects on the ability of divers to use decompression tables«, in: *Applied Cognitive Psychology* 7/4, S. 311-316.
- Martin, Lillien J. (1913), »Quantitative Untersuchungen über das Verhältnis anschaulicher und unanschaulicher Bewusstseinsinhalte«, in: *Zeitschrift für Psychologie und Physiologie der Sinnesorgane I. Abt.*/65, S. 417-490.
- Martin, Lillien J. (1915), *Ein experimenteller Beitrag zur Erforschung des Unterbewußten*, Leipzig: Johann Ambrosius Barth.
- Martinez, Patricia Cornelio/De Pirro, Silvana/Thanh Vi, Chi u.a. (2017), »Agency in Mid-air Interfaces«, in: *CHI '17 Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, S. 2426-2439.
- Masters, Rachel/Interrante, Victoria/Watts, Madeline u.a. »Virtual Nature: Investigating The Effect of Biomass on Immersive Virtual Reality Forest Bathing Applications For Stress Reduction«, in: *SAP '22: ACM Symposium on Applied Perception 2022*, New York: ACM, Art. 6.
- Matrise (ohne Jahr), *Virtual Reality Memory Palaces*. Online verfügbar unter <https://www.matrise.no/2020/06/virtual-reality-memory-palaces/> (letzter Zugriff: 25.11.24).
- Matsangidou, Maria/Frangoudes, Fotos/Schiza, Eirini C. u.a. (2023), »Participatory design and evaluation of virtual reality physical rehabilitation for people living with dementia«, in: *Virtual Reality* 27/1, S. 421-438.
- Matsangidou, Maria/Frangoudes, Fotos/Solomou, Theodoros u.a. (2022), »Free of Walls: Participatory Design of an Out-World Experience via Virtual Reality for Dementia In-patients«, in: *UMAP '22 Adjunct: Adjunct Proceedings of the 30th Conference on User Modelling, Adaptation and Personalization*, New York: ACM, S. 326-334.
- Matsuzaki, Keisuke/Iwai, Daisuke/Sato, Kosuke (2010), »Snail light projector: interaction with virtual projection light in hyper-slow propagation speed«, in: *ACE '10:*

- Proceedings of the 7th International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology, New York: ACM, S. 114-115.
- Mattern, Friedemann (Hg.) (2007), *Die Informatisierung des Alltags. Leben in smarten Umgebungen*, Berlin, Heidelberg, New York: Springer.
- Matussek, Peter (2001), »Gedächtnistheater«, in: Nicolas Pethes/Jens Ruchatz (Hg.), *Gedächtnis und Erinnerung*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, S. 208-209.
- Matussek, Peter (2009), »Real Virtuality – die Wahrheit der Entwirklichung«, in: Thea Breszek/Wolfgang Greisenegger/Lawrence Wallen (Hg.), *Space and Truth – Raum und Wahrheit*, Zürich: Zürcher Hochschule der Künste, S. 206-215.
- Matussek, Peter (2012), »Memory Theatre in the Digital Age, Performance Research: A Journal of the Performing Arts«, in: *Performance Research: A Journal of the Performing Arts* 17/3, S. 8-15.
- Mauchart, Immanuel David (1789), *Phänomene der menschlichen Seele. Eine Materialien=Sammlung zur künftigen Aufklärung in der Erfahrungs=Seelenkunde*, Stuttgart: Erhard und Löflund.
- Mauchart, Immanuel David (1792f.), *Allgemeines Repertorium für empirische Psychologie und verwandte Wissenschaften*, Nürnberg: Felsecker.
- Mauersberger, Carl T. (1882), *Beitrag zur Kunst des Zahlenmerkens. Eine vorläufige Antwort auf die Ueberbürdungsfrage*, Glauchau: Arno Peschke.
- Mauthner, Fritz (1912), »Wippchen«, in: *Beiträge zu einer Kritik der Sprache*. Zweiter Band: *Zur Sprachwissenschaft*, online unter <https://www.textlog.de/mauthner/sprachwissenschaft/wippchen> (letzter Zugriff: 01.08.24).
- May, Fabian (2021), »Kann KI Geschichten erzählen?«, in: DW vom 20.3.2021, online unter: <https://www.dw.com/de/kann-künstliche-intelligenz-geschichten-erzählen/a-56932157> (letzter Zugriff am 01.08.24).
- Mayer, H. F. (1927), »Verständlichkeitsmessungen an Telephonieübertragungssystemen«, in: *Elektrische Nachrichtentechnik* 4/4, S. 184-188.
- McCaig, Graeme/DiPaola, Steve/Gabora, Liane (2016), »Deep Convolutional Networks as Models of Generalization and Blending Within Visual Creativity«, in: François Pachet/ Amílcar Cardoso/Vincent Corruble u.a. (Hg.), *Proceedings of ICCV 2016, 7th International Conference on Computational Creativity*, Paris: ACC (Association for Computational Creativity), S. 156-163.
- McDaniel, Mark A./Einstein, Gilles O. (1986), »Bizarre Imagery as an Effective Memory Aid: The Importance of Distinctiveness«, in: *Journal of Experimental Psychology. Learning, Memory, and Cognition* 12/1, S. 54-65.
- McNamara, Patrick/Moore, Kendra Holt/Papelis, Yiannis u.a. (2018), »Virtual Reality-Enabled Treatment of Nightmares«, in: *Dreaming* 28/3, S. 205-224.
- Medeiros, Daniel/Sousa, Mauricio/Raposo, Alberto u.a. (2020), »Magic Carpet: Interaction Fidelity for Flying in VR«, in: *Transactions on Visualization and Computer Graphics* 26/9, S. 2793-2804.
- Meiller, Dieter (2015), »Diving into the Data Ocean«, in: Julio Abascal/Simone Barbosa/ Mirko Fetter u.a. (Hg.), *Human-Computer Interaction – INTERACT 2015. 15th IFIP TC 13 International Conference Bamberg, Germany, Proceedings, Part IV*, Cham: Springer, S. 465-468.
- Meloni, Maurizio/Reynolds, Jack (2021), »Thinking embodiment with genetics: epigenetics and postgenomic biology in embodied cognition and enactivism«, in: *Synthese* 198, S. 10685-10708.

- Menke, Bettine (2002), »Jean Pauls Witz. Kraft und Formel«, in: Deutsche Vierteljahrschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte 76/2, S. 201-213.
- Menke, Bettine (2008), »Einfälle – aus ›Exzerpten‹. Die *inventio* des Jean Paul«, in: Renate Lachmann/Riccardo Nicolosi/Susanne Strätling (Hg.), Rhetorik als kulturelle Praxis, München: Fink, S. 291-307.
- Meny, Roger (1980), »Image Bizarreness in Incidental Learning«, in: Psychological Reports 46, S. 427-430.
- Mercado, Victor/Howard, Thomas/Si-Mohammed, Hakim u.a. (2021), »Alfred: the Haptic Butler On-Demand Tangibles for Object Manipulation in Virtual Reality using an ETHD«, in: WHC 2021 IEEE World Haptics Conference, Montreal: IEEE, S. 373-378.
- Merritt, Timothy/Hamidi, Foad/Alistar, Mirela u.a. (2020), »Living media interfaces: a multi-perspective analysis of biological materials for interaction«, in: Digital Creativity 31/1, S. 1-21.
- Merzmensch [i.e. Vladimir Alexeev] (2022), »Prompt Design for DALL·E: Photorealism – Emulating Reality«, in: medium vom 9.6.2022, online unter <https://medium.com/merzazine/prompt-design-for-dall-e-photorealism-emulating-reality-6f478df6f186> (letzter Zugriff: 11.11.2023).
- Merzmensch [i.e. Vladimir Alexeev] (2023), KI-Kunst, Berlin: Klaus Wagenbach.
- Messeri, Lisa (2021), »Attending to the Otherwise: Reading Illusions through Virtual Reality«, in: Samantha J. Fried/Robert Rosenberger (Hg.), Postphenomenology and Imaging: How to Read Technology, Lanham: Lexington Books, S. 273-275.
- Messeri, Lisa (2021), »Realities of Illusion: Illusion as a Way of Knowing from Torres Strait to Virtual Reality«, in: Journal of the Royal Anthropological Institute 27/2, S. 340-359.
- Messeri, Lisa (2023), »Ethnography of/and Virtual Reality«, in: Elisabetta Costa/Patricia G. Lange/Nell Haynes u.a. (Hg.), The Routledge Companion to Media Anthropology, London, New York: Routledge, S. 570-580.
- Metatla, Oussama/Bryan-Kinns, Nick/Stockman, Tony u.a. (2015), »Designing with and for people living with visual impairments: audio-tactile mock-ups, audio diaries and participatory prototyping«, in: CoDesign 11/1, S. 35-48.
- Meyer, Roland (2019), Operative Porträts. Eine Bildgeschichte der Identifizierbarkeit von Lavater bis Facebook, Konstanz: Konstanz University Press.
- Meyer, Roland (2021), Gesichtserkennung. Vernetzte Bilder, körperlose Masken, Berlin: Wagenbach.
- Meyer, Roland (2022), »Im Bildraum von Big Data. Unwahrscheinliche und unvorhergesehene Suchkommandos: Über Dall-E2«, in: Cargo 16/55, S. 50-53.
- Meyer, Roland (2023), »Es schimmert, es glüht, es funkelt – Zur Ästhetik der KI-Bilder«, in: 54 Books vom 20.03.2023, online unter <https://www.54books.de/es-schimmert-es-glueht-es-funkelt-zur-aesthetik-der-ki-bilder/> (letzter Zugriff: 11.07.23).
- Meyer, Roland (2023), »The New Value of the Archive. AI Image Generation and the Visual Economy of ›Style‹«, in: IMAGE. Zeitschrift für interdisziplinäre Bildwissenschaft 37/19, S. 100-111.
- Meyer, Roland (Hg.) (2024), Bilder unter Verdacht. Praktiken der Bildforensik, Berlin, Boston: de Gruyter.
- Meyer, Thomas (2014), Die phantastische Gabe des Gegen-Gedächtnisses. Ethik und Ästhetik in Thomas Bernhards »Auslöschung«, Bielefeld: transcript.

- Midttun, Sjur (2016), *How to Build a Mnemonic Memory Palace: The Forgotten Craft of Memorizing With Total Recall*, [o.O.]: Selbstverlag.
- Mikorey, Max (1961), »Das Zeitparadoxon der Lebensbilderschau in Katastrophensituationen«, in: *Zentralblatt für die gesamte Neurologie und Psychiatrie* 159, S. 4.
- Mikropoulos, Tassos A./Natsis, Antonis (2011), »Educational virtual environments: A ten-year review of empirical research (1999–2009)«, in: *Computers & Education* 56/3, S. 769–780.
- Milgram, Paul/Colquhoun, Herman (1999), »A Taxonomy of Real and Virtual World Display Integration«, in: Yuichi Ohta/Hideyuki Tamura (Hg.), *Mixed Reality. Merging Real and Virtual Worlds*, Tokio, Berlin: Springer, S. 1–26.
- Milgram, Paul/Kushino, Fumio (1994), »Taxonomy of Mixed Reality Displays«, in: *IEICE Transactions on Information and Systems E77-D/12*, S. 1321–1329.
- Milgram, Paul/Takemura, Haruo/Utsumi, Akira u.a. (1994), »Augmented Reality: A Class of displays on the reality-virtuality continuum«, in: *Telemanipulator and Telepresence Technologies* 2351, S. 282–292.
- Miller, Glen/Shew, Ashley (Hg.) (2020), *Reimagining Philosophy and Technology, Reinventing Ihde*, Cham: Springer.
- Miller, Noah/Desnoyers-Stewart, John/Stepanova, Ekaterina R. u.a. (2022), »Sipping the virtual elixir: An autoethnographic close reading of Ayahuasca Kosmik Journey, a self-transcendent virtual experience«, in: *Virtual Creativity* 12/1, S. 27–44.
- Miller, Noah/Stepanova, Ekaterina R./Desnoyers-Stewart, John u.a. (2023), »Awedyssey: Design Tensions in Eliciting Self-transcendent Emotions in Virtual Reality to Support Mental Well-being and Connection«, in: *DIS '23: Proceedings of the 2023 Conference on Designing Interactive Systems*, New York: ACM, S. 189–211.
- Milzner, Georg (2016), *Digitale Hysterie. Warum Computer unsere Kinder weder dumm noch krank machen*, Weinheim: Beltz.
- Minakowska-Gruda, Iwona (2006), »Relations and Differences Among Three Kind of Imagery Related Traits: Visual Cognitive Style, Imagery Vividness and Imagination Immersion«, in: *Imagination, Cognition and Personality* 26/1–2, S. 43–63.
- Mitchell, Tom M./Shinkareva, Svetlana V./Carlson, Andrew u.a. (2008), »Predicting Human Brain Activity Associated with the Meanings of Nouns«, in: *Science* 320, S. 1191–1195.
- Miyashita, Leo/Ishihara, Kota/Watanabe, Yoshihiro u.a. (2016), »ZoeMatrope for realistic and augmented materials«, in: *SIGGRAPH ASIA Virtual Reality meets Physical Reality*, New York: ACM, S. 2:1–2:2.
- Modesto, Christine (1992), *Studien zur »Cena Cypriani« und zu deren Rezeption*, Tübingen: Narr.
- Moldovan, Daniel/Copil, Georgiana/Dustdar, Schahram (2018), »Elastic systems: Towards cyber-physical ecosystems of people, processes, and things«, in: *Computer Standards & Interfaces* 57, S. 76–82.
- Moll, Brigham/Sykes, Ed (2020), »Optimized virtual reality-based Method of Loci memorization techniques through increased immersion and effective memory palace designs: a feasibility study«, in: *Virtual Reality* 27, S. 941–966.
- Mollen, Joost/Putten, Peter van der/Darling, Kate (2023), »Bonding with a Couchsurfing Robot: The Impact of Common Locus on Human-Robot Bonding In-the-Wild«, in: *ACM Transactions on Human-Robot Interaction* 12/1, Art. 8.

- Mols, Ine/Hoven, Elise van den/Eggen, Berry (2016), »Ritual Camera: Exploring Domestic Technology to Remember Everyday Life«, in: *Pervasive Computing*, April-Juni, S. 48-58.
- Mols, Ine/Hoven, Elise van den/Eggen, Berry (2016), »Technologies for Everyday Life Reflection: Illustrating a Design Space«, in: TEI '16, *Proceedings of the Tenth International Conference on Tangible, Embedded and Embodied Interaction*, New York: ACM, S. 53-61.
- Mols, Ine/Hoven, Elise van den/Eggen, Berry (2020), »Everyday Life Reflection: Exploring Media Interaction with Balance, Cogito & Dott«, in: TEI '20, *Proceedings of the Fourteenth International Conference on Tangible, Embedded and Embodied Interaction*, New York: ACM, S. 67-79.
- Moniz, Joel Ruben Antony/Kang, Eunsu/Póczos, Barnabás (2019), »LucidDream: Controlled Temporally-Consistent DeepDream on Videos«, arXiv:1911.11960v1 [cs.CV] 27 Nov.
- Monteiro, Kyzyl/Vatsal, Ritik/Chulpongsatorn, Neil u.a. (2023), »Teachable Reality: Prototyping Tangible Augmented Reality with Everyday Objects by Leveraging Interactive Machine Teaching«, in: CHI '23 *Proceedings of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, Art. 459.
- Mordvintsev, Alexander/Olah, Christopher/Tyka, Mike (2015), »Inceptionism: going deeper into neural networks«, in: Google AI Blog vom 18.06.2015, online unter <https://ai.googleblog.com/2015/06/inceptionism-going-deeper-into-neural.html> (letzter Zugriff: 20.08.23).
- Mori, Massahiro (1970), »The Uncanny Valley«, in: *Energy* 7, S. 33-35.
- Morrison, L. Alexandra (2020), »Situating Moral Agency: How Postphenomenology Can Benefit Engineering Ethics«, in: *Science and Engineering Ethics* 26/3, S. 1377-1401.
- Moyle, Wendy/Jones, Cindy/Dwan, Toni u.a. (2018), »Effectiveness of a Virtual Reality Forest on People With Dementia: A Mixed Methods Pilot Study«, in: *The Gerontologist* 58/3, S. 478-487.
- Mraček, Wenzel (2020), »DatenWesen«, in: Natascha Adamowsky/Anna Maria Tekampe (Hg.), *Automaten, Androiden, Avatare. Diskurse zu Technik und Lebensdigkeit*, Wien, Berlin: Turia + Kant, S. 140-160.
- Muender, Thomas/Reinschluessel, Anke V./Drewes, Sean u.a. (2019), »Does It Feel Real? Using Tangibles with Different Fidelities to Build and Explore Scenes in Virtual Reality«, in: CHI '19 *Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, Art. 673.
- Muhr, Marie/Lerche, Veronika/Villmen, Denis u.a. (2019), »Neuland adé. Wie können wir virtuelle Realitäten evaluieren?«, in: *Mensch und Computer 2019 – Usability Professionals*, Bonn: Gesellschaft für Informatik e.V., German UPA e.V., S. 219-227.
- Müller, Georg Elias/Schumann, Friedrich (1893), *Experimenteller Beitrag zu Untersuchung des Gedächtnisses*, Hamburg, Leipzig: Leopold Voss.
- Muller, Michael J./Bardzell, Jeffrey/Cheon, EunJeong u.a. (2020), »Understanding the Past, Present, and Future of Design Fictions«, in: CHI '20 *Extended Abstracts of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, Art. W15.

- Müller, Oliver (2020), »Postphänomenologie. Über eine technikphilosophische Methode«, in: *Phänomenologische Forschungen* 2, S. 165-183.
- Mundhenke, Florian (2005), »Der Zufall als Kategorie der kulturellen Bedeutungsproduktion«, in: Andreas Becker/Saskia Reither/Christian Spiess (Hg.), *Reste. Umgang mit einem Randphänomen*, Bielefeld: transcript, S. 101-128.
- Mündler, Niels/He, Jingxuan/Jenko, Slobodan u.a. (2023), »Self-contradictory Hallucinations of Large Language Models: Evaluation, Detection and Mitigation«, arXiv:2305.15852v1 [cs.CL] 25 May.
- Münker, Stefan (2009), »Was heißt eigentlich: ›Virtuelle Realität? Ein philosophischer Kommentar zum neuesten Versuch der Verdopplung der Welt«, in: Stefan Münker (Hg.), *Philosophie nach dem ›Medial Turn‹: Beiträge zur Theorie der Mediengesellschaft*, Bielefeld: transcript, S. 111-140.
- Münkler, Marina (2011), »Semantische Kohärenz, narrative Inkohärenz? Zum Problem der narrativen Strukturen und der Erzählformen in der Historia von D. Johann Fausten«, in: Kellner/Strohschneider/Bulang u.a. (Hg.), *Erzählen und Episteme*, S. 91-124.
- Münsterberg, Hugo (1996), *Das Lichtspiel. Eine psychologische Studie [1916] und andere Schriften zum Kino*, hg. von Jörg Schweinitz, Wien: Synema.
- Muramatsu, Kana/Kobayashi, Hill Hiroki/Okuno, Junya u.a. (2014), »The Realization of New Virtual Forest Experience Environment through PDA«, in: *MobileHCI 2014: Proceedings of the 16th international conference on Human-computer interaction with mobile devices & services*, New York: ACM, S. 421-424.
- Muratori, Ludwig Anton (1785), *Ueber die Einbildungskraft des Menschen*, Leipzig: Weygand.
- Murray, Janet H. (1997), *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York u.a.: The Free Press.
- Murre, Jaap M. J. (2021), »The Godden and Baddeley (1975) experiment on context-dependent memory on land and underwater: a replication«, in: *Royal Society Open Science* 8, Art. 200724.
- Murty, Alexander/Glennerster, Andrew (2021), »Route selection in non-Euclidean virtual environments«, in: *PLoS ONE* 16/4, Art. e0247818.
- Musil, Robert (1978), »Die Amsel«, in: *Gesammelte Werke, Band 2: Prosa und Stücke, kleine Prosa, Aphorismen, Autobiographisches, Essays und Reden, Kritik*, hg. von Adolf Frisé, Reinbek: Rowohlt, S. 548-562.
- Musil, Robert (1978), »Durch die Brille des Sports« [1925/26 oder später], in: *Gesammelte Werke, Band 2: Prosa und Stücke, kleine Prosa, Aphorismen, Autobiographisches, Essays und Reden, Kritik*, hg. von Adolf Frisé, Reinbek: Rowohlt, S. 792-795.
- Musil, Robert (1981), *Der Mann ohne Eigenschaften*, hg. von Adolf Frisé, Reinbek: Rowohlt.
- Nachmansohn, Max (1928), »Über experimentell erzeugte Träume nebst kritischen Bemerkungen über die psychoanalytische Methodik«, in: *Zeitschrift für Neurologie und Psychiatrie* 98, S. 556-586.
- Nagata, Kazuma/Hatsushika, Denik/Hashimoto, Yuki (2017), »Virtual Scuba Diving System Utilizing the Sense of Weightlessness Underwater«, in: Nagisa Munekata/Itsuki Kunita/Junichi Hoshino (Hg.), *Entertainment Computing – ICEC 2017, 16th IFIP TC 14 International Conference Tsukuba City, Japan, September 18–21, 2017 Proceedings*, Cham: Springer, S. 205-210.

- Nagel, Jens (Hg.) (2014), ›Historische Bilder‹ und ›Fragen aus der Historia‹. Die Schulbücher von Johann Buno und Christoph Cellarius im Geschichtsunterricht der Frühen Neuzeit, Leipzig: Evangelische Verlagsanstalt.
- Nagel, Thomas (1997), »Wie ist es, eine Fledermaus zu sein?«, in: Peter Bieri (Hg.), *Analytische Philosophie des Geistes*, Weinheim: Beltz Athenäum, S. 261-275.
- Nagge, Joseph W. (1935), »An experimental test of the theory of associative interference«, in: *Journal of Experimental Psychology* 18/6, S. 663-682.
- Nagl, Frank (2013), *Authentische Verdeckung virtueller 3D-Objekte in Bilderwelten*, Diss. Frankfurt am Main.
- Nakaizumi, Fumitaka/Yanagida, Yasayuki/Noma, Haruo u.a. (2006), »Spotscents: A Novel Method of Natural Scent Delivery Using Multiple Scent Projectors«, in: *IEEE Virtual Reality Conference 2006*, Alexandria: IEEE, S. 213-218.
- Nakamura, Junya/Ikei, Yasushi/Kitazaki, Michiteru (2023), »The Effect of Posture on Virtual Walking Experience Using Foot Vibrations«, in: *AH '23: Proceedings of the Augmented Humans International Conference*, New York: ACM, S. 304-306.
- Nakamura, Junya/Matsuda, Yusuke/Amemiya, Tomohiro u.a. (2021), »Virtual Walking With Omnidirectional Movies and Foot Vibrations: Scene-Congruent Vibrations Enhance Walking-Related Sensations and Ground Material Perceptions«, in: *IEEE Access* 9, S. 168107-168120.
- Nakano, Kizashi/Horita, Daichi/Sakata, Nobuchika u.a. (2019), »Enchanting Your Noodles: GAN-based Real-time Food-to-Food Translation and Its Impact on Vision-induced Gustatory Manipulation«, in: *IEEE Virtual Reality and 3D User Interfaces Conference 2019*, Osaka: IEEE, S. 1096-1097.
- Nassehi, Armin (2019), *Muster. Theorie der digitalen Gesellschaft*, München: Beck.
- Nauck, Carl Wilhelm (1844), *Reventlow und die Mnemonik und die Mnemonik und die Schule*, Cottbus: Eduard Meyer.
- Navarro, Fabian (Hg.) (2020), *poesie.exe*, Berlin: Satyr Verlag Volker Surmann.
- Neber, Else (1926), »Das beziehende Denken bei Gehirnverletzten. Eine kritische Übersicht«, in: *Archiv für die gesamte Psychologie* 54, S. 355-425.
- Nelson, Julien/Guegan, Jérôme (2019), »'I'd like to be under the sea': Contextual cues in virtual environments influence the orientation of idea generation«, in: *Computers in Human Behavior* 90, S. 93-102.
- Ng, Kam Woh/Zhu, Xiatian/Song, Yi-Zhe u.a. (2023), »DreamCreature: Crafting Photorealistic Virtual Creatures from Imagination«, *arXiv:2311.15477v1 [cs.CV]* 27 Nov.
- Nichol, Alex/Jun, Heewoo/Dhariwal, Prafulla u.a. (2022), »Point E: A System for Generating 3D Point Clouds from Complex Prompts«, *arXiv:2212.08751v1 [cs.CV]* 16 Dec.
- Niemantsverdriet, Karin/Essen, Harm van/Pakanen, Minna u.a. (2019), »Designing for Awareness in Interactions with Shared Systems: The DASS Framework«, in: *ACM Transactions on Computer-Human Interaction* 26/6, Art. 36.
- Nieser, Florian (2021), »Immersion, Virtualität und Affizierung in mittelalterlicher Literatur und digitalem Spiel«, in: *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung* 12, o. Pag.
- Nikolovska, Lira/Ackermann, Edith (2009), »Exploratory Design, Augmented Furniture. On the Importance of Objects' Presence«, in: Pierre Dillenbourg/Jeffrey Huang/Mauro Cherubini (Hg.), *Interactive Artifacts and Furniture Supporting Collaborative Work and Learning*, Berlin u.a.: Springer, S. 147-166.

- Nilsson, Niels Christian/Peck, Tabitha/Bruder, Gerd u.a. (2018), »15 Years of Research on Redirected Walking in Immersive Virtual Environments«, in: IEEE Computer Graphics and Applications, March-April, S. 44-56.
- Noller, Jörg (2023), »Interobjektivität. Über künstliche Intelligenz und Digitalität«, in: Orsolya Friedrich/Johanna Seifert/Sebastian Schleidgen (Hg.), Mensch-Maschine-Interaktion. Konzeptionelle, soziale und ethische Implikationen neuer Mensch-Technik-Verhältnisse, Paderborn: Brill/Mentis, S. 82-95.
- Norman, Donald A. (2010), »Natural User Interfaces Are Not Natural«, in: Interactions 17/3, S. 7-10.
- North, Steve (2016), »Do Androids Dream of Electric Steeds? The Allure of Horse-Computer Interaction«, in: ACM Interactions 23/2, S. 50-53.
- Notes on Blindness: Into Darkness (2016) F, UK; Ex Nihilo, ARTE France, Archer's Mark.
- Novak, Anja/Lierop, Geerteke van/Rietveld, Erik (2022), »Engaging with art skillfully. First steps towards an ecological-enactive account of the experience of art«, in: Adaptive Behavior 30/6, S. 603-611.
- Nowak, Stanislaw/Bartram, Lyn/Schiphorst, Thecla (2018), »A Micro-Phenomenological Lens for Evaluating Narrative Visualization«, in: IEEE Evaluation and Beyond – Methodological Approaches for Visualization (BELIV), Berlin: IEEE, S. 11-18.
- Nugel, Martin (2014), Erziehungswissenschaftliche Diskurse über Räume der Pädagogik. Eine kritische Analyse, Wiesbaden: Springer.
- Oaks, Tommy (1995), Storytelling: A Natural Mnemonic: A Study of a Storytelling Method to Positively Influence Student Recall of Instruction, Diss. University of Tennessee.
- Oberdörfer, Sebastian/Heidrich, David/Birnstiel, Sandra u.a. (2021), »Enchanted by Your Surrounding? Measuring the Effects of Immersion and Design of Virtual Environments on Decision-Making«, in: Frontiers in Virtual Reality 2, Art. 679277.
- Oberle, Thomas/Wessner, Martin (1998), Der Nürnberger Trichter. Computer machen Lernen leicht!?, Alsbach/Bergstraße: LTV.
- Odom, William/Stolterman, Erik/Chen, Amy Yo Sue (2022), »Extending a Theory of Slow Technology for Design through Artifact Analysis«, in: Human-Computer Interaction 37/2, S. 150-179.
- Odom, William/Wakkary, Ron (2015), »Intersecting with Unaware Objects«, in: C&C '15, Proceedings of the ACM SIGCHI Conference on Creativity and Cognition, New York: ACM, S. 33-42.
- Oerding, Henrik (2023), »Das soll Apples neue Brille leisten«, in: Zeit Online vom 06.06.2023, online unter: <https://www.zeit.de/digital/mobil/2023-06/apple-vision-pro-vr-headset-wwdc> (letzter Zugriff: 06.06.23).
- Oesterle, Günter (Hg.) (2005), Erinnerung, Gedächtnis, Wissen. Studien zur kulturwissenschaftlichen Gedächtnisforschung, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Ohlin, Fredrik/Olsson, Carl Magnus (2015), »Beyond a utility view of personal informatics: a postphenomenological framework«, in: UbiComp '15, International Joint Conference on Pervasive and Ubiquitous Computing, New York: ACM, S. 1087-1092.
- Ohshima, Toshikazu/Kawaguchi, Shun/Tanaka, Yuma (2015), »MR Coral Sea Evolved: Mixed Reality Aquarium with Physical MR Displays«, in: SIGGRAPH Posters, New York: ACM, S. 27:1.

- Okamura, Allison M./Dennerlein, Jack T./Howe, Robert D. (1998), »Vibration feedback models for virtual environments«, in: *Proceedings of the 1998 IEEE International Conference in Robotics & Automation*, Löwen: IEEE, S. 674-679.
- Olesen-Bagneux, Ole (2015), »Mnemonics in the Mouseion: Considerations on spatial mnemonics as a tool for classification and retrieval«, in: *Journal of Documentation* 71/2, S. 278-293.
- Oogjes, Doenja/Odom, William/Fung, Pete (2018), »Designing for an other Home: Expanding and Speculating on Different Forms of Domestic Life«, in: *DIS '18: Proceedings of the 2018 Conference on Designing Interactive Systems*, New York: ACM, S. 313-326.
- Oogjes, Doenja/Wakkary, Ron/Lin, Henry u.a. (2020), »Fragile! Handle with Care: The Morse Thing«, in: *DIS '20: Proceedings of the 2020 Conference on Designing Interactive Systems*, New York: ACM, S. 2149-2162.
- Oppenlaender, Jonas (2022), »A Taxonomy of Prompt Modifiers for Text-To-Image Generation«, *arXiv:2204.13988v2 [cs.MM]* 31 Jul.
- Oppenlaender, Jonas/Linder, Rhema/Silvennoinen, Johanna M. (2023), »Prompting AI Art: An Investigation into the Creative Skill of Prompt Engineering«, *arXiv:2303.13534 [cs.HC]* 3 Dec.
- Orsolits, Horst/Lackner, Maximilian (Hg.) (2020), *Virtual Reality und Augmented Reality in der Digitalen Produktion*, Wiesbaden: Springer.
- Orthey, Frank Michael (2003), »Drop your tools!«. Zwischenrufe zu Widerständen beim Lernen und Ver-Lernen«, in: *Gruppendynamik und Organisationsentwicklung* 2, S. 167-175.
- Osgood, Charles E. (1952), »The Nature and Measurement of Meaning«, in: *Psychological Bulletin* 49, S. 197-237.
- Ostwald, Wilhelm (1909), *Energetische Grundlagen der Kulturwissenschaft*, Leipzig: Werner Klinkhardt.
- Ostwald, Wilhelm (1912), *Der energetische Imperativ*, Leipzig: Akademische Verlagsgesellschaft.
- Oswalt, Vadim (2012), »Imagination im Historischen Lernen«, in: Michele Barricelli/Martin Lücke (Hg.), *Handbuch Praxis des Geschichtsunterrichts*, Schwalbach am Taunus: Wochenschau, S. 121-135.
- Otto, Angela (2010), *IL-LUST-RATIO-N. Die Inversion des Illustrationsprozesses*, Bachelorarbeit Fachhochschule Vorarlberg, Studiengang Intermedia.
- Outram, Benjamin/Konishi, Yukari/Shimbo, Aria u.a. (2017), »Crystal Vibes feat. Ott: A psychedelic musical virtual reality experience utilising the full-body vibrotactile haptic synesthesia suit«, in: *23rd International Conference on Virtual System & Multimedia (VSMM)*, Dublin, Ireland, o. Pag.
- Ozaki, Honoka/Matoba, Yasushi/Siio, Itiro (2018), »Can I GetToyIn?: A Box Interface Connecting Real and Virtual Worlds«, in: *CHI '18 Extended Abstracts of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, Art. D410.
- Park, June H. (2010), »Theoretisches Design: Gestaltung jenseits der Objekte«, in: Felicidad Romero-Tejedor/Wolfgang Jonas (Hg.), *Positionen zur Designwissenschaft*, Kassel: Kassel University Press, S. 95-99.
- Park, Yechan/Kang, Byungseok/Choo, Hyunseung (2017), »A Digital Diary Making System Based on User Life-Log«, in: Ching-Hsien Hsu/Shangguang Wang/Ao Zhou

- u.a. (Hg.), IOV 2016: Internet of Vehicles – Technologies and Services. Third International Conference, Cham: Springer, S. 206-213.
- Paschke, David/Geiger, Christian/Schulz, Florian u.a. (2008), »Evolution und Evaluation Theremin-Basierter Interfaces«, in: Proceedings der Tagungen Mensch & Computer 2008, DeLFI 2008 und Cognitive Design 2008, Berlin: Logos Verlag, S. 113-115.
- Pavic, Katarina/Vergilino-Perez, Dorine/Gricourt, Thierry u.a. (2022), »Because I'm Happy. An Overview on Fostering Positive Emotions Through Virtual Reality«, in: *Frontiers in Virtual Reality* 3, Art. 788820.
- Pearce, Michael (2022), »500 Letters on Disco Diffusion. An exhibit of artificial intelligence art with an artificial intelligence artist's statement«, in: MutualArt vom 16.03.2022, online unter <https://www.mutualart.com/Article/500-Letters-on-Disco-Diffusion/37EB5580C81CEEAC> (letzter Zugriff: 27.05.24).
- Pearson, Jennifer/Bailey, Gavin/Robinson, Simon u.a. (2022), »Can't Touch This: Rethinking Public Technology in a COVID-19 Era«, in: CHI '22 Proceedings of the 2022 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, S. 401:1-401:14.
- Peeters, Anco/Segundo-Ortin, Miguel (2019), »Misplacing memories? An enactive approach to the virtual memory palace«, in: *Consciousness and Cognition* 76, Art. 102834.
- Peiter, Anne D. (2024), »KI-Texte = Intertexte? Fragen der Geltung von Literatur im Mensch-Maschinen-Vergleich«, in: Schreiber/Ohly (Hg.), *KI:Text*, S. 273-288.
- Penny, Simon (1992), »Virtual Reality as the End of the Enlightenment Project«, online unter <https://simonpenny.net/1990Writings/enlightenment.html> (letzter Zugriff: 01.06.2024).
- Penny, Simon (2013), »Trying to be Calm: Ubiquity, Cognitivism, and Embodiment«, in: Ulrik Ekman (Hg.), *Throughout. Art and Culture Emerging with Ubiquitous Computing*, Cambridge (MA), London: Routledge, S. 263-277.
- Penrose, Lionel S./Penrose, Roger (1958), »Impossible Objects: A special Type of Visual Illusion«, in: *British Journal of Psychology* 49/1, S. 31-33.
- Pentland, Alex/Turk, Matthew (1999), »Eigenfaces for Recognition«, in: *Journal of Cognitive Neuroscience* 3/1, S. 81-86.
- Pepin, Bellemare Antoine/Harel, Yann/O'Byrne, Jordan u.a. (2022), »Processing visual ambiguity in fractal patterns: Pareidolia as a sign of creativity«, in: *iScience* 25, 105103.
- Pereira, Lidiane T./Souza, Jairo Francisco de/Silva, Rodrigo Luis de Souza da (2022), »Blending Real and Virtual Objects in Augmented Reality Environments«, in: *Journal of Mobile Multimedia* 18/6, S. 1633-1658.
- Perky, Cheves West (1910), »An Experimental Study of Imagination«, in: *American Journal of Psychology* 21/3, S. 422-452.
- Perrault, Simon T./Lecolinet, Eric/Guiard, Yves u.a. (2015), »Physical Loci: Leveraging Spatial, Object and Semantic Memory for Command Selection«, in: CHI '15 Proceedings of the 2015 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, o. Pag.
- Perrez, Meinrad/Reichert, Michael (1997), »Computergestützte Selbstbeobachtung als Alternative zum Tagebuch«, in: Gabriele Wilz/Elmar Brähler (Hg.), *Tagebücher in Therapie und Forschung. Ein anwendungsorientierter Leitfaden*, Göttingen u.a.: Hogrefe, S. 300-314.

- Perrin, Théo/Hugo A. Kerhervé Charles Faure, /Bideau, Anthony Sorel Benoit u.a. (2019), »Enactive Approach to Assess Perceived Speed Error during Walking and Running in Virtual Reality«, in: IEEE Virtual Reality and 3D User Interfaces Conference 2019, Osaka: IEEE, S. 622-629.
- Persensky, J. J./ Senter, R. J. (1970), »The effect of subjects' conforming to mnemonic instructions«, in: The Journal of Psychology: Interdisciplinary and Applied 74/1, S. 15-20.
- Persensky, J. J./Senter, R. J. (1970), »An Investigation of »Bizarre« Imagery as a Mnemonic Device«, in: The Psychological Record 20/2, S. 145-150.
- Petersen, Klaus (1982), »»Neue Sachlichkeit«: Stilbegriff, Epochenbezeichnung oder Gruppenphänomen?«, in: Deutsche Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte 56/3, S. 463-477.
- Pfadenhauer, Michaela (2015), »The Contemporary Appeal of Artificial Companions: Social Robots as Vehicles to Cultural Worlds of Experience«, in: The Information Society 31, S. 284-293.
- Pfeffel, Kevin/Elezi, Mega/Ulsamer, Philipp u.a. (2020), »Virtual Reality as a Stress Reduction Measure – Chilling Out on the Beach in My Living Room«, in: LCT: Learning and Collaboration Technologies. Human and Technology Ecosystems. 7th International Conference, Held as Part of the 22nd HCI International Conference, Cham: Springer, S. 176-189.
- Pfisterer, Ulrich/Tauber, Christine (Hg.) (2018), Einfluss, Strömung, Quelle. Aquatische Metaphern in der Kunstgeschichte, Bielefeld: transcript.
- Pias, Claus (Hg.), Was waren Medien? Zürich: Diaphanes.
- Pierce, Cayden/Mann, Steve (2021), »Wearable Affective Memory Augmentation«, arXiv:2112.01584v1 [cs.HC] 2 Dec.
- Piergiovanni, A. J./Wu, Alan/Ryoo, Michael S. (2019), »Learning Real-World Robot Policies by Dreaming«, arXiv:1805.07813v4 [cs.RO] 1 Aug, S. 7680-7687.
- Pieters, Roelof/Winiger, Samim (2016), »Creative AI: On the Democratisation & Escalation of Creativity«, in: Medium vom 07.05.2016, online unter <https://medium.com/@creativeai/creativeai-9d4b2346faf3> (letzter Zugriff: 30.10.22).
- Pinotti, Andrea (2020), »Towards an-iconology: the image as environment«, in: Screen 61/4, S. 594-603.
- Pinotti, Andrea (2022), »Staying Here, Being There. Bilocation, Empathy and Self-Empathy in Virtual Reality«, in: Bollettino Filosofico 37, S. 142-162.
- Piper, Andrew (2016), »Fictionality«, in: Journal of Cultural Analytics vom 20.12.2016, o. Pag.
- Piringer, Jörg (2018), Datenpoesie, Klagenfurt: Ritter.
- Piringer, Jörg (2022), günstige intelligenz, Klagenfurt: Ritter.
- Pisani, Vincent Adelizzi, Hurd, Ocean/Hawthorne, Nico Kurniawan, Sri (2019), »Navigation by Walking In Hyperbolic Space Using Virtual Reality«, in: CHI PLAY '19 Extended Abstracts of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play Companion, New York: ACM, S. 611-618.
- Pittera, Dario/Obirst, Marianna (2019), »Creating an Illusion of Movement between the Hands Using Mid-Air Touch«, in: IEEE Transactions on Haptics, Okt./Dez., S. 615-623.
- Piumsomboon, Thammathip/Clark, Adrian/Billinghurst, Mark u.a. (2013), »User-Defined Gestures for Augmented Reality«, in: Paula Kotzé/Gary Marsden/Gitte Lind-

- gaard u.a. (Hg.), *INTERACT 2013 – Human-Computer Interaction. 14th IFIP TC 13 International Conference, Proceedings, Part II*, Berlin, Heidelberg: Springer, S. 282-299.
- Piumsomboon, Thammathip/Lee, Gun A./Ens, Barrett u.a. (2018), »Superman vs Giant: A Study on Spatial Perception for a Multi-Scale Mixed Reality Flying Telepresence Interface«, in: *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics* 24/11, S. 2974-2982.
- Pizzolante, Raffaele/Castiglione, Arcangelo/Carpentieri, Bruno u.a. (2018), »On the protection of consumer genomic data in the Internet of Living Things«, in: *Computers & Security* 74, S. 384-400.
- Pöhlmann, Johann Paul (1820), *Der sich selbstübende Denklesechüler*, Erlangen: J. J. Palm und Ernst Enke.
- Pointecker, Fabian/Dalpiaz, Markus/Kainberger, Philipp u.a. (2022), »Visual Coherence for Cross-Virtuality Analytics«, in: *Visual Coherence for Cross-Virtuality Analytics. ISMAR Adjunct*, Singapore: IEEE, S. 161-166.
- Pollmann, Inga (2013), »Invisible Worlds, Visible: Uexküll's Umwelt, Film, and Film Theory«, in: *Critical Inquiry* 39/4, S. 777-816.
- Ponstingl, Michael (1996), »Herzeleid, fein lipogrammatisch«, in: Leopold Kolbe, *Keine Liebe ohne Qualen. Eine kleine Geschichte, einfach und doch künstlich [1816]*, hg. von Michael Ponstingl, Wien: Christian Brandstätter, S. 69-99.
- Popovici, Irina/Schipor, Ovidiu Andrei/Vatavu, Radu-Daniel (2019), »Hover: Exploring Cognitive Maps and Mid-Air Pointing for Television Control«, in: *International Journal of Human-Computer Studies* 129, S. 95-107.
- Poppelreuter, Walther (1912), »Nachweis der Unzweckmässigkeit die gebräuchlichen Assoziationsexperimente mit sinnlosen Silben nach dem Erlernungs- und Trefferverfahren zur exakten Gewinnung elementarer Reproduktionsgesetze zu verwenden«, in: *Zeitschrift für Psychologie und Physiologie der Sinnesorgane I. Abt./61*, S. 1-24.
- Posselt, Gerald (2005), *Katachrese. Rhetorik des Performativen*. München: Fink.
- Pötzl, Otto (1914), »Tachistoskopisch provozierte optische Halluzinationen bei einem Falle von Alkoholhalluzinose mit rückgebildeter zerebraler Hemianopsie«, in: *Wiener klinische Wochenschrift* 27, S. 541-542.
- Pötzl, Otto (1917), »Experimentell erregte Traumbilder in ihren Beziehungen zum indirekten Sehen«, in: *Zeitschrift für die gesamte Neurologie und Psychiatrie* 37, S. 278-349.
- Pouke, Matti/Center, Evan G./Chambers, Alexis P. u.a. (2022), »The Body Scaling Effect and Its Impact on Physics Plausibility«, arXiv:2206.15218v1 [cs.MM] 30 Jun.
- Pousman, Zachary/Stasko, John (2006), »A Taxonomy of Ambient Information Systems: Four Patterns of Design«, in: *AVI '06, Proceedings of the working conference on Advanced visual interfaces*, New York: ACM, S. 67-74.
- Preiss, Cecilia Mareike Carolin (2021), *Kunst mit allen Sinnen. Multimodalität in zeitgenössischer Medienkunst*, Bielefeld: transcript.
- Prelinger, Wolfgang (1931), *Arbeitsgestaltung im Büro. Mit 91 Abbildungen, Skizzen und Formularen*, Stuttgart: C. F. Poeschel.
- Pschera, Alexander (2016), »Das Internet der Tiere. Natur 4.0 und die conditio humana«, in: *Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung* 7, S. 111-124.

- Pschera, Alexander (2014), *Das Internet der Tiere. Der neue Dialog zwischen Mensch und Natur*, Berlin: Matthes & Seitz.
- Puig de la Bellacasa, María (2017), *Matters of Care. Speculative Ethics in More Than Human Worlds*, Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
- Putnam, Adam L. (2015), »Mnemonics in Education: Current Research and Applications«, in: *Translational Issues in Psychological Science* 1/2, S. 130-139.
- Qiao, Han/Liu, Vivian/Chilton, Lydia B. (2022), »Initial Images: Using Image Prompts to Improve Subject Representation in Multimodal AI Generated Art«, in: *C&C '22, Proceedings of the ACM SIGCHI Conference on Creativity and Cognition*, New York: ACM, S. 15-28.
- Quaglia, Jordon/Holecek, Andrew (2018), »Lucid Virtual Dreaming: Antecedents and Consequents of Virtual Lucidity During Virtual Threat«, in: *IEEE Virtual Reality and 3D User Interfaces Conference 2018*, Tübingen, Reutlingen: IEEE, S. 65-72.
- Quitmeyer, Andrew (2013), »Digital Naturalism: Interspecies Performative Tool Making for Embodied Science«, in: *UbiComp '13: The 2013 ACM International Joint Conference on Pervasive and Ubiquitous Computing*, New York: ACM, S. 325-330.
- Quitmeyer, Andrew (2014), »Digital Naturalism: Designing Holistic Ethological Interaction«, in: *CHI '14 Proceedings of the 2014 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, S. 311-314.
- Quitmeyer, Andrew (2017), »Digital Naturalist Design Guidelines: Theory, Investigation, Development, and Evaluation of a Computational Media Framework to Support Ethological Exploration«, in: *C&C '17, Proceedings of the ACM SIGCHI Conference on Creativity and Cognition*, New York: ACM, S. 184-196.
- Rädle, Roman (2017), *Designing UbiComp Experiences for Spatial Navigation and Cross-Device Interactions*, Diss. Konstanz.
- Rahman, Muhammed Arifur/Brown, David J./Mahmud, Mufti u.a. (2023), »Enhancing biofeedback-driven self-guided virtual reality exposure therapy through arousal detection from multimodal data using machine learning«, in: *Brain Informatics* 10, Art. 14.
- Rahman, Nur Ellyza Abd/Azhar, Azhri/Karunanayaka, Kasun u.a. (2016), »Implementing new Food Interactions using Magnetic Dining Table Platform and Magnetic Foods«, in: *MVAR'16, Proceedings of the workshop on Multimodal Virtual and Augmented Reality*, New York: ACM, Art. 5.
- Rahn, Thomas (1993), »Traum und Gedächtnis. Memoriale Affizierungspotentiale und Ordnungsgrade der Traumgenera in der Frühen Neuzeit«, in: Berns/Neuber (Hg.): *Ars memorativa*, S. 331-350.
- Rakkolainen, Ismo/Freeman, Euan/Sand, Antti u.a. (2021), »A Survey of Mid-Air Ultrasound Haptics and Its Applications«, in: *IEEE Transactions on Haptics* 14/1, o. Pag.
- Ramesh, Aditya/Dhariwal, Prafulla/Nichol, Alex u.a. (2022), »Hierarchical Text-Conditional Image Generation with CLIP Latents«, *arXiv:2204.06125v1 [cs.CV]* 13 Apr.
- Ramesh, Poornima (2022), *GANs schön kompliziert: Applications of Generative Adversarial Networks*, Diss. Tübingen.
- Ramírez-Vizcaya, Susana (2022), »A world-involving theory of agency: review of Sensorimotor Life: An Enactive Proposal by Ezequiel Di Paolo, Thomas Buhrmann, and Xabier Barandiaran. Oxford University Press, Oxford, 2017«, in: *Adaptive Behavior* 30/2, S. 205-208.

- Ramírez-Vizcaya, Susana/Froese, Tom (2019), »The Enactive Approach to Habits: New Concepts for the Cognitive Science of Bad Habits and Addiction«, in: *Frontiers in Virtual Reality* 10, Art. 301.
- Ranpariya, Varun K./Huang, William W./Feldman, Steven R. (2022), »Virtual reality memory palace: An innovative dermatology education modality«, in: *Journal of the American Academy of Dermatology* 86/8, S. 1435-1437.
- Ranschburg, Paul (1911), *Das kranke Gedächtnis. Ergebnisse und Methoden der experimentellen Erforschung der alltäglichen Falschleistungen und der Pathologie des Gedächtnisses*, Leipzig: Johann Ambrosius Barth.
- Raso, Rocco/Lahann, Johannes/Fettke, Peter u.a. (2019), »Walkable Graph: An Immersive Augmented Reality Interface for Performing the Memory Palace Method«, in: *AMCIS 2019: New frontiers in digital convergence. 25th Americas Conference on Information Systems*, Red Hook: Curran Associates, o. Pag.
- Rastelli, Clara/Greco, Antonio/Kenett, Yoed N. u.a. (2022), »Simulated visual hallucinations in virtual reality enhance cognitive flexibility«, in: *Scientific Reports* 12/4027, S. 1-14.
- Reedy, Christianna (2017), »A VR Developer Created an Expansive Virtual World for Chickens. The birds can enjoy the free-range lifestyle without any of the stress«, in: *Futurism* vom 16.05.2017, online unter <https://futurism.com/a-vr-developer-created-an-expansive-virtual-world-for-chickens> (letzter Zugriff: 30.05.23).
- Reese, Gerhard/Mehner, Marie/Nelke, Inas u.a. (2022), »Into the wild ... or not: Virtual nature experiences benefit well-being regardless of human-made structures in nature«, in: *Frontiers in Virtual Reality* 3, Art. 952073.
- Reich, Julia (2022), »In der Ausstellung, im Bild. Immersionssteigerung und ihre Verwicklung mit Choreografien und Narrativen bei Hito Steyerl«, in: Lilian Haberer/Philipp Hohmann/Anna Polze u.a. (Hg.), *Text\Werk. Lektüren zu Hito Steyerl*, Berlin: Hatje Cantz, S. 34-51.
- Reichle, Ingeborg (2002), »Medienbrüche«, in: *kritische Berichte* 1/1 (Themenheft: Die Bildmedien der Kunstgeschichte), S. 40-56.
- Reinhold, Ferdinand (1909), »Beiträge zur Assoziationslehre auf Grund von Massenversuchen«, in: *Zeitschrift für Psychologie und Physiologie der Sinnesorgane* 54, S. 183-214.
- Reisinho, Pedro/Raposo, Rui/Zagalo, Nelson (2022), »Systematic Literature Review of Virtual Reality-based Reminiscence Therapy for People with Cognitive Impairment or Dementia«, in: *International Conference on Interactive Media, Smart Systems and Emerging Technologies (IMET)*, Limassol, Cyprus: IEEE, S. 1-8.
- Rekimoto, Jun/Masanori, Saitto (1999), »Augmented Surfaces: A Spatially Continuous Work Space for Hybrid Computing Environments«, in: *Proceedings of Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, S. 378-385.
- Renshaw, Samuel (1945), »The Visual Perception and Reproduction of Forms by Tachistoscopic Methods«, in: *The Journal of Psychology* 20, S. 217-232.
- Reventlow, Carl Otto (1843), *Lehrbuch der Mnemotechnik nach einem durchaus neuen auf das Positive aller Disciplinen anwendbaren Systeme*, Stuttgart, Tübingen: J. G. Cotta.
- Reventlow, Carl Otto (1844), *Wörterbuch der Mnemotechnik nach eigenem Systeme. Mehr als 120000 Substitutionen für die Zahlen 000, 00, 0 und 1-999 enthaltend*, Stuttgart, Tübingen: J. G. Cotta.

- Reventlow, Carl Otto (1869), *Mnemotechnischer Commentar zu allen Lehrbüchern der Geographie oder Anweisung, sich die wichtigsten geographischen Zahlen in wenigen Stunden einzuprägen*, Frankfurt am Main: F. Boselli.
- Revonsuo, Antti (1995), »Consciousness, dreams, and virtual realities«, in: *Philosophical Psychology* 8, S. 35-58.
- Revonsuo, Antti/Salmivalli, Christina (1995), »A content analysis of bizarre elements in dreams«, in: *Dreaming* 5, S. 160-187.
- Rhee, Taehyun/Thompson, Stephen/Medeiros, Daniel u.a. (2020), »Augmented Virtual Teleportation for High-Fidelity Telecollaboration«, in: *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics* 26/5, S. 1923-1933.
- Rhodes, Gillian (1996), *Superportraits. Caricatures and Recognition*, Hove, East Sussex: Psychology Press.
- Richardson, John T. E. (1980), *Mental Imagery and Human Memory*, London, Basingstoke: The Macmillan Press.
- Richtmeyer, Ulrich (2019), *Wittgensteins Bilddenken: 12 Studien zur Philosophie des Bildes*, Leiden, Paderborn: Brill, Fink.
- Ricketts, Delanie/Lockton, Dan (2019), »Mental Landscapes: Externalizing Mental Models Through Metaphors«, in: *Interactions*, März/April, S. 86-90.
- Rideout, J. Christopher (2013), »A Twice-Told Tale: Plausibility and Narrative Coherence in Judicial Storytelling«, in: *Legal Communication & Rhetoric: JALWD* 10, S. 67-88.
- Rieger, Stefan (1993), »Der gute Hirte oder die Mikrophysik der Macht (Friedrich Spee von Langenfeld)«, in: *Deutsche Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte* 67, S. 585-606.
- Rieger, Stefan (1997), *Speichern/Merken. Die künstlichen Intelligenzen des Barock*, München: Fink.
- Rieger, Stefan (1998), »Experimentelle Bilddatenverarbeitung. Anmerkungen zur technischen Konstruktion von Allegorien in den Wissenschaften vom Menschen«, in: Eva Horn/Manfred Weinberg (Hg.), *Allegorie. Konfigurationen von Text, Bild und Lektüre*, Opladen: Westdeutscher Verlag, S. 274-291.
- Rieger, Stefan (1999), »Steigerungen. Zum Verhältnis von Mensch, Medium, Moderne«, in: Gerhart von Graevenitz (Hg.), *Konzepte der Moderne*, DFG-Symposion 1997, Stuttgart, Weimar: Metzler, S. 417-439.
- Rieger, Stefan (2000), »Der Wahnsinn des Merkens. Für eine Archäologie der Mnemotechnik«, in: Jörg Jochen Berns/Wolfgang Neuber (Hg.), *Seelenmaschinen. Gattungstraditionen, Funktionen und Leistungsgrenzen der Mnemotechniken vom späten Mittelalter bis zum Beginn der Moderne*, Wien u.a.: Böhlau, S. 379-403.
- Rieger, Stefan (2000), »Eidetik. Ein psychologisches Bildkonzept zwischen Gedächtniskunst, Literatur und technischen Medien«, in: *Deutsche Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte* 74/2, S. 305-332.
- Rieger, Stefan (2001), »Johann Friedrich Herbarts mathematische Differenzierung des Menschen«, in: Andreas Hoeschen/Lothar Schneider (Hg.), *Herbarts Kultursystem. Perspektiven der Transdisziplinarität im 19. Jahrhundert*, Würzburg: Königshausen & Neumann, S. 185-201.
- Rieger, Stefan (2001), »Schaltungen. Das Unbewußte des Menschen und der Medien«, in: Stefan Andriopoulos/Gabriele Schabacher/Eckhard Schumacher (Hg.), *Die Adresse des Mediums*, Köln: Du Mont, S. 253-275.

- Rieger, Stefan (2001), *Die Individualität der Medien. Eine Geschichte der Wissenschaften vom Menschen*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2001.
- Rieger, Stefan (2002), »Psychopaths electrified – Die Wahnwege des Wissens im Nothschrei eines Magnetisch=Vergifteten«, in: Torsten Hahn/Jutta Person/Nicolas Pethes (Hg.), *Grenzgänge zwischen Wahn und Wissen. Zur Koevolution von Experiment und Paranoia 1850–1930*, Frankfurt am Main, New York: Campus 2002, S. 151-172.
- Rieger, Stefan (2003), *Kybernetische Anthropologie. Eine Geschichte der Virtualität*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2003.
- Rieger, Stefan (2005), »Scheinbilderfolgen. Zur Mediengeschichte des Symbolbegriffes«, in: Frauke Berndt/Christoph Brecht (Hg.), *Aktualität des Symbols*, Freiburg im Breisgau: Rombach, S. 99-113.
- Rieger, Stefan (2006), »Mickey Mouse«, in: Benjamin Bühler/Stefan Rieger, *Vom Über-tier. Ein Bestiarium des Wissens*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 143-150.
- Rieger, Stefan (2008), »Der Weg ist das Ziel. Zur Unwahrscheinlichkeit des Lebens«, in: Christian Moser/Jörg Dünne (Hg.), *Automedialität. Subjektkonstitution in Schrift, Bild und neuen Medien*, München: Fink, S. 353-369.
- Rieger, Stefan (2009), *Schall und Rauch. Eine Mediengeschichte der Kurve*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Rieger, Stefan (2012), *Multitasking. Zur Ökonomie der Spaltung*, Berlin: Suhrkamp.
- Rieger, Stefan (2013), »Medienanthropologie. Eine Menschenwissenschaft vom Menschen?«, in: ZMK Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung 4/1 (Lorenz Engell/Bernhard Siegert [Hg.], *Medienanthropologie*), S. 191-205.
- Rieger, Stefan (2014), »Auto«, in: Benjamin Bühler/Stefan Rieger, *Kultur. Ein Machinarium des Wissens*, Berlin: Suhrkamp, S. 19-30.
- Rieger, Stefan (2014), »Dramenanalyse an technischen Hochschulen: Käte Hamburger, Max Bense und die Logistik der Dichtung«, in: Nicola Gess/Sandra Janßen (Hg.), *Wissens-Ordnungen. Zu einer historischen Epistemologie der Literatur*, Berlin, Boston: de Gruyter, S. 180-208.
- Rieger, Stefan (2014), »Lauftrad«, in: Benjamin Bühler/Stefan Rieger, *Kultur. Ein Machinarium des Wissens*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 93-103.
- Rieger, Stefan (2014), »Manifest. Zur Logik einer Erzählform«, in: Nach Feierabend. Zürcher Jahrbuch für Wissensgeschichte 10 (David Gugerli/Michael Hagner/Caspar Hirschi u.a. [Hg.], *Thema: Erzählen*, Zürich, Berlin: Diaphanes), S. 133-152.
- Rieger, Stefan (2014), »Persistenz. Eine Kulturtheorie der Form«, in: Ludwig Jäger/Dietrich Boschung (Hg.), *Formkonstanz und Bedeutungswandel*, Paderborn: Fink, S. 267-292.
- Rieger, Stefan (2014), »Überblendung und Verdichtung. Zur Epistemologie der abstrakten Fotografie«, in: Fotogeschichte. Beiträge zur Geschichte und Ästhetik der Fotografie 34/133 (Bernd Stiegler, Kathrin Schöneegg [Hg.], *Sonderheft Abstrakte Fotografie*, Marburg: Jonas), S. 29-35.
- Rieger, Stefan (2015), »Nationalstenographie. Die Brüder Kunowski und das Diktat des Körpers«, in: Natalie Binczek/Cornelia Epping-Jäger (Hg.), *Das Diktat. Phono-graphische Verfahren der Aufschreibung*, Paderborn: Fink, S. 121-140.
- Rieger, Stefan (2018), »Anthrophilie. Das neue Gewand der Medien«, in: Johannes Bennke/Johanna Seifert/Martin Siegler u.a. (Hg.), *Das Mitsein der Medien. Pre-*

- käre Koexistenzen von Menschen, Maschinen und Algorithmen, Paderborn: Fink 2018, S. 147-173.
- Rieger, Stefan (2018), »Freiwillige Fremdkontrolle. Paradoxien der Gouvernamentalität«, in: Michael Andreas/Dawid Kasprowicz/Stefan Rieger (Hg.), Unterwachen und Schlafen. Anthropophile Medien nach dem Interface, Meson-Press: Lüneburg, S. 49-75.
- Rieger, Stefan (2018), Die Enden des Körpers. Versuch einer negativen Prothetik, Wiesbaden: Springer.
- Rieger, Stefan (2019), »Der reine Tisch. Gründungsstrategien erzwungener Voraussetzunglosigkeit«, in: *Comparatio* 11/1 (Linda Simonis/Annette Simonis/Kirsten Dickhaut [Hg.], Sonderheft: Gründung. Geschichten – Akte – Projekte), S. 129-141.
- Rieger, Stefan (2019), »Maschinenkonformismus«, in: Jessica Güssen/Christian Lück/Wim Peeters u.a. (Hg.), Konformieren. Festschrift für Michael Niehaus, Heidelberg: Synchron. Wissenschaftsverlag der Autoren, S. 401-416.
- Rieger, Stefan (2019), »Stille Post. Automatismen der Formerzeugung«, in: Martin Müller/Christoph Neubert (Hg.), Standardisierung und Normalisierung, Paderborn: Fink, S. 69-91.
- Rieger, Stefan (2019), »Zeitseeing. Zur biologischen Modellierung von Temporalität«, in: Claudia Blümle/Claudia Mareis/Christof Windgätter (Hg.), Visuelle Zeitgestaltung, Berlin, Boston: de Gruyter, S. 23-32.
- Rieger, Stefan (2020), »Be the Data«. Von Schnürbrüsten, Halsketten und der Dokumentation der Daten«, in: Friedrich Balke/Oliver Fahlke/Annette Urban (Hg.), Durchbrochene Ordnungen. Das Dokumentarische der Gegenwart, Bielefeld: transcript, S. 191-215.
- Rieger, Stefan (2020), »Halt mal kurz!« Beitrag für die Festschrift für Wolfgang Hagen, in: Manuela Klaut/Claus Pias/Gottfried Schnödl (Hg.), Stimmen Hören, Berlin: ci-conia, S. 198-211.
- Rieger, Stefan (2020), »Kreaturen der Tiefe«, in: Dorothee Kimmich/Sabine Müller (Hg.), Tiefe. Kulturgeschichte ihrer Konzepte, Figuren und Praktiken, Berlin, Boston: de Gruyter, S. 165-182.
- Rieger, Stefan (2020), »Virtual Humanities«, in: Kasprowicz/Rieger (Hg.), Handbuch Virtualität, S. 473-498.
- Rieger, Stefan (2020), »Virtuelles Wohnen«, in: Kasprowicz/Rieger (Hg.), Handbuch Virtualität, S. 167-190.
- Rieger, Stefan (2021), »Feindfahrt mit Aufklebern«, in: Florian Sprenger (Hg.), Autonome Autos. Medien- und kulturwissenschaftliche Perspektiven auf die Zukunft der Mobilität, Bielefeld: transcript, S. 403-424.
- Rieger, Stefan (2021), »Imagination und Technik. Wie werden aus Globalisierungsrentnern Extropianer und wo bleibt am Ende der Mensch?«, in: Nina Engelhardt/Johannes F. M. Schick (Hg.), Erfinden, Schöpfen, Machen. Körper- und Imaginationstechniken, Bielefeld: transcript, S. 141-161.
- Rieger, Stefan (2022), »Waterface. Fluide Schnittstellen und ihre Einsatzorte«, in: Verena Meis/Kathrin Dreckmann (Hg.), Fluide Mediale. Medialität, Materialität und Medienästhetik des Fluiden, Düsseldorf: Düsseldorf University Press, S. 29-50.
- Rieger, Stefan (2022), Reduktion und Teilhabe. Kollaborationen in Mixed Societies, Berlin: Matthes & Seitz.

- Rieger, Stefan (2023), »Machine Dreaming«, in: Peter Klimczak/Christer Petersen (Hg.), *AI – Limits and Prospects of Artificial Intelligence*, Bielefeld: transcript, S. 245-266.
- Rieger, Stefan (2023), »Neues Lesen. Unikalität und Multisensorik als Strategien der Literaturvermittlung«, in: *Journal of Literary Theory* 17/1 (Natalie Binczek/Hanna Engelmeier/Armin Schäfer [Hg.], Special Issue: Mediating Literature/Sonderheft zur Literaturvermittlung), S. 143-166.
- Rieger, Stefan (2023), »Virtuelles Testen«, in: *zfm – Zeitschrift für Medienwissenschaft* 29 (Test), S. 51-59.
- Rieger, Stefan (2023), *Reduktion und Teilhabe. Kollaborationen in Mixed Societies*, Berlin: Matthes & Seitz.
- Rieger, Stefan (2024), »Fledermaus. What is it like to be ...?«, in: Ina Bolinski/Thomas Hawranke/Stefan Rieger (Hg.), *Virtuelle Tiere. Lebewesen zwischen Code und Kreatur*, Bielefeld: transcript, S. 49-68.
- Rieger, Stefan/Schäfer, Armin/Tuschling, Anna (Hg.) (2020), *Virtuelle Lebenswelten: Körper – Räume – Affekte*, Berlin, Boston: de Gruyter.
- Rinaldo, Ken (2016), »Trans-Species Interfaces: A Manifesto for Symbiogenesis«, in: Damith Herath/Christian Kroos/Stelarc (Hg.), *Robots and Art. Exploring an Unlikely Symbiosis*, Singapore: Springer, S. 113-147.
- Rinas, Karsten (2011), »Analyse oder Akrobatik? Zur Beurteilung von Fritz Mauthners Sprachkritik«, in: *Jahrbuch brücken. Germanistisches Jahrbuch Tschechien – Slowakei* 19/1-2, S. 203-219.
- Rings, Sebastian/Steinicke, Frank/Picker, Tobias u.a. (2020), »Memory Journalist: Creating Virtual Reality Exergames for the Treatment of Older Adults with Dementia«, in: *IEEE Virtual Reality and 3D User Interfaces Conference 2020*, Atlanta: IEEE, S. 686-687.
- Ristow, Susanne (2021), *Kulturvirologie. Das Prinzip Virus von Moderne bis Digitalära*, Berlin, Boston: de Gruyter.
- Ritvo, Sarah E./Allison, Robert S. (2017), »Designing for the exceptional user: Non-human animal-computer interaction (ACI)«, in: *Computers in Human Behavior* 70, S. 222-233.
- Riva, Giuseppe/Mantovani, Fabrizia/Wiederhold, Brenda K. (2021), »Positive Technology and COVID-19«, in: *Cyberpsychology, Behavior & Social Networking* 23, S. 581-587.
- Riva, Giuseppe/Raspelli, Simona/Algeri, Davide u.a. (2010), »Interreality in Practice: Bridging Virtual and Real Worlds in the Treatment of Posttraumatic Stress Disorders«, in: *Cyberpsychology, Behavior & Social Networking* 13/1, S. 55-65.
- Roberts, Jasmine/Banburski-Fahey, Andrzej/Lanier, Jaron (2022), »Steps towards prompt-based creation of virtual worlds«, *arXiv.2211.05875 [cs.HC]* 10. Nov.
- Robinett, Warren (1992), »Synthetic experience: A proposed taxonomy«, in: *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* 1/2, S. 229-247.
- Robinett, Warren (2016), »Technological Augmentation of Memory, Perception, and Imagination – From the Viewpoints of 1991 and 2017«, in: *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* 25/4, S. 325-329.
- Rockstroh, Christoph/Blum, Johannes/Göritz, Anja S. (2020), »Combining VR and Biofeedback«, in: *Journal of Media Psychology* 32/4, S. 176-186.

- Rockstroh, Christoph/Blum, Johannes/Hardt, Véronique u.a. (2020), »Design and Evaluation of a Virtual Restorative Walk With Room-Scale Virtual Reality and Impossible Spaces«, in: *Frontiers in Virtual Reality* 1, Art. 598282.
- Roe, Anne (1951), »A study of imagery in research scientists«, in: *Journal of Personality* 19, S. 459-470.
- Rohden, Friedrich v. (1924), »Über Wesen und Untersuchung der praktischen Intelligenz«, in: *Archiv für Psychiatrie* 70, S. 317-368.
- Rojas, Ana Lorena Domínguez (2019), »Perception and hallucination: from an analytical approach to an enactive approach«, in: *Adaptive Behavior* 27/1, S. 105-108.
- Rolla, Giovanni/Vasconcelos, Guilherme/Figueiredo, Nara M. (2022), »Virtual Reality, Embodiment, and Allusion: an Ecological-Enactive Approach«, in: *Philosophy & Technology* 35/4, S. 1-23.
- Romat, Hugo/Fender, Andreas Rene/Meier, Manuel u.a. (2021), »Flashpen: A High-Fidelity and High-Precision Multi-Surface Pen for Virtual Reality«, in: *IEEE Virtual Reality and 3D User Interfaces Conference 2021*, Lissabon: IEEE, S. 306-315.
- Rombach, Robin/Blattmann, Andreas/Lorenz, Dominik u.a. (2022), »High-Resolution Image Synthesis with Latent Diffusion Models«, arXiv:2112.10752v2 [cs.CV] 13 Apr.
- Ronald, Azuma/Bailiot, Yohan/Behringer, Reinhold u.a. (2001), »Recent advances in augmented reality«, in: *IEEE Computer Graphics and Applications* 21/6, S. 34-47.
- Roquet, Claudia Daudén/Sas, Corina (2020), »Body Matters: Exploration of the Human Body as a Resource for the Design of Technologies for Meditation«, in: *DIS '20: Proceedings of the 2020 Conference on Designing Interactive Systems*, New York: ACM, S. 533-546.
- Rösch, Waldtraut (1955), *Über das Phänomen der Lebensbilderschau bei Abstürzen*, Diss. LMU München.
- Rosello, Oscar/Exposito, Marc/Maes, Pattie (2016), »Nevermind: Using augmented reality for memorization«, in: *Proceedings of the 29th Annual Symposium on User Interface Software and Technology*, S. 215-216.
- Rosenberg, Karl Toby/Kazi, Rubaiat Habib/Wei, Li-Yi u.a. (2024), »DrawTalking: Building Interactive Worlds by Sketching and Speaking«, in: *UIST '24: Proceedings of the 37th Annual ACM Symposium on User Interface Software and Technology*, New York: ACM, Art. 76.
- Rosenberger, Robert/Verbeek, Peter-Paul (Hg.) (2015), *Postphenomenological Investigations. Essays on Human-Technology Relations*, Lanham, Boulder, New York, London: Lexington Books.
- Ross, Nathaniel/Schilder, Paul (1934), »Tachistoscopic Experiments on the Perception of the Human Figure«, in: *The Journal of General Psychology* 10, S. 152-172.
- Rothöhler, Simon (2018), *Das verteilte Bild*. Stream Archiv Ambiente, Paderborn: Fink.
- Rotter, Julian B./Willerman, Benjamin (1947), »The Incomplete Sentence Test as a method of studying personality«, in: *Journal of Consulting Psychology* 11, S. 43-48.
- Rötzer, Florian (1998), »Vom zweiten und dritten Körper oder: Wie wäre es eine Fledermaus zu sein oder einen Fernling zu bewohnen?«, in: Sybille Krämer (Hg.), *Medien, Computer, Realität*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 152-168.
- Rousi, Rebekah (2013), »The experience of no experience. Elevator UX and the role of unconscious experience«, in: *Academic MindTrek '13. Proceedings of International Conference on Making Sense of Converging Media*, New York: ACM, S. 289-292.

- Roussos, Maria/Bizri, Hisham (1998), »Mitologies: Medieval Labyrinth Narratives in Virtual Reality«, in: Jean-Claude Heudin (Hg.), *Virtual Worlds. First International Conference, VW'98 Paris, France, July 1-3, Proceedings*, Berlin, Heidelberg u.a.: Springer, S. 373-383.
- Rozendaal, Marco C./Boon, Boudewijn/Kaptelinin, Victor (2019), »Objects with Intent: Designing Everyday Things as Collaborative Partners«, in: *ACM Transactions on Computer-Human Interaction* 4, Art. 26.
- Rozendaal, Rafaël (2016), *Abstract Browsing*, [o.O.]: Published by Library of the Printed Web.
- Rückle, Gottfried (1925), *Praxis des Zahlenrechnens*, Charlottenburg: Rom-Verlag, R. Otto Mittelbach.
- Rumelhart, David E./McClelland, James L. (1986), *Parallel Distributed Processing. Explorations in the Microstructure of Cognition*, 2 Bände, Cambridge/MA, London: MIT Press.
- Ruppert, Fidelis (1977), »Meditation – ruminatio. Zu einem Grundbegriff christlicher Meditation«, in: *Erbe und Auftrag* 53, S. 83-93.
- Rus-Calafell, Mar/Gutiérrez-Maldonado, José/Botella, Cristina u.a. (2013), »Virtual Reality Exposure and Imaginal Exposure in the Treatment of Fear of Flying: A Pilot Study«, in: *Behavior Modification* 37/4, S. 568-590.
- Ruskov, Martin (2023), »Grimm in Wonderland: Prompt Engineering with Midjourney to Illustrate Fairytales«, in: *Proceedings of the 19th Conference on Information and Research Science Connecting to Digital and Library science IRCDL, CEUR Workshop Proceedings Vol. 3365*, S. 180-191.
- Russo, Margherita/De Luca, Rosaria/Naro, Antonino u.a. (2017), »Does Body Shadow Improve the Efficacy of Virtual Reality-Based Training with BTS NIRVANA?: A Pilot Study«, in: *Medicine* 96/38, Art. e8096.
- Rzayev, Rufat/Dingler, Tilman/Henze, Niels (2018), »ReflectiveDiary: Fostering Human Memory through Activity Summaries Created from Implicit Data Collection«, in: *MUM '18, Proceedings of the 17th International Conference on Mobile and Ubiquitous Multimedia*, New York: ACM, S. 285-291.
- Rzayev, Rufat/Ugnivenko, Polina/Graf, Sarah u.a. (2021), »Reading in VR: The Effect of Text Presentation Type and Location«, in: *CHI '21 Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, o. Pag.
- Saig, Avraham/Arieli, Amos/Ahissar, Ehud (2010), »What Is It Like to Be a Rat? Sensory Augmentation Study«, in: Astrid M.L. Kappers/Jan B.F. van Erp/Wouter M. Bergmann Tiest u.a. (Hg.), *Haptics: Generating and Perceiving Tangible Sensations. International Conference, EuroHaptics 2010 Amsterdam, July 8-10, 2010 Proceedings, Part I*, Berlin, Heidelberg: Springer, S. 298-305.
- Saint-Exupéry, Antoine de (2015), *Der kleine Prinz. Mit Zeichnungen des Verfassers. Aus dem Französischen von R. Strassenburg*, Leipzig: Buchfunk.
- Sakamoto, Mizuki/Nakajima, Tatsuo (2014), »Gamifying Intelligent Daily Environments through Introducing Fictionality«, in: *International Journal of Hybrid Information Technology* 7/4, S. 259-276.
- Sakamoto, Mizuki/Nakajima, Tatsuo/Alexandrova, Todorka (2015), »Enhancing values through virtuality for intelligent artifacts that influence human attitude and behavior«, in: *Multimedia Tools and Applications* 74/24, S. 1537-1568.

- Salden, Ron (2012), »Innovating scuba diving education through enhanced immersion and authenticity within the eDiving® environment«, Poster presented at the 34st Annual Meeting of the Cognitive Science Society, August 1-4, Sapporo, Japan.
- Saling, Gertrud (1908), »Assoziative Massenversuche«, in: Zeitschrift für Psychologie und Physiologie der Sinnesorgane 49, S. 238-253.
- Salvaggio, Eryk (o.J.), »Critical Topics: AI Images«, Cybernetic Forests online unter <https://www.cyberneticforests.com/ai-images> (letzter Zugriff: 23.01.24).
- Sanchez, Susana/Dingler, Tilman/Gu, Heng u.a. (2016), »Embodied Reading: A Multi-sensory Experience«, in: CHI '16 Extended Abstracts of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, S. 1459-1466.
- Sanchez-Vives, Maria V./Slater, Mel (2005), »From presence to consciousness through virtual reality«, in: Nature Reviews Neuroscience 6, S. 332-339.
- Sandbank, Tommy/Shmueli-Scheuer, Michal/Herzig, Jonathan u.a. (2018), »Detecting Egregious Conversations between Customers and Virtual Agents«, arXiv:1711.05780v2 [cs.CL] 16 Apr.
- Sander, Friedrich (1928), »Experimentelle Ergebnisse der Gestaltpsychologie«, in: Bericht über den X. Kongreß für experimentelle Psychologie in Bonn vom 20.-23. April 1927, Jena: Fischer, S. 23-88.
- Saracco, Roberto (2019), »Digital Twins: Bridging Physical Space and Cyberspace«, in: IEEE Computer 52/12, S. 58-64.
- Sauvé, Kim/Sturdee, Miriam/Houben, Steven (2022), »Physecology: A Conceptual Framework to Describe Data Physicalizations in their Real-World Context«, in: ACM Transactions on Computer-Human Interaction 29/3, Art. 27, S. 1-33.
- Scarantino, Andrea (2003), »Affordances Explained«, in: Philosophy of Science 70, S. 949-961.
- Schade, Ulrich/Pritzkau, Albert/Claeser, Daniel u.a. (2023), »Let's Fool That Stupid AI. Adversarial Attacks against Text Processing AI«, in: Peter Klimczak/Christer Petersen (Hg.), AI – Limits and Prospects of Artificial Intelligence, Bielefeld: transcript, S. 267-283.
- Schaer, Philipp (2017), »Living Labs – An Ethical Challenge for Researchers and Platform Operators«, in: Michael Zimmer/Katharina Kinder-Kurlanda (Hg.), Internet Research Ethics for the Social Age: New Challenges, Cases, and Contexts, New York u.a.: Peter Lang, S. 167-176.
- Schaller, Klaus (1962), Die Pädagogik des Johann Amon Comenius und die Anfänge des pädagogischen Realismus im 17. Jahrhundert, Heidelberg: Quelle & Meyer.
- Scharold, Irmgard (2018), »... vedere in vn Vocabulo solo, vn pien teatro di merauiglie«. Emanuele Tesauro's *Cannocchiale aristotelico* und die Kunstformen des Barock«, in: Mireille Schnyder/Nicola Gess/Johannes Bartuschat u.a. (Hg.), Archäologie der Spezialeffekte, Paderborn: Fink, S. 185-216.
- Schatzki, Theodore R. (2006), »On Studying the Past Scientifically«, in: Inquiry 49/4, S. 380-399.
- Scheidler, Karl Hermann (1852), »Gedächtnis«, in: Ersch/Gruber (Hg.), Allgemeine Encyclopädie der Wissenschaften und Künste, Band 55, Leipzig: Brockhaus, S. 359-387.
- Scheidler, Karl Hermann (1852), »Gedächtnisskunst«, in: Ersch/Gruber (Hg.), Allgemeine Encyclopädie der Wissenschaften und Künste, Band 55, Leipzig: Brockhaus, S. 401-412.

- Scherffig, Lasse (2016), »Moving into View: Enacting Virtual Reality«, in: MediaTropes eJournal 6/1, S. 1-29.
- Scherz, Sabine (2017), Kunstgeschichte berechnet: Interdisziplinäre Bilddatenanalyse crowdgesourcter Annotationen, Diss. LMU München.
- Schetinger, Victor/Filipov, Velitchko/Pérez-Messina, Ignacio u.a. (2022), »I Learn to Diffuse, or Data Alchemy 101: a Mnemonic Manifesto«, arXiv:2208.03998v1 [cs.HC] 8 Aug.
- Schilder, Paul (1923), Das Körperschema. Ein Beitrag zur Lehre vom Bewußtsein des eigenen Körpers, Berlin: Julius Springer.
- Schilder, Paul (1933), »Experiments on Imagination, After-Images and Hallucinations«, in: The American Journal of Psychiatry 13, S. 597-611.
- Schings, Hans-Jürgen (Hg.) (1994), Der ganze Mensch. Anthropologie und Literatur im 18. Jahrhundert. DFG-Symposion 1992, Stuttgart, Weimar: Metzler.
- Schiopu, Andreea F./Hornoiu, Remus I./Padurean, Mihaela A. u.a. (2021), »Virus tinged? Exploring the facets of virtual reality use in tourism as a result of the COVID-19 pandemic«, in: Telematics Informatics 60, Art. 101575.
- Schipor, Ovidiu Andrei/Vatavu, Radu-Daniel (2018), »Invisible, Inaudible, and Impalpable: Users' Preferences and Memory Performance for Digital Content in Thin Air«, in: IEEE Pervasive Computing 17/4, S. 76-85.
- Schipor, Ovidiu Andrei/Vatavu, Radu-Daniel (2021), »Empirical Results for High-definition Video and Augmented Reality Content Delivery in Hyper-connected Cars«, in: Interaction Computer 33/1, S. 3-16.
- Schlaffer, Hannelore (1980), »Eine Psychologie des Lesens im achtzehnten Jahrhundert. Immanuel David Maucharts »Bemerkungen über den gewöhnlichen Gang der Phantasie« (Einführung und Text)«, in: Jahrbuch der Jean-Paul-Gesellschaft 15, S. 131-153.
- Schlit, Marilyn Mandala/Vieten, Cassandra/Amorok, Tina (2007), Living Deeply. The Art & Science of Transformation in Everyday Life, Oakland: New Harbinger Publications.
- Schmalstieg, Dieter/Schaufler, Gernot (1999), »Sewing Worlds Together With SEAMs: A Mechanism to Construct Complex Virtual Environments«, in: Presence: Teleoperators & Virtual Environments 8/4, S. 449-461.
- Schmickl, Thomas/Müggenburg, Jan/Warnke, Martin (2018), »Perverse Bienen. Artificial Life und der Apfel der Erkenntnis«, in: zfm – Zeitschrift für Medienwissenschaft 18 (Medienökonomie), S. 98-110.
- Schmid, Johann Michael (1807), Vollständiges wissenschaftliches Gedankenverzeichnis zum Behufe einer allgemeinen Schriftsprache, Dillingen: Leonard Brönnner.
- Schmidgen, Henning (1997), Das Unbewußte der Maschinen. Konzeptionen des Psychischen bei Guattari, Deleuze und Lacan, München: Fink.
- Schmidt, Gunnar (1991), »Mischmenschen und Phantome. Francis Galtons anthropologische Fotoexperimente«, in: Fotogeschichte. Beiträge zur Geschichte und Ästhetik der Fotografie 11/4, S. 12-30.
- Schmidt-Brücken, Katharina (2012), Hirnzirkel. Kreisende Prozesse in Computer und Gehirn: Zur neurokybernetischen Vorgeschichte der Informatik, Bielefeld: transcript.

- Schmitt, Claudia (2016), »Aus der Vogelperspektive oder: Wie denken Braunelle und Brachvogel? Erzähltexte auf den Spuren eines Innenlebens der Vögel«, in: Christa Grewe-Volpp/Evi Zemanek (Hg.), *Mensch – Maschine – Materie – Tier. Entwürfe posthumaner Interaktionen* (PhiN. Philologie im Netz: Beiheft 10, www.philn.de), S. 77-88.
- Schmitt, Stefan (2019), »Ist das wirklich ein Toaster?«, in: *Die Zeit*, Nr. 47 vom 14.11.2019, S. 33-34.
- Schmitz, Martin/Günther, Sebastian/Marky, Karola u.a. (2022), »Rethinking Smart Objects: The International Workshop on Interacting with Smart Objects in Interactive Spaces«, in: *ISS '22 Companion*, November 20-23, Wellington, New Zealand, New York: ACM, S. 64-67.
- Schneegass, Stefan/Amft, Oliver (Hg.) (2017), *Smart Textiles. Fundamentals, Design, and Interaction*, Cham: Springer.
- Schneider, Christian (2020), *Logiken des Erzählens. Kohärenz und Kognition in früher mittelhochdeutscher Epik*, Berlin, Boston: de Gruyter.
- Schneider, Manfred (1994), »Der Mensch als Quelle«, in: Peter Fuchs/Andreas Göbel (Hg.), *Der Mensch – das Medium der Gesellschaft?* Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 297-322.
- Schneider, Stefanie/Kohle, Hubertus (2017), »The Computer as Filter Machine: A Clustering Approach to Categorize Artworks Based on a Social Tagging Network«, in: *Artl@s Bulletin* 6/3, Art. 6.
- Schnelle, Martin W./Dunger, Christine (Hg.) (2019), *Digitalisierung der Lebenswelt. Studien zur Krisis nach Husserl*, Weilerswist: Velbrück Wissenschaft.
- Scholz, Joachim (2015), »Aufmerksamkeit im Schulmännerdiskurs der Sattelzeit«, in: Sabine Reh/Kathrin Berdelmann/Jörg Dinkelaker (Hg.), *Aufmerksamkeit. Geschichte – Theorie – Empirie*, Wiesbaden: Springer, S. 35-54.
- Schön, Dominik/Kosch, Thomas/Müller, Florian u.a. (2023), »Tailor Twist: Assessing Rotational Mid-Air Interactions for Augmented Reality«, in: *CHI '23 Proceedings of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, o. Pag.
- Schönhammer, Rainer (2007), »Traum und Film – Die besondere Beziehung der ›Sieben Kunst‹ zu unwillkürlichen mentalen Bildern«, online unter http://psydok.psycharchives.de/jspui/bitstream/20.500.11780/3613/1/kultur_u_kuenste_8_schoenhammer.pdf (letzter Zugriff: 01.08.23).
- Schönhammer, Rainer (2011), »Kippbilder«, online unter https://psydok.psycharchives.de/jspui/bitstream/20.500.11780/3666/1/Kippbilder_psydoc_11052011.pdf (letzter Zugriff: 23.04.20).
- Schönthaler, Philipp (2022), *Die Automatisierung des Schreibens & Gegenprogramme der Literatur*, Berlin: Matthes & Seitz.
- Schönthaler, Philipp (2024), *Wie rationale Maschinen romantisch wurden. KI, Kreativität und algorithmischen Postrationalität*, Berlin: Matthes & Seitz.
- Schramm, Helmar/Schwarte, Ludger/Lazardig, Jan (Hg.) (2008), *Spuren der Avantgarde: Theatrum machinarum. Frühe Neuzeit und Moderne im Kulturvergleich*, Berlin, New York: de Gruyter.
- Schredl, Michael/Erlacher, Daniel (2003), »The Problem of Dream Content Analysis Validity as Shown by a Bizarreness Scale«, in: *Sleep and Hypnosis* 5, S. 129-135.

- Schreiber, Gerhard/Ohly, Lukas (Hg.) (2024), *KI:Text: Diskurse über KI-Textgeneratoren*, Berlin, Boston: de Gruyter.
- Schreier, Margrit (2002), »Realität, Fiktion, Virtualität: Über die Unterscheidung zwischen realen und virtuellen Welten«, in: Gary Bente/Nicole C. Krämer /Anita Petersen (Hg.), *Virtuelle Realitäten*, Göttingen u.a.: Hogrefe, S. 33-56.
- Schröder, Heinrich Georg Friedrich (1858), »Ueber eine optische Inversion bei Betrachtung verkehrter, durch optische Vorrichtung entworfener, physischer Bilder«, in: *Annalen der Physik und Chemie* 181, S. 298-311.
- Schröter, Jens (2009), 3 D. Zur Geschichte, Theorie und Medienästhetik des technisch-transplanen Bildes, München: Fink.
- Schröter, Jens (2012), »Echtzeit und Echtraum. Zur Medialität und Ästhetik von Augmented Reality-Applikationen«, in: *AugenBlick. Marburger Hefte zur Medienwissenschaft*, Heft 51: Bilder in Echtzeit. Medialität und Ästhetik des digitalen Bewegtbildes, S. 104-120.
- Schröter, Jens (2015), »Die Ästhetik der virtuellen Welt. Überlegungen mit Niklas Luhmann und Jeffrey Shaw«, in: Manfred von Bogen/Roland Kuck/Jens Schröter (Hg.), *Virtuelle Welten als Basistechnologie für Kunst und Kultur? Eine Bestandsaufnahme*, Bielefeld: transcript, S. 25-36.
- Schröter, Jens (2020), »Virtualisierungen der Umwelt: Augmented Reality«, in: Rieger u.a. (Hg.), *Virtuelle Lebenswelten*, S. 165-179.
- Schröter, Jens/Schwering, Jens/Maeder, Dominik u.a. (Hg.) (2018), *Ambient. Ästhetik des Hintergrunds*, Wiesbaden: Springer.
- Schuhmann, Christoph/Beaumont, Romain/Vencu, Richard u.a. (2022), »LAION-5B: An open large-scale dataset for training next generation image-text models«, *arXiv:2210.08402v1 [cs.CV]* 16 Oct.
- Schulte-Sasse, Jochen (2010), »Einbildungskraft/Imagination«, in: Karlheinz Barck/Martin Fontius/Dieter Schlenstedt u.a. (Hg.), *Ästhetische Grundbegriffe. Studienausgabe*, Band 2: Dekadent bis Grotesk, Stuttgart: Metzler, S. 88-120.
- Schultz, James A. (1989), »The Coherence of Middle High German Narrative«, in: Albrecht Classen (Hg.), *Medieval German Literature*, Göttingen: Kümmerle, S. 75-86.
- Schulz, Annika Sabrina/Hornecker, Eva (2022), »Pop-Up Probes: Using Pop-up Paper Elements for Cultural Probes to Understand Domestic Routines«, in: *MuC '22: Mensch und Computer*, New York: ACM, S. 447-451.
- Schulz, Armin (2011), »Negative Kohärenz. Narrative Inversionen im Fincken Ritter«, in: Kellner/Strohschneider/Bulang u.a. (Hg.), *Erzählen und Episteme*, S. 177-195.
- Schulz, Armin (2015), *Erzähltheorie in mediävistischer Perspektive. Studienausgabe*, hg. von Manuel Braun/Alexandra Dunkel/Jan-Dirk Müller, Berlin, Boston: de Gruyter.
- Schumacher, Eckhard (2000), *Die Ironie der Unverständlichkeit: Johann Georg Hamann, Friedrich Schlegel, Jacques Derrida, Paul de Man*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Schuster, Philipp (2020), *Mnemotechniken: Neuronale Hintergründe und Auswirkungen auf das kognitive Leistungsvermögen*, Diss. LMU München.
- Schütz, Ronja/Hildt, Elisabeth/Hampel, Jürgen (Hg.) (2016), *Neuroenhancement. Interdisziplinäre Perspektiven auf eine Kontroverse*, Bielefeld: transcript.

- Schwägerl, Christian (2014), *Die analoge Revolution. Wenn die Technik lebendig wird und die Natur mit dem Internet verschmilzt*, München: Riemann.
- Schwerzmann, Katja (2021), »Abolish! Against the Use of Risk Assessment Algorithms at Sentencing in the US Criminal Justice System«, in: *Philosophy and Technology* 34, S. 1883-1904.
- Seabrook, Elizabeth/Kelly, Ryan/Foley, Fiona u.a. (2020), »Understanding How Virtual Reality Can Support Mindfulness Practice: Mixed Methods Study«, in: *Journal of Medical Internet Research* 22/3, Art. e16106.
- Sedgwick, Eve Kosofsky (2003), »Paranoid Reading and Reparative Reading, or, You're So paranoid, You Probably Think This Essay Is About You«, in: Eve Kosofsky Sedgwick, *Touching Feeling. Affect, Pedagogy, Performativity*, Durham, London: Duke University Press, S. 123-151.
- Seitter, Walter (2001), »Möbel als Medien. Prothesen, Paßformen, Menschenbildner. Zur theoretischen Relevanz Alter Medien«, in: Annette Keck/Nicolas Pethes (Hg.), *Mediale Anatomien. Menschenbilder als Medienprojektionen*, Bielefeld: transcript, S. 177-192.
- Sekula, Agnieszka D./Downey, Luke/Puspanathan, Prashanth (2022), »Virtual Reality as a moderator of psychedelic-assisted psychotherapy«, in: *Frontiers in Psychology* 13, Art. 813746.
- Sellen, Abigail/Fogg, Andrew/Aitken, Mike u.a. (2007), »Do Life-Logging Technologies Support Memory for the Past? An Experimental Study Using SenseCam«, in: CHI '07 Proceedings of the 2007 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, S. 81-90.
- Selz, Otto (1913), *Über die Gesetze des geordneten Denkverlaufs. Eine experimentelle Untersuchung*, Stuttgart: Spemann.
- Semertzidis, Nathan Arthur/Sargeant, Betty/Dwyer, Justin u.a. (2019), »Towards Understanding the Design of Positive Presleep Through a Neurofeedback Artistic Experience«, in: CHI '19 Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, Art. 574.
- Semler, Christoph (1718), *Der Tempel Salomonis: Nach allen seinen Vorhöfen, Mauren, Thoren, Hallen, Heiligen Gefässen, Brand=Opfer=Altar, ehernen Meer, güldenen Leuchten, Schau=Brodt=Tischen, Räuch=Altar, Lade des Bundes, Cherubinen, und Stifts=Hütte Moses, mit ihrem Zubehör, nebst allen und jeden in folgender Beschreibung und beygefügtten Kupferstücken enthaltenen Theilen desselben, in einem eigentlichen Modell und materiellen Fürstellung, in dem Wäysen-Hause zu Glaucha an Halle, zu Erläuterung sehr vieler Örter der Heiligen Schrift, Halle: In Verlegung des Wäysen=Hauses.*
- Semler, Christoph (1723), *Eigentliches Modell und materielle Figur I. Der Stifts-Hütte Mosis, II. Des Tempels Salomonis, III. Der Stadt Jerusalem, und IV. Des gelobten Landes, Halle: In Verlegung des Wäysenhauses.*
- Semon, Richard (1920), *Die Mneme als erhaltendes Prinzip im Wechsel des organischen Geschehens*, 4. und 5. unveränderte Aufl., Leipzig: Wilhelm Engelmann.
- Sengers, Phoebe/Gaver, Bill (2006), »Staying Open to Interpretation: Engaging Multiple Meanings in Design and Evaluation«, in: DIS '06: Proceedings of the 2006 Conference on Designing Interactive Systems, New York: ACM, S. 99-108.

- Senter, R. J./Hoffman, Robert R. (1976), »Bizarreness as a nonessential variable in mnemonic imagery: A confirmation«, in: *Bulletin of the Psychonomic Society* 7/2, S. 163-164.
- Seo, Gapyuel (2021), »Exploring an Immersive User Interface in Virtual Reality Storytelling«, in: Constantine Stephanidis/Margherita Antona/Stavroula Ntoa (Hg.), *HCI International – Late Breaking Posters, HCII*, Cham: Springer, S. 385-389.
- Serino, Silvia/Pedroli, Elisa/Keizer, Anouk u.a. (2016), »Virtual Reality Body Swapping: A Tool for Modifying the Allocentric Memory of the Body«, in: *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 19/2, S. 127-133.
- Serino, Silvia/Scarpina, Federica/Chirico, Alice u.a. (2020), »Gulliver's virtual travels: active embodiment in extreme body sizes for modulating our body representations«, in: *Cognitive Processing* 21/4, S. 509-520.
- Setz, Clemens J. (2018), *Bot. Gespräch ohne Autor*, Berlin: Suhrkamp.
- Setz, Clemens J. (2020), *Die Bienen und das Unsichtbare*, Berlin: Suhrkamp.
- Setz, Clemens J. (o.J.), *Die Poesie der Glitches*, Logbuch Suhrkamp, online unter (<https://www.logbuch-suhrkamp.de/clemens-j-setz/die-poesie-der-glitches/>) (letzter Zugriff: 07.11.23).
- Shannon, Claude E. (1951), »Prediction and Entropy of Printed English«, in: *Bell Systems Technical Journal*, S. 50-64.
- Shaviro, Steven (2014), *The Universe of Things. On Speculative Realism*, Minneapolis: University of Minneapolis Press.
- Sheikh, Anees A. (1976), »Treatment of Insomnia Through Eidetic Imagery«, in: *Perceptual and Motor Skills* 43, S. 994.
- Sheikh, Anees A./Panagiotou, Nancy C. (1975), »Use of Mental Imagery in Psychotherapy: A Critical Review«, in: *Perceptual and Motor Skills* 41/2, S. 555-585.
- Shell, Aliyah K./Pena, Andres E./Abbas, James J. u.a. (2022), »Novel Neurostimulation-Based Haptic Feedback Platform for Grasp Interactions With Virtual Objects«, in: *Frontiers in Virtual Reality* 3, Art. 910379.
- Shermer, Michael (2008), »Patternicity. Noun. The tendency to find meaningful patterns in meaningless noise«, in: *Scientific American* 299/6, S. 48.
- Shimasaki, Ayaka/Ueoka, Ryoko (2019), »Laugh Log: E-textile Bellyband Interface for Laugh Logging«, in: Sakae Yamamoto/Hirohiko Mori (Hg.), *HIMI 2019: Human Interface and the Management of Information. Information in Intelligent Systems Thematic Area. Held as Part of the 21st HCI International Conference, Proceedings, Part II*, Cham: Springer, S. 426-439.
- Shimoda, Shingo/Okajima, Shotaro/Fujiwara, Takeshi u.a. (2022), »Virtual-communication beyond our consciousness«, in: *2022 IEEE International Conference on Advanced Robotics and Its Social Impacts (ARSO)*, Long Beach: IEEE, o. Pag.
- Shin, Yeon Soon/Masís-Obando, Rolando/Keshavarzian, Neggin u.a. (2021), »Context-dependent memory effects in two immersive virtual reality environments: On Mars and underwater«, in: *Psychonomic Bulletin & Review* 28, S. 574-582.
- Shirali, Ali/Hardt, Moritz (2023), »What Makes ImageNet Look Unlike LAION«, *arXiv:2306.15769v1 [cs.LG]* 27 Jun.
- Short, Elaine/Hart, Justin/Vu., Michelle u.a. (2010), »No Fair!! An Interaction with a Cheating Robot«, in: *HRI '19: Proceedings of the 5th ACM/IEEE International Conference on Human-Robot Interaction*, New York: ACM, S. 219-226.

- Shotton, Richard/Hanmer-Lloyd, Will (2022), »The place where your ad is seen is as important as what it says«, in: MarketingWeek vom 17.06.2022, online unter <https://www.marketingweek.com/place-ad-seen-important> (letzter Zugriff: 02.08.24).
- Shultz, Craig D./Harrison, Chris (2022), »LRAir: Non-contact Haptics Using Synthetic Jets«, in: 2022 IEEE Haptics Symposium (HAPTICS), Santa Barbara: IEEE, S. 1-6.
- Siegert, Bernhard (1996), »Es gibt keine Massenmedien«, in: Rudolf Maresch (Hg.), Medien und Öffentlichkeit. Positionierungen Symptome Simulationsbrüche, München: Boer, S. 108-115.
- Siio, Itiro/Rowan, Jim/Mynatt, Elizabeth (2002), »Peek-a-drawer: Communication by Furniture«, in: CHI '02 Proceedings of the 2002 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, S. 582-583.
- Simeone, Adalberto/Weyers, Benjamin/Bialkova, Svetlana u.a. (Hg.) (2023), Everyday Virtual and Augmented Reality, Cham: Springer.
- Simmel, Georg (1989), »Über soziale Differenzierung. Sociologische und psychologische Untersuchungen«, in: Gesamtausgabe in 24 Bänden, Band 2: Aufsätze 1887-1890, hg. von Heinz-Jürgen Dahme, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 109-295.
- Simmel, Georg (1989), Philosophie des Geldes, hg. von David P. Frisby und Klaus Christian Köhnke. Gesamtausgabe in 24 Bänden, Band 6, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Simmel, Georg (1995), Der Henkel. Ein ästhetischer Versuch, in: Gesamtausgabe in 24 Bänden, Band 7,1: Aufsätze und Abhandlungen 1901-1908, hg. von Rüdiger Kramme, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 345-350.
- Simonite, Tom (2018), »AI Has a Hallucination Problem That's Proving Tough to Fix«, Wired vom 09.05.2018, online unter <https://www.wired.com/story/ai-has-a-hallucination-problem-thats-proving-tough-to-fix/> (letzter Zugriff: 05.04.2020).
- Siriaraya, Panote/Ang, Chee Siang (2014), »Recreating Living Experiences from Past Memories through Virtual Worlds for People with Dementia«, in: CHI '14 Proceedings of the 2014 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, S. 3977-3986.
- Siyaev, Aziz/Jo, Geun-Sik (2021), »Towards Aircraft Maintenance Metaverse Using Speech Interactions with Virtual Objects in Mixed Reality«, in: Sensors 21/6, Art. 2066.
- Sjöman, Heikki u.a. (2018), »The Breathing Room: Breathing Interval and Heart Rate Capturing through Ultra Low Power Radar«, in: CHI '18 Extended Abstracts of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, Art. D207.
- Skarbez, Richard/Brooks, Frederick P. Jr./Whitton, Mary C. (2018), »Immersion and Coherence in a Stressful Virtual Environment«, in: VRST '18: Proceedings of the 24th ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology, New York: ACM, S. 24:1-24:11.
- Skarbez, Richard/Brooks, Frederick P./Whitton, Mary C. (2021), »Immersion and Coherence: Research Agenda and Early Results«, in: IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics 27/10, S. 3839-3850.
- Skarbez, Richard/Gabbard, Joseph L./Bowman, Doug A. u.a. (2022), »Virtual Replicas of Real Places: Experimental Investigations«, in: IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics 28/12, S. 4594-4608.

- Slater, Mel (1999), »Measuring Presence: A Response to the Witmer and Singer Presence Questionnaire«, in: *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* 8/5, S. 560-565.
- Slater, Mel (2009), »Place illusion and plausibility can lead to realistic behaviour in Immersive virtual environments«, in: *Philosophical transactions of the Royal Society of London. Series B, Biological sciences* 364/1535, S. 3549-3557.
- Slater, Mel/Banakou, Domna/Beacco, Alejandro u.a. (2022), »A Separate Reality: An Update on Place Illusion and Plausibility in Virtual Reality«, in: *Frontiers in Virtual Reality* 3, Art. 914392.
- Slater, Mel/Gonzalez-Liencre, Cristina/Haggard, Patrick u.a. (2020), »The Ethics of Realism in Virtual and Augmented Reality«, in: *Frontiers in Virtual Reality* 1, Art. 1.
- Sloman, Aaron (2014), »How Can We Reduce the Gulf between Artificial and Natural Intelligence?«, in: Antonio Lieto/Daniele P. Radicioni/Marco Cruciani (Hg.), *AIC 2014, Proceedings of the Second International Workshop on Artificial Intelligence and Cognition*, CEUR Workshop Proceedings Vol. 1315, S. 1-13.
- Smailes, David/Burdis, Emma/Gregoriou, Constantina u.a. (2019), »Pareidolia-proneness, reality discrimination errors, and visual hallucination-like experiences in a non-clinical sample«, in: *Cognitive Neuropsychiatry* 2, S. 113-125.
- Smeenck, Wina/Sturm, Janienke/Eggen, Berry (2017), »Empathic handover: how would you feel? Handing over dementia experiences and feelings in empathic co-design«, in: *CoDesign. International Journal of CoCreation in Design and the Arts* 14/4, S. 259-274.
- Smith, Carl Hayden/Warner, Melissa (2022), »Cyberdelics: Context engineering psychedelics for altered traits«, in: *Proceedings of EVA London 2022*, S. 252-259.
- Smith, Steven M./Vela, Edward (2001), »Environmental contextdependent memory: a review and metaanalysis«, in: *Psychonomic Bulletin & Review* 8, S. 203-220.
- Smolenová, Katarína/Hemmerling, Reinhard (2008), »Growing virtual plants for virtual worlds«, in: *SCCG 08 Proceedings of the 24th Spring Conference on Computer Graphics*, New York: ACM, S. 67-74.
- Smolentsev, Alexander/Cornick, Jessica/Blascovich, Jim (2017), »Using a preamble to increase presence in digital virtual environments«, in: *Virtual Reality* 21/3, S. 153-164.
- Snoddy, Sean/Wilson, Joseph/Silliman, Daniel u.a. (2019), »It's Alive! Animate Sources Produce Mnemonic Benefits«, in: Ashok K. Goel/Colleen M. Seifert/Christian Freksa (Hg.), *Proceedings of the 41th Annual Meeting of the Cognitive Science Society, CogSci 2019: Creativity + Cognition + Computation*, Montreal, Canada, July 24-27, [o.O.:] cognitivesciencesociety.org, S. 2831-2838.
- Somaini, Antonio (2016), »Walter Benjamin's Media Theory: The Medium and the Apparatus«, in: *Grey Room* 62, S. 6-41.
- Sommer, Robert (1904), *Kriminalpsychologie und strafrechtliche Psychopathologie auf naturwissenschaftlicher Grundlage*, Leipzig: Barth.
- Sommer, Robert (1984), *Experimental-psychologische Apparate und Methoden. Die Ausstellung bei dem 1. Kongreß für experimentelle Psychologie 1904. Mit einer Einführung von H. Gundlach*, Passau: Passavia Universitätsverlag.
- Sonar, Thomas (2018), *The History of the Priority Dispute between Newton and Leibniz*, Cham: Birkhäuser.

- Søndergaard, Dorte Marie (2013), »Virtual materiality, potentiality and subjectivity: How do we conceptualize real-virtual interaction embodied and enacted in computer gaming, imagination and night dreams?«, in: *Subjectivity* 6/1, S. 55-78.
- Song Linsen/Wu, Wayne/Fu, Chaoyou u.a. (2021), »Everything's Talkin': Pareidolia Face Reenactment«, arXiv:2104.03061v1 [cs.CV] 7 Apr.
- Song, Kun/Wu, Yuchen/Chen, Jiansheng u.a. (2023), »Gestalt-Guided Image Understanding for Few-Shot Learning«, arXiv:2302.03922v1 [cs.CV] 8 Feb.
- Song, Linsen/Wu, Wayne/Fu, Chaoyou u.a. (2021), »Pareidolia Face Reenactment«, in: 2021 IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition, Nashville: IEEE, S. 2236-2245.
- Song, Meehae/Ulas, Servet/Tadeo, Tamiko u.a. (2019), »BioFlockVR: Exploring Visual Entrainment through Amorphous Nature Phenomena in Bio-Responsive Multi-Immersant VR Interactives«, in: *ICIGP '19: Proceedings of the 2nd International Conference on Image and Graphics Processing*, New York: ACM, o. Pag.
- Sora-Domenjó, Carles (2022), »Disrupting the ›empathy machine‹: The power and perils of virtual reality in addressing social issues«, in: *Frontiers in Psychology* 13, Art. 814565.
- Sørgaard, Jon/Berteanu, Mihai/Serrano, J. Artur (2018), »Reconnecting with Past and Present. Personalizing Sensory Stimulated Reminiscence Through Immersive Technologies – Developing a Multidisciplinary«, in: Panagiotis D. Bamidis/Martina Ziefle/Leszek A. Maciaszek (Hg.), *Proceedings of the 4th International Conference on Information and Communication Technologies of Ageing Well and e-Health (ICT4AWE)*, [o.O.]: SciTePress, S. 234-240.
- Souza, Vinicius Costa de/Maciel, Anderson/Nedel, Luciana Porcher u.a. (2022), »Measuring Presence in Virtual Environments: A Survey«, in: *ACM Computing Surveys* 54/8, S. 163:1-163:37.
- Spooner, Frank (1974), »Hanging out the ›cloze‹ line«, in: *Literacy* 8/2, S. 19-26.
- Spratt, Emily L. (2017), »Dream Formulations and Deep Neural Networks: Humanistic Themes in the Iconology of the Machine-Learned Image«, in: *Kunsttexte.de* 4, S. 1-15.
- Sprenger, Florian (2012), *Medien des Immediaten. Elektrizität, Telegraphie, McLuhan*, Berlin: Kadmos.
- Sprenger, Florian (2019), *Epistemologien des Umgebens – Zur Geschichte und Biopolitik künstlicher environments*, Bielefeld: transcript.
- Sprenger, Florian (2020), »Ubiquitous Computing vs. Virtual Reality. Zukünfte des Computers um 1990 und die Gegenwart der Virtualität«, in: Kasprowicz/Rieger (Hg.), *Handbuch Virtualität*, S. 97-109.
- Sprenger, Florian und Schnödl, Gottfried (2021), *Uexkülls Umgebungen: Umweltlehre und rechtes Denken*, Lüneburg: meson-press.
- Sproull, Lee/Subramani, Mani/Kiesler, Sara B. u.a. (1996), »When the Interface Is a Face«, in: *Human-Computer Interaction* 11/2, S. 97-124.
- Srinivasan, Vignesh (2022), *Towards Robustifying Deep Neural Networks against Adversarial, Fringe and Distorted Examples*, Diss. TU Berlin.
- Ståhl, Anna/Höök, Kristina/Svensson, Martin u.a. (2009), »Experiencing the Affective Diary«, in: *Personal and Ubiquitous Computing* 13/5, S. 365-378.

- Stapleton, Christopher B./Davies, Jim (2011), »Imagination: The Third Reality to the Virtuality Continuum«, in: IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality 2011 Science and Technology, Basel: IEEE, S. 53-60.
- Steffen, Jacob H./Gaskin, James E./Meservy, Thomas O. u.a. (2019), »Framework of Affordances for Virtual Reality and Augmented Reality«, in: Journal of Management Information System 36/3, S. 683-729.
- Stegemann-Philipps, Christian Julius (2020), Ambiguity Resolution by a Virtual Agent Through Its Own World Knowledge, Diss. Tübingen.
- Steinbuch, Karl (1971), Automat und Mensch. Auf dem Weg zu einer kybernetischen Anthropologie, 4. Aufl., Berlin u.a.: Springer.
- Steinicke, Frank (2016), Being Really Virtual. Immersive Natives and The Future of Virtual Reality, Cham: Springer.
- Steinicke, Frank/Wolf, Katrin (2020), »New Digital Realities – Blending our Reality with Virtuality«, in: i-com 19/2, S. 61-65.
- Stemasov, Evgeny/Botner, Alexander/Rukzio, Enrico u.a. (2022), »Ephemeral Fabrication: Exploring a Ubiquitous Fabrication Scenario of Low-Effort, In-Situ Creation of Short-Lived Physical Artifacts«, in: TEI '22, Proceedings of the Sixteenth International Conference on Tangible, Embedded and Embodied Interaction, New York: ACM, S. 25:1-25:17.
- Stern, L. William (1900), Über Psychologie der individuellen Differenzen (Ideen zu einer »differentiellen Psychologie«), Leipzig: Johann Ambrosius Barth.
- Steyerl, Hito (2011), »In Freefall: A Thought Experiment on Vertical Perspective«, in: e-flux Journal 2/24, o. Pag.
- Steyerl, Hito (2018), »Ein Meer von Daten: Apophänie und Muster(-miss-)erkennung«, in: Christoph Engemann/Andreas Sudmann (Hg.), Machine Learning – Medien, Infrastrukturen und Technologien der Künstlichen Intelligenz, Bielefeld: transcript, S. 309-322.
- Stiebritz, Johann Friedrich (1747), Erläuterung der Wolffischen Vernünftigen Gedanken von allen Dingen überhaupt, der Welt, und der Seele des Menschen, Halle: Johann Gottlob Bierwirth.
- Stieler, Wolfgang (2023), »Gedankenlesen: Input für Stable Diffusion direkt aus dem Gehirn«, in: heise.de vom 15.05.2023, online unter <https://www.heise.de/hintergrund/Gedankenlesen-Input-fuer-Stable-Diffusion-direkt-aus-dem-Gehirn-7545636.html> (letzter Zugriff: 28.03.23).
- Stieler, Wolfgang (2023), »Ben Schwan Interview mit Keiichi Matsuda: AR als belebte Geisterwelt«, in: heise.de vom 22.09.2023, online unter <https://www.heise.de/hintergrund/Interview-mit-Keiichi-Matsuda-AR-als-belebte-Geisterwelt-9312754.html> (letzter Zugriff: 29.09.23).
- Stierle, Karlheinz (1997), »Proust, Giotto und das Imaginäre«, in: Ästhetische Rationalität. Kunstwerk und Werkbegriff, München: Fink, S. 439-476.
- Still, Mary L./Still, Jeremiah D. Still (2018), »Subliminal Techniques: Considerations and Recommendations for Analyzing Feasibility«, in: International Journal of Human-Computer Interaction 34/5, S. 457-466.
- Stöckmann, Ingo (2001), Vor der Literatur. Eine Evolutionstheorie der Poetik Alteuropas, Tübingen: Niemeyer.
- Stoffregen, Thomas A./Bardy, Benoît G./Mantel, Bruno (2006), »Affordances in the design of enactive systems«, in: Virtual Reality 10/1, S. 4-10.

- Stone, Robert J. (2000), »Haptic Feedback: A Brief History from Telepresence to Virtual Reality«, in: Stephen Brewster/Roderick Murray-Smith (Hg.), *Haptic Human-Computer Interaction. First International Workshop, Proceedings, Berlin, Heidelberg: Springer*, S. 1-16.
- Storch, Ernst (1905), »Über Ideenflucht. Kritische Betrachtungen zu der H. Liepmannschen Arbeit ›Über Ideenflucht, Begriffsbestimmung und psychologische Analyse««, in: *Monatsschrift für Psychiatrie und Neurologie* 17, S. 38-56.
- Stransky, Erwin (1905), *Über Sprachverwirrtheit. Beiträge zur Kenntnis derselben bei Geisteskranken und Geistesgesunden*, Halle an der Saale: Carl Marhold.
- Straus, Erwin (1930), »Die Formen des Räumlichen. Ihre Bedeutung für die Motorik und die Wahrnehmung«, in: *Der Nervenarzt* 3/11, S. 633-656.
- Streitz, Norbert A./Konomi, Shin'ichi (Hg.) (2022), *DAPI 2022: Distributed, Ambient and Pervasive Interactions. Smart Living, Learning, Well-being and Health, Art and Creativity. 10th International Conference, Held as Part of the 24th HCI International Conference*, Cham: Springer.
- Strobl, Hilde (2006), »Die Planung des Raumes in der Zeichnung des Dichters«, in: Winfried Nerdinger (Hg.), *Architektur wie sie im Buche steht*, Salzburg: Pustet, S. 146-159.
- Strong, Joe (2020), »Immersive Virtual Reality and Persons with Dementia: A Literature Review«, in: *Journal of Gerontological Social Work* 63/3, S. 209-226.
- Sturdee, Miriam/Lewis, Makayla/Miers, John (2022), »Do Humans Dream of Digital Devices? Subconscious User Experiences and Narratives«, in: *C&C '22, Proceedings of the ACM SIGCHI Conference on Creativity and Cognition*, New York: ACM, S. 171-183.
- Suárez, Juan-Luis/Sancho, Fernando (2011), »A Virtual Laboratory for the Study of History and Cultural Dynamics«, in: *Journal of Artificial Societies and Social Simulation* 14/4, o. Pag.
- Sugihara, Kokichi (2015), »Topology-disturbing objects: a new class of 3D optical illusion«, in: *Journal of Mathematics and the Arts* 12/1, S. 2-18.
- Sugihara, Kokichi (2018), »Evolution of Impossible Objects«, in: Hiro Ito/Stefano Leonardi/ Linda Pagli u.a. (Hg.), *FUN 2018, 9th International Conference on Fun with Algorithms*, *Leibniz International Proceedings in Informatics* 100, Art. 2.
- Susnjak, Teo (2022), »ChatGPT: The End of Online Exam Integrity?«, *arXiv:2212.09292v1 [cs.AI]* 19 Dec.
- Sutherland, Ivan E. (1965), »The Ultimate Display«, in: Wayne Kalenich (Hg.), *Proceedings of the Congress of the International Federation of Information Processing (IFIP) 2*, Washington [o.Verl.], S. 506-508.
- Suzuki, Keisuke/Roseboom, Warrick/Schwartzman, David J. u.a. (2017), »A Deep-Dream Virtual Reality Platform for Studying Altered Perceptual Phenomenology«, in: *Scientific Reports* 7/1, Art. 15982, S. 1-11.
- Suzuki, Keisuke/Roseboom, Warrick/Schwartzman, David J. u.a. (2018), »Hallucination Machine: Simulating Altered Perceptual Phenomenology with a Deep-Dream Virtual Reality platform«, in: *ALIFE 2018: Proceedings of the 2018 Conference on Artificial Life*, Tokio: IEEE, o. Pag.
- Svensson, Henrik/Thill, Serge/Ziemke, Tom (2013), »Dreaming of electric sheep? Exploring the functions of dream-like mechanisms in the development of mental imagery simulations«, in: *Adaptive Behavior* 21/4, S. 222-238.

- Syed, Akhtar Ali/Neelofur, Shazia/Moran, Aidan u.a. (2020), »Exploring the vividness of mental imagery and eidetic imagery in people with intellectual disability (ID) in comparison with typically developing (TD) individuals«, in: *Heliyon* 6, S. e05429.
- Takagi, Yu/Nishimoto, Shinji (2022), »High-resolution image reconstruction with latent diffusion models from human brain activity«, in: *bioRxiv. The Preprint Server for Biology*, o. Pag.
- Takeuchi, Yuichiro (2014), »Building a world of habitable bits«, in: *Interactions* 21/6, S. 52-57.
- Takeuchi, Yumiho/Shoji, Yoshiyuki/Dürst, Martin J. (2023), »Method of Loci in VR Web Search: Memory Retention Support by Organizing Search Results in a VR Room«, in: Dylan D. Schmorow/Cali M. Fidopiastis (Hg.), *AC 2023: Augmented Cognition. 17th International Conference. Held as Part of the 25th HCI International Conference*, Cham: Springer, S. 373-391.
- Tanehisa, Otabe (2018), »Die ›Einbildungskraft‹ und der ›innere Sinn‹. Kants ›Kritik der Urteilskraft‹ aus der Sicht der Ästhetik«, in: *Aesthetics* 21, S. 1-12.
- Tanenbaum, Theresa Jean/Tanenbaum, Karen/Antle, Alissa (2010), »The Reading Glove: Designing Interactions for Object-Based Tangible Storytelling«, in: *AH '10: Proceedings of the 1st Augmented Human International Conference*, New York: ACM, Art.-Nr. 19.
- Tao, Ming/Bao, Bing-Kun/Tang, Hao u.a. (2023), »GALIP: Generative Adversarial CLIPs for Text-to-Image Synthesis«, *arXiv:2301.12959v1 [cs.CV]* 30 Jan.
- Tarrant, Jeff/Jackson, Ray/Viczko, Jeremy (2022), »A Feasibility Test of a Brief Mobile Virtual Reality Meditation for Frontline Healthcare Workers in a Hospital Setting«, in: *Frontiers in Virtual Reality* 3, Art. 764745.
- Taubert, Jessica/Wardle, Susan G./Flessert, Molly u.a. (2017), »Face Pareidolia in the Rhesus Monkey«, in: *Current Biology* 27, S. 1-5.
- Taylor, Ben (2020), *Modeling and Rendering Three-Dimensional Impossible Objects*, Diss. Bangor University.
- Taylor, Jeremy A./Larsen, Kit Melissa/Dzafic, Ilvana u.a. (2021), »Predicting sub-clinical psychotic-like experiences on a continuum using machine learning«, in: *NeuroImage* 241, Art. 118329.
- Taylor, Simeon (2018), »Designing Virtual Interactive Environments for Autobiographical Memory Recall«, in: *CHI PLAY '18 Extended Abstracts of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play Companion*, New York: ACM, S. 85-89.
- Taylor, Wilson L. (1953), »Cloze Procedure: A New Tool for Measuring Readability«, in: *Journalism Quarterly* 30, S. 415-433.
- Teh, Camen/Phang, Chee Wei/Zhang, Cheng u.a. (2022), »(AR)e These Products Making Sense? Resolving Product Schema-Incongruity with Augmented Reality«, in: Gavriel Salvendy/June Wei (Hg.), *MOBILE 2022: Design, Operation and Evaluation of Mobile Communications. Third International Conference. Held as Part of the 24th HCI International Conference*, Cham: Springer, S. 472-490.
- Templeman, James N./Denbrook, Patricia S./Sibert, Linda E. (1999), »Virtual Locomotion: Walking in Place through Virtual Environments«, in: *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* 8/6, S. 598-617.

- Tesauro, Emanuele (1968), *Il cannocchiale aristotelico*, Faksimile-Neudruck der Ausgabe Turin 1670, hg. und eingeleitet von August Buck, Bad Homburg, Berlin. Zürich: Gehlen.
- Thach, Kong Saoane/Lederman, Reeve/Waycott, Jenny (2020), »How older adults respond to the use of Virtual Reality for enrichment: a systematic review«, in: OzCHI '20 Proceedings of the 32th Australian Computer-Human Interaction Conference, New York: ACM, S. 303-313.
- Thaler, Lore/Wilson, Rosanna C./Gee, Bethany K. (2014), »Correlation between vividness of visual imagery and echolocation ability in sighted, echo-naïve people«, in: *Experimental Brain Research* 232/6, S. 1915-1925.
- The Seahorse (L'Hippocampe)*, F 1934, R: Jean Painlevé.
- Thellman, Sam/Lundberg, Jacob/Arvola, Mattias u.a. (2017), »What Is It Like to Be a Bot?: Toward More Immediate Wizard-of-Oz Control in Social Human-Robot Interaction«, in: HAI 2017: Proceedings of the 5th International Conference on Human Agent Interaction, New York: ACM, S. 435-438.
- Theng, Yin-Leng/Noel Newton Fernando, Owen/Deshan, Chamika u.a. (2013), »CuePBox: An Integrated Physical and Virtual Pillbox for Patient Care«, in: CHI '13 Extended Abstracts of the 2013 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, S. 433-438.
- Theophilou, Emily/Koyutürk, Cansu/Yavari, Mona u.a. (2023), »Learning to Prompt in the Classroom to Understand AI Limits: A Pilot Study«, in: AIXIA 2023 – Advances in Artificial Intelligence: 22nd International Conference of the Italian Association for Artificial Intelligence, Proceedings, Cham: Springer, S. 481-496.
- Theune, Mariët/Alofs, Thijs/Linssen, Jeroen u.a. (2013), »Having one's cake and eating it too: Coherence of children's emergent narratives«, *Workshop on Computational Models of Narrative, Open Access Series in Informatics (OASISs)* 32, S. 293-309.
- Tiedেকে, Udo (2014), »Weiße Elefanten für alle! Sinnhorizont und Normalitätserwartungen bei interaktionsmedialer Kommunikation«, in: Sabine Jeschke/Leif Kobbelt/Alicia Dröge (Hg.), *Exploring Virtuality. Virtualität im interdisziplinären Diskurs*, Wiesbaden: Springer, S. 163-172.
- Tholey, Paul (1980), *Gestalttheorie von Sport, Klartraum und Bewusstsein. Ausgewählte Arbeiten*, herausgegeben und eingeleitet von Gerhard Stemberger, Wien: Kanner.
- Tholey, Paul (1985), »Haben Traumgestalten ein Bewusstsein? Eine experimentell-phänomenologische Klartraumstudie«, in: *Gestalt Theory* 7, S. 29-46.
- Thompson, Andrew/Elahi, Farah/Realpe, Alba u.a. (2020), »A Feasibility and Acceptability Trial of Social Cognitive Therapy in Early Psychosis Delivered Through a Virtual World: The VEEP Study«, in: *Frontiers in Psychiatry* 11, Art. 219.
- Thompson, Laura A./Williams, Keith L./L'Esperance, Paul R. (2001), »Context-Dependent Memory under Stressful Conditions: The Case of Skydiving«, in: *Human Factors: The Journal of the Human Factors and Ergonomics Society* 43/4, S. 611-619.
- Tichon, Jennifer/Banks, Jasmine/Yellowlees, Peter (2003), »The Development of a Virtual Reality Environment to Model the Experience of Schizophrenia«, in: Peter M.A. Slood/David Abramson/Alexander V. Bogdanov u.a. (Hg.), *Computational Science – ICCS 2003. International Conference Melbourne, Australia and St. Petersburg, Berlin, Heidelberg: Springer*, S. 11-19.

- Toebak, Peter (2014), »Records Management, Ordnungssystem und MoReq2010. Zu viel Barock, zu wenig Austerität?«, in: Stefan Andreas Keller/René Schneider/Benno Volk (Hg.), Wissensorganisation und -repräsentation mit digitalen Technologien, Berlin: de Gruyter, S. 253-278.
- Toepfer, Georg (2012), »Distanz«, in: Forum Interdisziplinäre Begriffsgeschichte 1/1, S. 1-24.
- Tomico, Oscar/Wakkary, Ron/Andersen, Kristina (2023), »Living-with and Designing-with Plants«, in: Interactions 30/1, S. 30-34.
- Tonkonogy, Joseph M./Puente, Antonio E. (2009), Localization of Clinical Syndromes in Neuropsychology and Neuroscience, New York: Springer.
- Torren, J. van der (1912), »Das normale Verhören, Versprechen, Verlesen und Verschreiben nebst ihren Beziehungen zur Pathologie«, in: Zeitschrift für die gesamte Neurologie und Psychiatrie 4/7, S. 657-678.
- Traxel, Werner (1962), »Kritische Untersuchungen zur Eidetik«, in: Archiv für die gesamte Psychologie 114, S. 143-172.
- Tredinnick, Ross/Casper, Gail/Arnott-Smith, Catherine u.a. (2018), »Using Virtual Reality to Study Health in the Home«, in: IEEE Workshop on Virtual and Augmented Realities for Good 2018, Reutlingen: IEEE, o. Pag.
- Treu, Georg (1914), »Durchschnittsbild und Schönheit«, in: Zeitschrift für Ästhetik und allgemeine Kunstwissenschaft 9, S. 433-448.
- Treusch, Pat/Berger, Arne/Rosner, Daniela K. (2020), »Useful Uselessness?: Teaching Robots to Knit with Humans«, in: DIS '20: Proceedings of the 2020 Conference on Designing Interactive Systems, New York: ACM, S. 193-203.
- Tukasa, Susukita (1933), »Untersuchung eines außerordentlichen Gedächtnisses in Japan (I und II)«, in: Tohoku Psychologica Folia 1, S. 111-134.
- Tukasa, Susukita (1938), »Experimentelle Untersuchung über die Reproduktion bei verschiedenen Wirklichkeitsgraden des Bewußtseins«, in: Tohoku Psychologica Folia 6/3, S. 81-110.
- Tur, Anil Osman/Dall'Asen, Nicola/Beyan, Cigdem u.a. (2023), »Exploring Diffusion Models for Unsupervised Video Anomaly Detection«, arXiv:2304.05841v2 [cs.CV] 2 Jul.
- Turbyne, Collin/Goedhart, Abe/Koning, Pelle de u.a. (2021), »Systematic Review and Meta-Analysis of Virtual Reality in Mental Healthcare: Effects of Full Body Illusions on Body Image Disturbance«, in: Frontiers in Virtual Reality 2, Art. 657638.
- Tuschling, Anna (2017), Diskretes und Unbewusstes. Die Psychoanalyse, das Cerebrale und die Technikgeschichte, Wien, Berlin: Turia + Kant.
- Tuschling, Anna/Sudmann, Andreas/Dotzler, Bernhard J. (Hg.) (2023), ChatGPT und andere »Quatschmaschinen«. Gespräche mit Künstlicher Intelligenz, Bielefeld: transcript.
- U.S. Army CCDC Army Research Laboratory Public Affairs (2020), »Augmented reality dog goggles could help protect Soldiers«, 06.01.2020, https://www.army.mil/article/239705/augmented_reality_dog_goggles_could_help_protect_soldiers (letzter Zugriff: 31.05.23).
- Uddin, Sami/Gaur, Varun/Gutwin, Carl (2018), »Multiplexing Spatial Memory: Increasing the Capacity of FastTap Menus with Multiple Tabs«, in: MobileHCI '18, Proceedings of the 20th International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services, New York: ACM, Art. 22.

- Uexküll, Jacob von (1932), »Die Umwelt des Hundes«, in: Zeitschrift für Hundeforschung 2/5-6, S. 157-170.
- Uexküll, Jacob von/Krischat, Georg (1956), Streifzüge durch die Umwelten von Menschen und Tieren, Hamburg: Rowohlt.
- Uken, Melchias (1759), Geheimschreibkunst in Versen dadurch ein jeder, der auch die lateinische Sprache und Dichtkunst nicht versteht, allein durch Hülfe seiner Muttersprache einen lateinischen oder deutschen Brief, und zwar in einem Elegiaschen Gedichte schreiben und einem Abwesenden die geheimen Gedanken seines Herzens ohne allen Verdacht eines darunter verborgenen Geheimnisses offenbaren kann welches Kunststück in Zeit von einer halben Stunden ein jedes zu erlernen fähig ist. Nebst einer neuen Punctirkunst in Versen, Ulm: Gaum.
- Ulbrich, Ed (2006), »Do robots dream of bunnies?«, in: SIGGRAPH Computer Animation Festival, New York: ACM, S. 199.
- Urban, Annette (2023), »Re-Building Virtuality: Lebensweltliche Mikrokosmen und die Referenzialisierung des 3D-Design in der Gegenwartskunst«, in: Kassandra Nakas/Philipp Reinfeld (Hg.), Bildhafte Räume, begehbare Bilder: Virtuelle Architekturen interdisziplinär, Paderborn: Brill Fink, S. 179-200.
- Urbantschitsch, Victor (1907), Über subjektive optische Anschauungsbilder, Leipzig, Wien: Franz Deuticke.
- Vaihinger, Dirk (1997), »Virtualität und Realität – Die Fiktionalisierung der Wirklichkeit und die unendliche Information«, in: Holger Krapp/Thomas Wägenbaur (Hg.), Künstliche Paradiese, Virtuelle Realitäten. Künstliche Räume in Literatur-, Sozial-, und Naturwissenschaften, München: Fink, S. 19-43.
- Valtchanov, Deltcho/Hancock, Mark S. (2015), »EnviroPulse: Providing Feedback about the Expected Affective Valence of the Environment«, in: CHI '15 Proceedings of the 2015 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, S. 2073-2082.
- Varela-Aldás, José/Buele, Jorge/Amariglio, Rebecca u.a. (2022), »The cupboard task: An immersive virtual reality-based system for everyday memory assessment«, in: International Journal of Human-Computer Studies 167, Art. 102885.
- Vasudevan, Vijay/Caine, Benjamin/Gontijo-Lopes, Raphael u.a. (2022), »When does dough become a bagel? Analyzing the remaining mistakes on ImageNet«, arXiv:2205.04596v2 [cs.CV] 25 May.
- Vatavu, Radu-Daniel/Mossel, Annette/Schönauer, Christian (2016), »Digital Vibrons: Understanding Users' Perceptions of Interacting with Invisible, Zero-Weight Matter«, in: MobileHCI '16, Proceedings of the 18th International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services Adjunct, New York: ACM, S. 217-226.
- Vatavu, Radu-Daniel/Popoveniuc, Bogdan (2022), »Transhumanism as a Philosophical and Cultural Framework for Extended Reality Applied to Human Augmentation«, in: AH '22: 13th Augmented Human International Conference, New York: ACM, Art. 6.
- Veen, Manuel van der (2021), »Crossroads of seeing: about layers in painting and superimposition in Augmented Reality«, in: AI & Society 36/4, S. 1189-1200.
- Veen, Manuel van der (2022), »Zur Technik-Ästhetik der Mixed Reality. Über das Verhältnis von Redundanz und Augmentation«, in: Lars C. Grabbe/Oliver Ruf (Hg.), Technik-Ästhetik. Zur materialen und rezeptiven Systematisierung techno-ästhetischer Realität, Bielefeld: transcript, S. 203-222.

- Ventrella, Jeffrey (1995), »Disney meets Darwin-the evolution of funny animated figures«, in: CA '95: Proceedings of the Computer Animation, Washington: IEEE, S. 35-43.
- Ventura, Sara/Brivio, Eleonora/Riva, Giuseppe u.a. (2019), »Immersive Versus Non-immersive Experience: Exploring the Feasibility of Memory Assessment Through 360° Technology«, in: *Frontiers in Psychology* 10, Art. 2509.
- Verworn, Max (1914), *Ideoplastische Kunst. Ein Vortrag*, Jena: Gustav Fischer.
- Vicente, Kim J. (2002), »Ecological Interface Design: Progress and Challenges«, in: *Human Factors* 44/1, S. 62-78.
- Vicentini, Marco/Botturi, Debora (2009), »Human Factors in Haptic Contact of Pliable Surfaces«, in: *Presence: Teleoperators & Virtual Environments* 18/6, S. 478-494.
- Vieritz, Helmut (2015), *Barrierefreiheit im virtuellen Raum: benutzungszentrierte und modellgetriebene Entwicklung von Weboberflächen*, Wiesbaden: Springer.
- Viirre, Erik/Price, B. J./Chase, Bradley (2014), »Direct Effects of Virtual Environments on Users«, in: Kelly S. Hale/Kay M. Stanney (Hg.), *Handbook of Virtual Environments. Design, Implementation, and Applications*, Boca Raton, London, New York: CRC Press, S. 521-530.
- Vincelli, Francesco (1999), »From Imagination to Virtual Reality: The Future of Clinical Psychology«, in: *Cyberpsychology & Behavior* 2/3, S. 242-248.
- Vincent, James (2022), »Meta's new text-to-video AI generator is like DALL-E for video«, in: *The Verge*, online verfügbar unter: <https://www.theverge.com> (letzter Zugriff: 2. Juni 2024).
- Vindenes, Joakim/Gortari, Angelica Ortiz de/Wasson, Barbara (2018), »Mnemosyne: Adapting the Method of Loci to Immersive Virtual Reality«, in: Lucio Tommaso De Paolis/Patrick Bourdot (Hg.), *AVR 2018: Augmented Reality, Virtual Reality, and Computer Graphics. 5th International Conference*, Cham: Springer, S. 205-213.
- Vindenes, Joakim/Wasson, Barbara (2021), »A Postphenomenological Framework for Studying User Experience of Immersive Virtual Reality«, in: *Frontiers in Virtual Reality* 2, Art. 656423.
- Vindenes, Joakim/Wasson, Barbara (2023), »Constructing hermeneutical relations: a postphenomenological inquiry into immersive VR memory palaces«, in: *Virtual Reality* 27/4, S. 3239-3258.
- Virilio, Paul (1989), *Geschwindigkeit und Politik. Ein Essay zur Dromologie*, Berlin: Merve.
- Vogiatzidakis, Panagiotis/Koutsabasis, Panayiotis (2018), »Gesture Elicitation Studies for Mid-Air Interaction: A Review«, in: *Multimodal Technologies and Interaction* 2/4, Art. 65.
- Vogiatzidakis, Panagiotis/Koutsabasis, Panayiotis (2020), »Mid-Air Gesture Control of Multiple Home Devices in Spatial Augmented Reality Prototype«, in: *Multimodal Technologies and Interaction* 4/3, S. 61.
- Vogiatzidakis, Panagiotis/Koutsabasis, Panayiotis (2022), »Address and command: Two-handed mid-air interactions with multiple home devices«, in: *International Journal of Human-Computer Studies* 159, Art. 102755.
- Vogt, Andrea/Babel, Franziska/Hock, Philipp u.a. (2021), »Immersive virtual reality or auditory text first? Effects of adequate sequencing and prompting on learning outcome«, in: *British Journal of Educational Technology* 52/5, S. 2058-2076.

- Vogt, Hans-Heinrich (1966), *Der Nürnberger Trichter. Lernmaschinen für ihr Kind?* Stuttgart: Franckh.
- Voigt-Antons, Jan-Niklas/Spang, Robert P./Kojic, Tanja u.a. (2021), »Don't Worry be Happy – Using virtual environments to induce emotional states measured by subjective scales and heart rate parameters«, in: IEEE Virtual Reality and 3D User Interfaces Conference 2021, Lissabon: IEEE, S. 679-686.
- Voit, Alexandra/Rzayev, Rufat/Weber, Dominik u.a. (2018), »Investigation of an Ambient and Pervasive Smart Wall Calendar with Event Suggestions«, in: PerDis '18: Proceedings of the 7th ACM International Symposium on Pervasive Displays, New York: ACM, Art.-Nr. 10.
- Volkman, Ludwig (1929), »Ars memorativa«, in: Jahrbuch der Kunsthistorischen Sammlungen in Wien, Neue Folge, Band 3, S. 111-203.
- Wagener, Nadine (2024), *Making Space for Self-Care: Designing Virtual Reality Applications to Empower Everyday Well-Being (Raum für Selbstfürsorge schaffen: Virtuelle Realität Anwendungen für das tägliche Wohlbefinden entwerfen)*, Diss. Bremen University.
- Wagener, Nadine/Niess, Jasmin (2021), »Reflecting on Emotions within VR Mood-Worlds«, in: UbiComp '21: The 2021 ACM International Joint Conference on Pervasive and Ubiquitous Computing, New York: ACM, S. 256-260.
- Wagner, Kirsten (2006), *Datenräume, Informationslandschaften, Wissensstädte. Zur Verräumlichung des Wissens und Denkens in der Computermoderne*, Freiburg im Breisgau, Berlin: Rombach.
- Wagner-Egelhaaf, Martina (2016), »Anderer Zustand«, in: Birgit Nübel/Norbert Christian Wolf (Hg.), *Robert-Musil-Handbuch*, Berlin, Boston: de Gruyter, S. 708-710.
- Wakefield, Jane (2021), »AI draws dog-walking baby radish in a tutu«, in: BBC vom 6.1.2021, online unter <https://www.bbc.com/news/technology-55559463> (letzter Zugriff: 01.08.24).
- Wakefield, Jane (2021), »AI draws dog-walking baby radish in a tutu«, BBC vom 06.01.2021, online unter <https://www.bbc.com/news/technology-55559463> (letzter Zugriff: 06.11.22).
- Wakkary, Ron/Desjardins, Audrey/Hauser, Sabrina (2015), »Unselfconscious Interaction: A Conceptual Construct«, in: *Interacting with Computers* 28/4, S. 501-520.
- Wakkary, Ron/Odom, William/Hauser, Sabrina u.a. (2015), »Material Speculation: Actual Artifacts for Critical Inquiry«, in: CA '15: Proceedings of the 5th Decennial Aarhus Conference on Critical Alternatives, Aarhus: Aarhus University Press, S. 97-108.
- Wakkary, Ron/Oogjes, Doenja/Behzad, Armi (2022), »Two Years or More of Co-speculation: Polylogues of Philosophers, Designers, and a Tilting Bowl«, in: *ACM Transactions on Computer-Human Interaction* 29/5, Art. 47.
- Wakkary, Ron/Oogjes, Doenja/Lin, Henry W.J. u.a. (2018), »Philosophers Living with the Tilting Bowl«, in: CHI '18 Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, S. 94:1-94:12.
- Waldenfels, Bernhard (2016), *In den Netzen der Lebenswelt*, 4. Aufl., Berlin: Suhrkamp.
- Waller, David/Schweitzer, Jeffrey R./Brunton, J. Ryan u.a. (2012), »A Century of Imagery Research: Reflections on Cheves Perky's Contribution to Our Understanding of Mental Imagery«, in: *American Journal of Psychology* 125/3, S. 291-305.

- Walmsley, Lachlan Douglas (2019), »Lessons from a virtual slime: marginal mechanisms, minimal cognition and radical enactivism«, in: *Adaptive Behavior* 28/6, S. 1-12.
- Wan, Xiaolang Irene/Wang, Ranxiao Frances/Crowell, James A. (2009), »Spatial updating in superimposed real and virtual environments«, in: *Attention, Perception, & Psychophysics* 71/1, S. 42-51.
- Wang, Bingcheng/Rau, Pei-Luen Patrick (2019), »Influence of Embodiment and Substrate of Social Robots on Users' Decision-Making and Attitude«, in: *International Journal of Social Robots* 11, S. 411-421.
- Wang, Jiewen/Hsieh, Olivia/Gale, Jack u.a. (2020), »Latent Sheep Dreaming: Machine for Extrapolated Visual Inception«, in: *DIS '20 Companion: Companion Publication of the Designing Interactive Systems Conference*, New York: ACM, S. 481-484.
- Wang, Ning/Xie, Jiahao/Wu, Jihao u.a. (2023), »Controllable Image Captioning via Prompting«, in: *Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence* 37/2, S. 2617-2625.
- Wang, Sijia/Yu, Mo/Huang, Lifu (2023), »The Art of Prompting: Event Detection based on Type Specific Prompts«, in: Anna Rogers/Jordan Boyd-Graber/Naoaki Okazaki (Hg.), *Proceedings of the 61st Annual Meeting of the Association for Computational Linguistics*, Volume 2: Short Papers, Toronto: ACL, S. 1286-1299.
- Wang, Szu-Yun/Bang, Hyeonseok/Liu, Yiding u.a. (2022), »Gaia VR: A Virtual Reality-based Neuro and Biofeedback Meditation Application«, in: *2022 IEEE Global Humanitarian Technology Conference (GHTC)*, Santa Clara: IEEE, S. 349-352.
- Wang, Xi/Ley, Andreas/Koch, Sebastian u.a. (2019), »The Mental Image Revealed by Gaze Tracking«, in: *CHI '19 Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York: ACM, Art. 609.
- Wang, Xian/Monteiro, Diego/Lee, Lik-Hang u.a. (2022), »VibroWeight: Simulating Weight and Center of Gravity Changes of Objects in Virtual Reality for Enhanced Realism«, *arXiv:2201.07078v1 [cs.HC]* 18 Jan.
- Wang, Zihao/Liu, Wei/He, Qian u.a. (2022), »CLIP-GEN: Language-Free Training of a Text-to-Image Generator with CLIP«, *arXiv:2203.00386v1 [cs.CV]* 1 Mar.
- Ward, Nicholas/Penfield, Kedzie/O'Modhrain, Sile u.a. (2008), »A Study of Two Thereminists: Towards Movement Informed Instrument Design«, in: *NIME '08: Proceedings of the International Conference on New Interfaces for Musical Expression*, S. 117-121, doi:10.5281/zenodo.1179649.
- Warren, William H. (2019), »Non-Euclidean navigation«, in: *Journal of Experimental Biology* 222, S. 1-10.
- Weaver, Warren/Shannon, Claude Elwood (1949), *The Mathematical Theory of Communication*, Urbana Ill.: University of Illinois Press.
- Weber, Karsten/Haug, Sonja/Lauer, Norina u.a. (Hg.) (2022), *Digitale Technik für ambulante Pflege und Therapie. Herausforderungen, Lösungen, Anwendungen und Forschungsperspektiven*, Bielefeld: transcript.
- Weber, Max (1988), »Energetische Kulturtheorien«, in: *Gesammelte Aufsätze zur Wissenschaftslehre*, hg. von Max Winckelmann, Tübingen: Mohr, S. 400-426.
- Weber-Rumpe, Hugo (1883), *Mnemonistische Unterrichts=Briefe für das Selbststudium der Gedächtniskunst (Schnell-Lern-Methode)*, Breslau: Selbstverlag.
- Weber-Rumpe, Hugo (1891), *Französische Genusregeln zur Erlernung in wenigen Stunden mnemonisch bearbeitet*, Breslau: Selbstverlag.

- Weber-Rumpe, Hugo (1892), 500 Städte mit Einwohnerzahlen nach den neuesten Zählungen, zu leichtem Behalten mnemonisch bearbeitet. Beilage zur den »mnemonischen Unterrichtsbriefen«, Breslau: Selbstverlag.
- Weber-Rumpe, Hugo (1924), Gedächtnis-Meisterschaft: Unterrichtsbriefe für allgemeine Geistesschulung, Gedächtnis-Ausbildung und Persönlichkeits-Kultur, unter bes. Berücks. d. Schnell-Lern-Methode von Hugo Weber-Rumpe, Breslau: Selbstverlag.
- Weber-Rumpe, Hugo (o.J.), Hundert Gedenktage aus dem Leben und der Familie des verewigten Kaisers Wilhelm (mnemonisch bearbeitet). Beilage zur den »mnemonischen Unterrichtsbriefen«, Breslau: Selbstverlag.
- Webster, Ryan/Simon, Loic/Rabin, Julien (2023), »On the De-duplication of LAION-2B«, arXiv:2303.12733v1 [cs.CV] 17 Mar.
- Wegen, Myla van/Herder, Just L./Adelsberger, Rolf u.a. (2023), »An Overview of Wearable Haptic Technologies and Their Performance in Virtual Object Exploration«, in: *Sensors* 23, Art. 1563.
- Wegmann, Nikolaus/Kopp, Detlev (1988), »Wenige wissen noch, wie Leser liest.« Anmerkungen zum Thema: Lesen und Geschwindigkeit«, in: Norbert Oellers (Hg.), *Vorträge des Germanistentages Berlin 1987. Germanistik und Deutschunterricht im Zeitalter der Technologie. Selbstbestimmung und Anpassung*, Tübingen: Niemeyer, S. 92-104.
- Weick, Karl E. (1993), »The Collapse of Sensemaking in Organizations: The Mann Gulch Disaster«, in: *Administrative Science Quarterly* 38, S. 628-653.
- Weidner, Daniel/Weigel, Sigrid (2014), »Walter Benjamins »Erfahrung und Armut«. Drei Lektüren«, in: *Benjamin-Studien* 3, S. 261-267.
- Weiner, Richard M. (2020), *Tagebuch eines Denkcomputers – Fortsetzung eines Romans*, Marburg: LiteraturWissenschaft.de.
- Weingarten, Ariel/Lafreniere, Ben/Fitzmaurice, George W. u.a. (2019), »DreamRooms: Prototyping Rooms in Collaboration with a Generative Process«, in: *Graphics Interface*, S. 19:1-19:9.
- Weinrich, Harald (2008), *Knappe Zeit. Kunst und Ökonomie des befristeten Lebens*, München: Beck.
- Weiser, Mark/Brown, John Seely (2015), »Das kommende Zeitalter der Calm Technology«, in: Christoph Engemann/Florian Sprenger (Hg.), *Internet der Dinge – Smarte Objekte, intelligente Umgebungen und die technische Durchdringung der Welt*, Bielefeld: transcript, S. 57-91.
- Weissenbacher, Petra/Wiegrebe, Lutz (2003), »Classification of Virtual Objects in the Echolocating Bat, *Megaderma lyra*«, in: *Behavioral Neuroscience* 117/4, S. 833-839.
- Weizsäcker, Viktor von (1997), *Der Gestaltkreis. Theorie der Einheit von Wahrnehmen und Bewegen. Gesammelte Schriften, Band 4*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Welsch, Wolfgang (1996), »Wirklichkeit und Virtualität«, in: Sybille Krämer (Hg.), *Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und neue Medien*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 169-212.
- Welsch, Wolfgang (2018), *Wahrnehmung und Welt. Warum unsere Wahrnehmungen weltrichtig sein können*, Berlin: Matthes & Seitz.
- Weygandt, Wilhelm (1902), »Beiträge zur Psychologie des Traumes«, in: *Philosophische Studien 20 (Festschrift Wilhelm Wundt zum siebenzigsten Geburtstage, II. Theil)*, S. 456-486.

- Whelan, Matthew T./Vasilaki, Eleni/Prescott, Tony J. (2019), »Robots that Imagine – Can Hippocampal Replay Be Utilized for Robotic Mnemonics?«, in: Uriel Martinez-Hernandez/Vasiliki Vouloutsi/Anna Mura u.a. (Hg.), *Biomimetic and Bio-hybrid Systems. 8th International Conference, Living Machines*, Cham: Springer, S. 277-286.
- Whitby, Blay (2008), »Sometimes it's hard to be a robot: A call for action on the ethics of abusing artificial agents«, in: *Interacting with Computers 20* (Sonderheft: On the Abuse and Misuse of Social Robots), S. 326-333.
- White, Jules/Fu, Quchen/Hays, Sam u.a. (2023), »A Prompt Pattern Catalog to Enhance Prompt Engineering with ChatGPT«, arXiv:2302.11382v1 [cs.SE] 21 Feb.
- Whiteley, Cecily M. K. (2021), »Aphantasia, imagination and dreaming«, in: *Philosophical Studies* 178, S. 2111-2132.
- Whitmer, Kelly J. (2009), »Unmittelbare Erkenntnis. Das Modell des Salomonischen Tempels im Waisenhaus zu Halle als Anschauungsobjekt der frühen Aufklärung«, in: *Bildwelten des Wissens. Kunsthistorisches Jahrbuch für Bildkritik 7/1: Bilden-des Sehen*, S. 92-104.
- Whitmer, Kelly J. (2010), »The Model that Never Moved: The Case of a Virtual Memory Theater and Its Christian Philosophical Argument, 1700–1732«, in: *Science in Context* 23, S. 289-327.
- Wicke, Philipp/Veale, Tony (2020), »The Show Must Go On: On the Use of Embodiment, Space and Gesture in Computational Storytelling«, in: *New Generation Computing* 38, S. 565-592.
- Wiederhold, Brenda K. (1999), *A comparison of imaginal exposure and virtual reality exposure for the treatment of fear of flying*, Diss. California School of Professional Psychology.
- Wiederhold, Brenda K. (2018), »The Next Level of Virtual Reality Isn't Technology – It's Storytelling«, in: *Cyberpsychology, Behavior & Social Networking* 21/11, S. 671.
- Wieland, Jonathan/Müller, Jens/Pfeil, Ulrike u.a. (2017), »Loci Spheres: A Mobile App Concept Based on the Method of Loci«, in: Manuel Burghardt/Raphael Wimmer/Christian Wolff u.a. (Hg.), *Mensch und Computer, Tagungsband*, Bonn: Gesellschaft für Informatik e.V., S. 227-236.
- Wiener, Norbert (1948), *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*, New York, Paris: MIT-Press.
- Wiener, Norbert (1968), *Kybernetik. Regelung und Nachrichtenübertragung in Lebewesen und Maschine*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Wiesche, David/Klinge, Antje/Przybylka, Nicola (2023), »Eintauchen, Abtauchen und Wiederauftauchen: Fruchtbare Bildungsmomente in Bewegung, Spiel und Sport in Virtuellen Realitäten«, in: Eckart Balz/Tim Bindel (Hg.), *Bildungszugänge im Sport. Grundlagen und Offerten*, Wiesbaden: Springer, S. 97-108.
- Wiesing, Lambert (1999), »Review: Bilder im Geiste und an der Wand«, in: *Philosophische Rundschau* 46/1, S. 56-71.
- Wiesing, Lambert (2005), »Virtuelle Realität: Die Angleichung des Bildes an die Imagination«, in: Lambert Wiesing (Hg.), *Artifizielle Präsenz. Studien zur Philosophie des Bildes*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 107-124.
- Wiesing, Lambert (2018), »Virtuelle Realität. Die Angleichung des Bildes an die Imagination«, in: Lars Christian Grabbe/Patrick Rupert-Kruse/Norbert M. Schmitz (Hg.),

- Immersion – Design – Art: Revisited. Transmediale Formprinzipien neuzeitlicher Kunst und Technologie, Marburg: Büchner, S. 136-152.
- Willett, Wesley/Aseniero, Bon Adriel/Carpendale, Sheelagh u.a. (2022), »Perception! Immersion! Empowerment! Superpowers as Inspiration for Visualization«, in: IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics 28/1, S. 22-32.
- Wilpert, Gero von (1979), Sachwörterbuch der Literatur. 6. verb. und erw. Aufl, Stuttgart: Kröner.
- Winfield, Alan F.T./Blackmore, Susan (2022), »Experiments in Artificial Culture: From Noisy Imitation to Storytelling Robots«, in: Philosophical Transactions of the Royal Society (B: Biological Sciences) 377/1864, Art. 20200323.
- Winkler, Hartmut (2012), »Schemabildung – Eine Maschine zur Umarbeitung von Inhalt in Form«, in: Tobias Conradi/Gisela Ecker/Norbert Otto Eke u.a. (Hg.), Schemata und Praktiken, München: Fink, S. 15-35.
- Witmer, Bob G./Bailey, John H./Knerr, Bruce W. u.a. (1996), »Virtual spaces and real world places: transfer of route knowledge«, in: International Journal of Human-Computer Studies 45/4, S. 413-428.
- Witmer, Bob G./Singer, Michael J. (1998), »Measuring Presence in Virtual Environments: A Presence Questionnaire«, in: Presence: Teleoperators & Virtual Environments 7/3, S. 225-240.
- Wodehouse, Andrew/Brisco, Ross/Broussard, Ed u.a. (2018), »Pareidolia: characterising facial anthropomorphism and its implications for product design«, in: Journal of Design Research 16/2, S. 83-98.
- Wolf, Norbert Christian (2010), »Warum Mossbrugger nicht erzählt. Zur metanarrativen Funktion psychopathologischen Wissens in Musils Mann ohne Eigenschaften«, in: Jahrbuch der Deutschen Schillergesellschaft 54, S. 330-362.
- Wolf, Sara/Mörike, Frauke/Löffler, Diana u.a. (2022), »I Did Digital Tidying up for a More Adult Stage of Life: Ritualistic Technology«, in: Interacting with Computers 34/5, S. 117-128.
- Wolff, Christian (1720), Vernünfftige Gedancken von Gott, der Welt und der Seele des Menschen, auch allen Dingen überhaupt den Liebhabern der Wahrheit mitgetheilet, Halle: Regnerische Buchhandlung.
- Wolke, Christian Heinrich (1805), Anweisung für Mütter und Kinderlehrer, die es sind oder werden können, zur Mittheilung der allerersten Sprachkenntnisse und Begriffe, von der Geburt des Kindes an bis zur Zeit des Lesenlernens; In Verbindung mit dessen Erziehungslehre zum Gebrauche für die erste Kindheit, Leipzig: Georg Voß.
- Wollen, Keith A./Weber, Andrea/Lowry, Douglas H. (1972), »Bizarreness versus Interaction of Mental Images as Determinants of Learning«, in: Cognitive Psychology 3/3, S. 518-523.
- Wonderley, Wayne (1955), »Zu Eduard von Keyserlings »Psychologie des Komforts«, in: The German Quarterly 28/3, S. 142-151.
- Wong, Richmond Y./Khovanskaya, Vera/Fox, Sarah E. u.a. (2020), »Infrastructural Speculations: Tactics for Designing and Interrogating Lifeworlds«, in: CHI '20: Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, Paper 388.
- Worthen, James B./Hunt, R. Reed (2010), Mnemonology: Mnemonics for the 21st century, New York, London: Psychology Press.

- Wu, Yankun/Nakashima, Yuta/Garcia, Noa (2023), »Not Only Generative Art: Stable Diffusion for Content-Style Disentanglement in Art Analysis«, in: ICMR '23: International Conference on Multimedia Retrieval, New York: ACM, o. Pag.
- Wundt, Wilhelm (1862), »Die Geschwindigkeit des Gedankens«, in: Die Gartenlaube. Illustriertes Familienblatt 17, S. 263-265.
- Wundt, Wilhelm (1894), »Sind die Mittelglieder einer mittelbaren Assoziation bewusst oder unbewusst?«, in: Philosophische Studien 10, S. 326-328.
- Xu, Han/Ma, Yao/Liu, Haochen u.a. (2019), »Adversarial Attacks and Defenses in Images, Graphs and Text: A Review«, arXiv:1909.08072v2 [cs.LG] 9 Oct.
- Xu, Jiayi/Yang, Wei/Mao, Xiaoyang u.a. (2014), »A Study on Perceived Similarity Between Photograph And Shape Exaggerated Caricature«, in: International Conference on Cyberworlds, S. 213-220.
- Xu, Michael (2022), Disco Diffusion. Examples of Prompts. Wrocław: Amazon Fulfillment.
- Yamamoto, Hiroki/Kajita, Hajime/Koizumi, Naoya u.a. (2015), »EnchanTable: Displaying a Vertically Standing Mid-air Image on a Table Surface using Reflection«, in: ITS '15: Proceedings of the International Conference on Interactive Tabletops & Surfaces, New York: ACM, S. 397-400.
- Yang, Fumeng/Qian, Jing/Novotny, Johannes u.a. (2021), »A Virtual Reality Memory Palace Variant Aids Knowledge Retrieval from Scholarly Articles«, in: IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics 27/12, S. 4359-4373.
- Yang, Kevin/Klein, Dan/Peng, Nanyun u.a. (2022), »DOC: Improving Long Story Coherence With Detailed Outline Control«, arXiv:2212.10077v1 [cs.CL] 20 Dec.
- Yao, Bingsheng/Joseph, Ethan/Lioanag, Julian u.a. (2022), »A Corpus for Commonsense Inference in the Story Cloze Test«, in: Proceedings of the Thirteenth Language Resources and Evaluation Conference, Marseille: European Language Resources Association, S. 3500-3508.
- Yates, Francis A. (1966), The Art of Memory, London: Routledge and Kegan Paul.
- Yates, Frances A. (1994), Gedächtnis und Erinnern. Mnemonik von Aristoteles bis Shakespeare, 3. Auflage, Berlin: Akademie Verlag.
- Ye, Yajun Guo/Zhang, Lei/Guo, Xiaowei (2019), »An empirical study of mnemonic password creation tips«, in: Computers & Security 85, S. 41-50.
- Yem, Vibol/Morita, Tsubasa/Ikei, Yasushi (2022), »Vibro-vestibular Wheelchair for Vehicle Riding Experience in Immersive Virtual Reality«, in: 14th International Conference on Software, Knowledge, Information Management and Applications (SKIMA), Phnom Penh: IEEE, S. 33-38.
- Yi, Anicka (2018), »Biofiction«, in: Daniel Birnbaum/Michelle Kuo (Hg.), More than Real. Art in the Digital Age, Köln: Walther König, S. 36-51.
- Yoo, MinYoung/Odom, William/Berger, Arne (2021), »Understanding Everyday Experiences of Reminiscence for People with Blindness: Practices, Tensions and Probing New Design Possibilities«, in: CHI '21 Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, S. 167:1-167:15.
- Yu, Xin/Porikli, Fatih (2018), »Imagining the Unimaginable Faces by Deconvolutional Networks«, in: IEEE Transactions on Image Processing 27/6, S. 2747-2761.
- Zaidi, Syed Fawad Mustafa/McLachlan, Craig S./Beilby, Justin u.a. (2020), »Creating a Smart Virtual-Reality based Contextual Diary for People with Persistent Postural-Perceptual Dizziness to Facilitate Habituation«, in: VRST '20: Procee-

- dings of the 26th ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology, New York: ACM, S. 50:1-50:2.
- Zamfirescu-Pereira, J. D./Wong, R. Y./Hartmann, B. u.a. (2023), »Why Johnny Can't Prompt: How Non-AI Experts Try (and Fail) to Design LLM Prompts«, in: CHI '23 Proceedings of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, o. Pag.
- Zányi, Eva/Selmanovic, Elmedin/Broome, Matthew u.a. (2009), »Interactive Highly Realistic Virtual Reality as a Tool for Understanding the Genesis and Treatment of Psychotic Symptoms«, in: Annual Review of Cybertherapy and Telemedicine 7, S. 138-140.
- Zborzill, Eduard (1882), Die mnemonische Dressur des Hundes oder neu entdeckte Methode jeden Hund als unübertrefflichen Rechenmeister, Kartenkünstler, Wahrsager, Correspondent, Musikvirtuose, Karten- und Dominospieler und vortrefflichen Gesellschaften abzurichten. Unter Garantie des Erfolges, Berlin: S. Mode.
- Zeigarnik, Bluma (1927), »Das Behalten erledigter und unerledigter Handlungen«, in: Psychologische Forschung 9, S. 1-85.
- Zeman, Adam/Dewar, Michaela/Sala, Sertio Della (2015), »Lives without imagery – Congenital aphantasia«, in: Cortex 73, S. 378-380.
- Zenner, André/Ullmann, Kristin/Ariza, Oscar (2023), »Induce a Blink of the Eye: Evaluating Techniques for Triggering Eye Blinks in Virtual Reality«, in: CHI '23 Proceedings of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, o. Pag.
- Zhang, Danhua/Khadar, Malik/Schumacher, Brett u.a. (2021), »COVID-Vision: A Virtual Reality Experience to Encourage Mindfulness of Social Distancing in Public Spaces«, in: IEEE Virtual Reality and 3D User Interfaces Conference 2021, Lissabon: IEEE, S. 679-698.
- Zhang, Li/He, Weiping/Hu, Yupeng u.a. (2021), »Using the Visuo-Haptic Illusion to Perceive and Manipulate Different Virtual Objects in Augmented Reality«, in: IEEE Access 9, S. 143782-143794.
- Zhao, Yuhang/Cutrell, Edward/Holz, Christian u.a. (2019), »SeeingVR: A Set of Tools to Make Virtual Reality More Accessible to People with Low Vision«, in: CHI '19 Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, New York: ACM, o. Pag.
- Zhu, Zhaohui/Kastner, Marc A./Satoh, Shin'ichi (2022), »On Assisting Diagnoses of Pareidolia by Emulating Patient Behavior«, in: Björn Þór Jónsson/Cathal Gurrin/Minh-Triet Tran u.a. (Hg.), MMM 2022: MultiMedia Modeling. 28th International Conference, Cham: Springer, S. 299-310.
- Zielasko, Daniel/Riecke, Bernhard E. (2021), »To Sit or Not to Sit in VR: Analyzing Influences and (Dis)Advantages of Posture and Embodied Interaction«, in: Computers 10/73, o. Pag.
- Ziethmann, Paula/Schlögl-Flierl, Kerstin (2024), »Kreative KI. Eine technikphilosophische Exploration literarischer Möglichkeitsräume« in: Schreiber/Ohly (Hg.), KI:Text, S. 101-113.
- Zijlema, Annemarie F./Hoven, Elise van den/Eggen, Berry (2016), »Companions: Objects accruing Value and Memories by being a Part of our Lives«, in: OzCHI '16 Proceedings of the 28th Australian Computer-Human Interaction Conference, New York: ACM, S. 170-174.

- Zijlema, Annemarie/Hoven, Elise van den/Eggen, Berry (2019), »A qualitative exploration of memory cuing by personal items in the home«, in: *Memory Studies* 12/4, S. 377-397.
- Zillien, Nicole (2008), »Die (Wieder-)Entdeckung der Medien – Das Affordanzkonzept in der Mediensoziologie«, in: *Sociologia Internationalis* 46/2, S. 161-181.
- Zschimmer, Eberhard (1914), *Philosophie der Technik. Vom Sinn der Technik und Kritik des Unsinns über die Technik*, Jena: Eugen Diederichs.
- Zuidhof, Niek/Allouch, Somaya Ben/Peters, Oscar u.a. (2019), »Anticipated Acceptance of Head Mounted Displays: a content analysis of YouTube comments«, in: *PerCom, IEEE International Conference on Pervasive Computing and Communications Workshops*, Kyoto: IEEE, S. 399-402.
- Zweig, Katharina (2019), *Ein Algorithmus hat kein Taktgefühl. Wo künstliche Intelligenz sich irrt, warum uns das betrifft und was wir dagegen tun können*, München: Heyne.
- Zylinska, Joanna (2020), *AI Art. Machine Visions and Warped Dreams*, London: Open Humanities Press.