

Inhalt

Einleitung	9
1. VR als Geschichte/n	
Medienhistorischer Zugang	31
1.1 (Technologische) historische Kontexte von VR	
Oszillationen zwischen Militär, Forschung und Unterhaltung	34
1.2 VR in Relation	
Diskurse und Versprechungen	54
1.3 Intervention und Anliegen dieser Arbeit	75
2. VR/-Rezeption als Relation	
Medienphilosophischer Zugang	79
2.1 Virtuelle Realität ≠ virtuell	81
2.2 VR theoretisieren	98
2.3 VR und Körperlichkeit	
Verhältnisse von Nähe und Distanz	114
3. VR als <i>technology of feeling/s</i>	
Kritisch-medienanalytischer Zugang	131
3.1 Pride for Everyone?	
VR-Projekte über LGBTIQ*+-Personen	135
3.2 Die Problematik der Empathie-Maschine in VR-Projekten über Geflüchtete	154
3.3 Empathie als unbequeme Erfahrung	
How does it feel to be a white problem?	184
4. VR als (queere) Interventionen	
Affekttheoretischer Zugang	191
4.1 Orientierungen-Affekte	192
4.2 ALTERATION – Des/Orientierung und deren queeres Potential	202

4.3 LET THIS BE A WARNING – Umkehrung der Perspektive	
How it feels to be a white problem/Schwarze Utopien	214
4.4 MY BODY IS NOT YOUR BODY – realisierte queere Potentiale	
Schmerz, Wut und Aneignung	227
Schlussbetrachtungen: Brüche und Störungen,	
Des/Orientierung und Unbequemes als queere Potentiale	239
Danksagung	249
Quellenverzeichnis	253
Literaturverzeichnis	253
Homepages, Projektbeschreibungen, Ausstellungsbeschreibungen	268
Medienverzeichnis	269
Abbildungsverzeichnis	273