

 5.

LITERATUR

ABBATE, Janet (1999) *Inventing the Internet*. Cambridge, Massachusetts, und London: MIT Press.

ABRAMSON, Norman (1970) The ALOHA System – Another Alternative for Computer Communications. In: *Proceedings of the Joint Spring Computer Conference*, No. 36, S. 281-285.

AGANBEGYAN, Abel (1972) Econometrics Vital to Economic Expansion. In: *Soviet Cybernetics Review*, Vol. 2, No. 2, S. 42-47.

AKBARI, H. / BJELKHAGEN, H. (1987/2001) Pulsed Holography for Particle Detection in Bubble Chambers. In: *Selected Papers on Fundamental Techniques in Holography*. Hrsg. von H. Bjelkhagen und J. Caulfield. Washington: SPIE, S. 574-580.

ALEXANDER, Robert C. / SMITH, Douglas K. (1988) *Fumbling the Future: How Xerox Invented, then Ignored, the First Personal Computer*. New York: Morrow.

ALLIEZ, Eric / FEHER, Michael (1985) The Luster of Capital. In: *Zone 1/2*. Hrsg. von Jonathan Crary, Michael Feher, Hal Foster und Sanford Kwinter. New York: Zone, S. 314-359.

ALTVATER, Elmar (1998) Kehrseiten der Globalisierung. In: *Telepolis. Die Zeitschrift der Netzkultur*, Nr. 4/5, S. 54-61.

APOKIN, Igor A. (2001) The Development of Electronic Computers in the USSR. In: *Computing in Russia. The History of Computer Devices and Information Technology Revealed*. Hrsg. von Georg Trogemann, Alexander Y. Nitussov und Wolfgang Ernst. Braunschweig und Wiesbaden: Vieweg, S. 76-104.

ARPANET-NEWSLETTER 8, 15. September 1981.

Unter: <http://www.chiphead.de/pages/tarea.htm> (letzter Zugriff: Juni 2003).

ARPANET-NEWSLETTER 23, 7. April 1983.

Unter: <http://www.chiphead.de/pages/tarea.htm> (letzter Zugriff: Juni 2003).

ARTAUD, Antonin (1932/1979) Das alchimistische Theater. In: ders.: *Das Theater und sein Double*, Frankfurt a. M.: Fischer, S. 51-56.

ASTHEIMER, Peter / BÖHM, Klaus / FELGER, Wolfgang / GÖBEL, Martin / MÜLLER, Stefan (1994) Die Virtuelle Umgebung – eine neue Epoche in der Mensch-Maschine-Kommunikation. In: *Informatik Spektrum*, Teil 1: Jg. 17, Nr. 5, S. 281-290, Teil 2: Jg. 17, Nr. 6, S. 357-367.

BAINBRIDGE, William Sims (1986) *Dimensions of Science Fiction*. Cambridge, Massachusetts, u. a.: Harvard University Press.

BALASZ, Bela (1924/1982) Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films. In: ders.: *Schriften zum Film. Bd. 1. „Der sichtbare Mensch“ Kritiken und Aufsätze 1922-26*. Hrsg. von Helmut H. Diedrichs, Wolfgang Gersch und Magda Nagy. Ost-Berlin, München und Budapest: Henschel/Hanser/Kiadó, S. 45-146.

BALDWIN, William L. / SCOTT, John T. (1987) *Market Structure und Technological Change*. Chur und New York: Harwood Academic Publishers.

BALLANCE, R. S. / COCKE, J. / KOLSKY, H. G. (1962) The Look-Ahead Unit. In: *Project Stretch. Planning a Computer System*. Hrsg. von Werner Buchholz. New York, Toronto und London: McGraw-Hill, S. 228-247.

BANGEMANN, Martin (1994/1998) Europa und die globale Informationsgesellschaft. In: *Kursbuch Neue Medien. Trends in Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur*. Hrsg. von Stefan Bollmann. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, S. 271-288.

- BARAN, Paul (1964a) On Distributed Communications. [11 Teile].
<http://www.rand.org/publications/RM/RM3420/> (letzter Zugriff: Juni 2003).
- BARAN, Paul (1964b) On Distributed Communication Networks. In: *IEEE Transactions on Communication Systems*, Vol. CS-12, No. 1, March 1964, S. 1-9.
- BARAN, Paul (1964c) Distributed Communications. In: *IEEE Spectrum*, Vol. 1, No. 8, August 1964, S. 114.
- BARAN, Paul (1977) Some Perspectives on Networks – Past, Present and Future. In: *Information Processing. Proceedings of the IFIP Congress*, Vol. 7, S. 459-464.
- BARBROOK, Richard (2001) Cyber-Kommunismus. Wie die Amerikaner den Kapitalismus im Cyberspace aufheben. In: *Cyberhypes. Möglichkeiten und Grenzen des Internet*. Hrsg. von Rudolf Maresch und Florian Rötzer. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 76-101.
- BARBROOK, Richard / CAMERON, Andy (1996) Die kalifornische Ideologie. Über den Mythos der virtuellen Klasse. In: *Telepolis. Die Zeitschrift der Netzkultur*, Nr. 0, S. 51-72.
- BARDINI, Thierry (1997) Bridging the Gulfs: From Hypertext to Cyberspace.
<http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue2/bardini.html> (letzter Zugriff: Juni 2003).
- BARFIELD, Woodrow / DANAS, Eric (1996) Comments on the Use of Olfactory Displays for Virtual Environments. In: *Presence*, Vol. 5, No. 1, S. 109-121.
- BARLOW, John Perry (1991) Im Nichts sein. In: *Cyberspace. Ausflüge in virtuelle Wirklichkeiten*. Hrsg. von Manfred Waffender. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, S. 255-274.
- BARLOW, John Perry (1996) Unabhängigkeitserklärung des Cyberspace. In: *Telepolis. Die Zeitschrift der Netzkultur*, Nr. 0, S. 85-88.
- BARLOW, John Perry (1998) Wein ohne Flaschen. Globale Computernetze, Ideen-Ökonomie und Urheberrecht. In: *Kursbuch Neue Medien. Trends in Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur*. Hrsg. von Stefan Bollmann. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, S. 83-112.
- BARTHES, Roland (1968) L'effet du réel. In: *Communications*, No. 11, S. 84-89.
- BARTHES, Roland (1980) Upon Leaving the Movie Theater. In: *Apparatus. Cinematographic Apparatus: Selected Writings*. Hrsg. von Teresa Hak Kyung Cha. New York: Tanam Press, S. 1-4.
- BARTHES, Roland (1990) Die Fotografie als Botschaft. In: ders.: *Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 11-27.
- BATCHEN, Geoffrey (1991) Enslaved Sovereign, Observed Spectator: On Jonathan Crary, Techniques of the Observer. In: *Continuum. The Australian Journal of Media & Culture*, Vol. 6, No. 2, 80-94.
- BATCHEN, Geoffrey (1995) Spectres of Cyberspace. In: *Afterimage*, Vol. 23, No. 3, S. 6-7.
- BATCHEN, Geoffrey (1997) *Burning with Desire. The Conception of Photography*. Cambridge, Massachusetts, und London: MIT Press.
- BAUDRILLARD, Jean (1978) Die Präzession der Simulakra. In: ders.: *Agonie des Realen*. Berlin: Merve, S. 7-69.
- BAUDRY, Jean-Louis (1975/1994) Das Dispositiv: Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks. In: *Psyche*, Jg. 48, Nr. 11, S. 1047-1074.
- BAUMGÄRTEL, Tilman (1997) „Du wurdest gerade gelöscht“. Das Hollywoodkino ringt mit dem Verschwinden des Sichtbaren in der Technologie. In: *Telepolis. Die Zeitschrift der Netzkultur*, Nr. 2, S. 75-83.
- BAUMGÄRTEL, Tilman (1998) Die Suchmaschine GoTo verkauft die besten Plätze auf ihren Trefferlisten.
<http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/te/1442/1.html> (letzter Zugriff: Juni 2003).
- BAZIN, André (1967) The Myth of Total Cinema. In: ders.: *What is Cinema?* Bd. 1. Hrsg. von Hugh Gray. Berkeley: University of California Press, S. 17-22.

- BECKER, Howard S. (1979) Stereographs: Local, National, and International Art Worlds. In: *Points of View. The Stereograph in America – A Cultural History*. Hrsg. von Edward Earle. Rochester, New York: The Visual Studies Workshop, S. 89-96.
- BELADY, L. A. (1966) A Study of Replacement Algorithms for a Virtual Storage Computer. In: *IBM Systems Journal*, Vol. 5, No. 2, S. 78-101.
- BELL, C. G. / MCCREDIE, J. W. (1971) The Impact of Minicomputers on Simulation – An Overview. In: *Simulation*, Vol. 16, S. 98-101.
- BELTON, John (1992) *Widescreen Cinema*. Cambridge, Massachusetts und London: Harvard University Press.
- BERNERS-LEE, Tim (1989/90) Information Management: A Proposal
<http://www.w3.org/History/1989/proposal.html> (letzter Zugriff: Juni 2003).
- BERNERS-LEE, Tim (1995) Hypertext and Our Collective Destiny.
http://www.w3.org/Talks/9510_Bush/Talk.html (letzter Zugriff: Juni 2003).
- BERNERS-LEE, Tim (1996) The World Wide Web: Past, Present and Future.
<http://www.w3.org/People/Berners-Lee/1996/ppf.html> (letzter Zugriff: Juni 2003).
- BERNERS-LEE, Tim (1998) The World Wide Web: A Very Short Personal History.
<http://www.w3.org/People/Berners-Lee/ShortHistory.html> (letzter Zugriff: Juni 2003).
- BERNERS-LEE, Tim / CAILLIAU, Robert / LUOTONEN, Ari / NIELSEN, Henri Frystyk / SECRET, Arthur (1994) The World Wide Web. In: *Communications of the ACM*, Vol. 37, No. 8, S. 76-82.
- BERNHARDT, Ute / RUHMANN, Ingo (1994) Computer im Krieg: die elektronische Potenzmaschine. In: *Computer als Medium*. Hrsg. von Norbert Bolz, Friedrich Kittler und Georg Christoph Tholen. München: Fink, S. 183-208.
- BERRETH, Stefan / WITTE, Christopher (1997) Kollektiv der Feindbilder. Die Borg als ultimative Herausforderung. In: „Unendliche Weiten...“. *Star Trek zwischen Unterhaltung und Utopie*. Hrsg. von Kai-Uwe Hellmann und Arne Klein. Frankfurt a. M.: Fischer, S. 72-79.
- BICKENBACH, Matthias / MAYE, Harun (1997) Zwischen fest und flüssig. Das Medium Internet und die Entdeckung seiner Metaphern. In: *Soziologie des Internet. Handeln im elektronischen Web-Werk*, Hrsg. von Lorenz Gräf und Markus Krajewski. Frankfurt a. M. und New York: Campus, S. 80-98.
- BINKLEY, Timothy (1993) Refiguring Culture. In: *Future Visions. New Technologies of the Screen*. Hrsg. von Philip Hayward und Tana Wollen. London: BFI, S. 180-204.
- BIOCCA, Frank (1993) Will Simulation Sickness Slow Down the Diffusion of Virtual Environment Technology? In: *Presence*, Vol. 1, No. 3, S. 334-343.
- BIOCCA, Frank / DELANEY, Ben (1995) Immersive Virtual Reality Technology. In: *Communication in the Age of Virtual Reality Technology*. Hrsg. von Frank Biocca und Mark R. Levy. Hillsdale, New Jersey, u. a.: Erlbaum, S. 57-126.
- BIOY CASARES, Adolfo (1940/1983) *Morels Erfindung*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- BLEECKER, Julian (1992) Vision Culture. Information Management and the Cultural Assimilation of VR. In: *Afterimage*, Oktober 1992, S. 11-13.
- BLOOM, Howard (1999) *Global Brain. Die Evolution sozialer Intelligenz*. Stuttgart: DVA.
- BODDY, William (1994) Archaeologies of Electronic Vision and the Gendered Spectator. In: *Screen*, Vol. 35, No. 3, S. 105-122.
- BOGARD, William (1996) *The Simulation of Surveillance. Hypercontrol in Telematic Societies*. Cambridge, New York und Melbourne: Cambridge University Press.
- BOLZ, Norbert (1993) Zur Theorie der Hypermedien. In: *Raum und Verfahren*. Hrsg. von Jörg Huber und Alois Müller. Basel: Stroemfeld/Roter Stern, S. 17-28.
- BORDWELL, David (1993) *Narration in the Fiction Film*. London und New York: Routledge.

- BORMANN, Sven (1994) *Virtuelle Realität. Genese und Evaluation*. Bonn u. a.: Addison-Wesley.
- BOS, Philip J. (1993) Liquid-Crystal Shutter Systems for Time-Multiplexed Stereoscopic Displays. In: *Stereo Computer Graphics and Other True 3D-Technologies*. Hrsg. von David F. McAllister. Princeton, New Jersey: Princeton University Press, S. 90-118.
- BOURDIEU, Pierre (1965/1983) *Eine illegitime Kunst. Die sozialen Gebrauchsweisen der Photographie*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- BRADBURY, Ray (1950/1977) Das Kinderzimmer. In: ders.: *Der illustrierte Mann*. Zürich: Diogenes, S. 15-35.
- BRAITENBERG, Valentin (1995) Ein Wort geht um im neuen Gewand: Simulation. In: *Simulation. Computer zwischen Experiment und Theorie*. Hrsg. von Valentin Braitenberg und Inga Hosp. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, S. 7-9.
- BRANIGAN, Edward (1992) *Narrative Comprehension and Film*. London und New York: Routledge.
- BREDEKAMP, Horst (1997) Politische Theorien des Cyberspace. In: *Kritik des Sehens*. Hrsg. von Ralf Konersmann. Leipzig: Reclam, S. 320-339.
- BREMER, S. M. (Hrsg.) (1987) *The Globus Model. Computer Simulation of Worldwide Political and Economical Developments*. Boulder, Colorado: Westview Press.
- BRICKEN, Meredith (1994) Virtual Worlds: No Interface to Design. In: *Cyberspace. First Steps*. Hrsg. von Michael Benedikt. Cambridge, Massachusetts und London: MIT Press, S. 363-382.
- BRÖCKLING, Ulrich (2000) Totale Mobilmachung. Menschenführung im Qualitäts- und Selbstmanagement. In: *Gouvernementalität der Gegenwart. Studien zur Ökonomisierung des Sozialen*. Hrsg. von Ulrich Bröckling, Susanne Krasmann und Thomas Lemke. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 131-166.
- BRYAN, James S. / COMEAU, Charles P. (1961) Headsight Television System Provides Remote Surveillance. In: *Electronics*, Vol. 34, No. 4, 10. Nov. 1961, S. 86-90.
- BRYSON, Norman (1983) *Vision and Painting. The Logic of the Gaze*. London u. a.: Macmillan.
- BRYSON, Steve (1993) Virtual Reality in Scientific Visualization. In: *Computer & Graphics*, Vol. 17, No. 6, S. 679-685.
- BÜHL, Achim (1996) *CyberSociety. Mythos und Realität der Informationsgesellschaft*. Köln: Papyrossa.
- BUDEMEIER, Heinz (1970) *Panorama, Diorama, Photographie: Entstehung und Wirkung neuer Medien im 19. Jahrhundert*. München: Fink.
- BUKATMAN, Scott (1993) *Terminal Identity. The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Durham und London: Duke University Press.
- BUNNELL, David (1987) The Participatory PC. In: *PC World*, Dezember 1987, S. 15-32.
- BURDICK, Eugene (1964/1971) *Mister Amerika*. München: Kindler.
- BUSCH, Carsten (1998) *Metaphern in der Informatik. Modellbildung, Formalisierung, Anwendung*. Wiesbaden: Deutscher Universitäts Verlag.
- BUSH, Vannevar (1945a) As We May Think. In: *Atlantic Monthly*, No. 176, S. 101-108.
- BUSH, Vannevar (1945b) As We May Think. A Top U.S. Scientist Foresees a Possible Future World in which Man-Made Machines Will Start to Think. In: *Life*, Vol. 19, No. 11, S. 112-114, 116, 118, 121, 123/124.
- BUSH, Vannevar (1945/1997) As We May Think. In: *Form Diskurs*, Nr. 2, S. 136-147.
- BUSH, Vannevar (1969) Memex Revisited. In: ders.: *Science is not enough*. New York: Morrow, S. 75-101.
- BUTLER, Judith (1997) *Körper von Gewicht*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

- CALLENBACH, Ernest (1975) *Ecotopia*. New York: Bantam.
- CAMPBELL-KELLY, Martin (1988) Data Communication at National Physics Laboratory (1965-1975). In: *Annals of the History of Computing*, Vol. 9, No. 3/4, S. 221-247.
- CANZLER, Weert / HELMERS, Sabine / HOFFMANN, Ute (1997) Die Datenautobahn – Sinn und Unsinn einer populären Metapher. In: *Technikgenese. Befunde aus einem Forschungsprogramm*. Hrsg. von Meinolf Dierkes. Berlin: Edition Sigma, S. 167-192.
- CANZLER, Weert / KNIE, Andreas (1994) *Das Ende des Automobils. Fakten und Trends zum Umbau der Autogesellschaft*. Heidelberg: Müller (C. F.).
- CAREY, James W. / QUIRK, JOHN J. (1970a) The Mythos [sic] of the Electronic Revolution [1]. In: *The American Scholar*, Vol. 39, No. 2, S. 219-241.
- CAREY, James W. / QUIRK, JOHN J. (1970b) The Mythos [sic] of the Electronic Revolution [2]. In: *The American Scholar*, Vol. 39, No. 3, S. 395-424.
- CAREY, James W. / QUIRK, JOHN J. (1973/1989) The History of the Future. In: James W. Carey: *Communication as Culture. Essays on Media und Society*. Boston u. a.: Unwin Hyman, S. 173-200.
- CAREY, John / MOSS, Mitchell L. (1985) The Diffusion of New Telecommunication Technologies. In: *Telecommunication Policy*, No. 9, Juni 1985, S. 145-158.
- CARMODY, Steven / GROSS, Walter / NELSON, Theodor H. / RICE, David / DAM, Andries van (1969) A Hypertext Editing System for the /360. In: *Pertinent Concepts in Computer Graphics*. Hrsg. von M. Faiman und J. Nievergelt. Urbana: University of Illinois Press, S. 291-330.
- CARON, André H. / GIROUX, Luc / DOUZOU, Sylvie (1989) Uses and Impacts of Home Computers in Canada: A Process of Reappropriation. In: *Media Use in the Information Age. Emerging Patterns of Adoption and Consumer Use*. Hrsg. von Jerry L. Salvaggio und Jennings Bryant. Hillsdale, New Jersey: Erlbaum, S. 147-162.
- CARROLL, Lewis (1865/1872/1999) *Alice im Wunderland | Alice hinter den Spiegeln*. Frankfurt a. M.: Insel.
- CASTELLS, Manuel (2003a) *Der Aufstieg der Netzwerkgesellschaft. Teil 1 der Trilogie: Das Informationszeitalter*. Opladen: Leske + Budrich.
- CASTELLS, Manuel (2003b) *Jahrtausendwende. Teil 3 der Trilogie: Das Informationszeitalter*. Opladen: Leske + Budrich.
- CAVE, MARTIN (1980) *Computers and Economic Planning, the Soviet Experience*. Cambridge: Cambridge University Press.
- CAWKELL, Tony (1989) From Memex to Mediamaker. In: *The Electronic Library*, Vol. 7, No. 5, S. 278-286.
- CERF, Vinton / KAHN, Robert E. (1974) A Protocol for Packet Network Interconnection. In: *IEEE Transactions on Communications*, Vol. Com 22, No. 5, S. 637-648.
- CERF, Vinton / LYONS, Robert E. (1983) Military Requirements for Packet-Switched Networks and their Implications for Protocol Standardization. In: *Computer Networks*, No. 7, S. 293-306.
- CERUZZI, Paul (2000) *A History of Modern Computing*. Cambridge, Massachusetts, und London: MIT Press.
- CHESHER, Chris (1994) Colonizing Virtual Reality. Construction of the Discourse of Virtual Reality 1984-1992. <http://eserver.org/cultronix/chesher/> (letzter Zugriff: Juni 2003).
- COCKE, John / KOLSKY, Harwood G. (1959) The Virtual Memory in the STRETCH Computer. In: *Proceedings of the 1959 Eastern Joint Computer Conference. Papers presented at the Joint IRE-AIEE-ACM Computer Conference*, Boston, Massachusetts, S. 82-93.
- COMOLLI, Jean-Louis (1980) Machines of the Visible. In: *The Cinematic Apparatus*. Hrsg. von Teresa de Lauretis und Stephen Heath. London u. a.: Macmillan, S. 121-142.

COOK, Robert L. / TORRANCE, Kenneth E. (1982) A Reflectance Model for Computer Graphics. In: *ACM Transactions on Graphics*, Vol. 1, No. 1, S. 7-24.

CORBATO, Fernando J. (1991) An Interview with Fernando Jose Corbató. In: *Communications of the ACM*, Vol. 34, No. 9, S. 83-90.

CRARY, Jonathan (1990) *Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge, Massachusetts, und London: MIT Press.

CRARY, Jonathan (1999) *Suspensions of Perception. Attention, Spectacle and Modern Culture*. Cambridge, Massachusetts, und London: MIT Press.

CZITROM, Daniel J. (1982) *Media and the American Mind*. Chapel Hill: University of North California Press.

DAMUS, Renate (1986) *Die Legende von der Systemkonkurrenz. Kapitalistische und realsozialistische Industriegesellschaft*. Frankfurt a. M. und New York: Campus.

DASTON, Lorraine / GALISON, Peter (1992/2002) Das Bild der Objektivität. In: *Ordnungen der Sichtbarkeit. Fotografie in Wissenschaft, Kunst und Technologie*. Hrsg. von Peter Geimer, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 29-99.

DAVIS, Erik (1994) Technognosis, Magic, Memory, and the Angels of Information. In: *Flame Wars. The Discourse of Cyberculture*. Hrsg. von Mark Dery. Durham und London: Duke University Press, S. 29-60.

DEBATIN, Bernhard (1999a) Allwissenheit und Grenzenlosigkeit: Mythen um Computernetze. In: *Massenmedien und Zeitgeschichte*. Hrsg. von Jürgen Wilke (Schriftenreihe der DGPK, Bd. 26). Konstanz: UVK, S. 481-493.

DEBATIN, Bernhard (1999b) Der digitale Gott: Das Internet als Heilsutopie. In: *Zeitschrift für Pädagogik und Theologie*, Jg. 51, H. 3, S. 222-226.

DELEUZE, Gilles (1968/1997) *Differenz und Wiederholung*. München: Fink.

DELEUZE, Gilles (1990/1993a) Kontrolle und Werden. Gespräch mit Antonio Negri. In: ders.: *Unterhandlungen 1972-1990*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 243-253.

DELEUZE, Gilles (1990/1993b) Postskriptum über die Kontrollgesellschaften. In: ders.: *Unterhandlungen 1972-1990*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 254-262.

DENNING, Peter J. (1970) Virtual Memory. In: *ACM Computing Surveys*, Vol. 2, No. 3, S. 153-189.

DENNING, Peter J. (1996) Virtual Memory. In: *ACM Computing Surveys*, Vol. 28, No. 1, S. 213-216.

DERRIDA, Jacques (1967/1992) *Grammatologie*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

DETOUZOS, Michael (1997) *What Will Be. How the New World of Information Will Change our Lives*. New York: Harper Collins.

DERY, Mark (1996) *Cyber. Die Kultur der Zukunft*. New York: Grove Press.

DICKERSON, M. D. / GENTRY, J. W. (1983) Characteristics of Adopters and Non-Adopters of Home Computers. In: *Journal of Consumer Research*, No. 10, S. 225-234.

DIERKES, Meinolf / HOFFMANN, Ute / MARZ, Lutz (1992) *Leitbild und Technik. Zur Entstehung und Steuerung technischer Innovationen*. Berlin: Edition Sigma.

DIERKES, Meinolf / MARZ, Lutz (1992) *Leitbildprägung und Leitbildgestaltung – Zum Beitrag der Technikgenese-Forschung für eine prospektive Technikfolgen-Regulierung*. Berlin: WZB-Papers FS II 92-105.

DINKLA, Söke (1997) *Pioniere interaktiver Medienkunst von 1970 bis heute*. Ostfildern: Edition Cantz.

DOUFURNY (1800/1937) [Rapport sur le Panorama, 15.9.1800]. In: *Procès Verbaux de l'Academie des Beaux-Arts. Tome 1. La Classe de Littérature et Beaux-Arts de l'Institut national. An IV-An VIII*. Hrsg. von Michel Bonnaire. Paris: Librairie Armand Colin 1937, S. 255-262.

DOUGLAS, Susan J. (1993) Oppositional Uses of Technology and Corporate Competition. The Case of Radio Broadcasting. In: *Technological Competitiveness. Contemporary and Historical Perspectives on the Electrical, Electronics and Computer Industries*. Hrsg. William Aspray. Picataway: IEEE Press, S. 208-219.

DUPUY, Jean-Pierre (1980) Myths of the Informational Society. In: *The Myths of Information: Technology and Postindustrial Culture*. Hrsg. von Kathleen Woodward. Madison, Wisconsin: Cora, S. 3-17.

DUTTON, John M. / STARBUCK, William H. (1971) *Computer Simulation of Human Behavior*. New York u. a.: John Wiley and Sons.

DYSON, Esther / GILDER, George / KEYWORTH, George / TOFFLER, Alvin (1994) Cyberspace and the American Dream: A Magna Charta for the Knowledge Age, Release 1.2, August 22, 1994.

http://www.pff.org/position_old.html (letzter Zugriff: Juni 2003).

EARLE, Edward W. (Hrsg.) (1979) *Points of View. The Stereograph in America. A Cultural History*. Rochester, New York: Visual Studies Workshop.

EBERHARD, Johann August (1807/1972) *Handbuch der Ästhetik für gebildete Leser aus allen Ständen*. Bd. 1. Halle: Kemmerle und Schwetschke, 2. Aufl. Faksimilereprint: Frankfurt a. M.: Athenäum.

ECKERT, Roland / VOGELSANG, Waldemar / WETZSTEIN, Thomas / WINTER, Rainer (1991) *Auf digitalen Pfaden. Die Kulturen von Hackern, Programmierern, Crackern und Spielern*. Opladen: Westdeutscher Verlag.

ECO, Umberto (1985/1993) Über Spiegel. In: ders.: *Über Spiegel und andere Phänomene*. München und Wien: Hanser, S. 26-61.

EDGERTON, David (1996) The 'White Heat' Revisited: The British Government and Technology in the 1960s. In: *20th Century British History*, Vol. 7, No. 1, S. 53-90.

EDWARDS, Paul N. (1996) *The Closed World. Computers and the Politics of Discourse in Cold War America*. Cambridge, Massachusetts, und London: MIT Press.

EICHENLAUB, Jessie (1993) The Parallax Illumination Autostereoscopic Method. In: *Stereo Computer Graphics and Other True 3D-Technologies*. Hrsg. von David F. McAllister. Princeton, New Jersey: Princeton University Press, S. 166-182.

ELLIS, S. R. (1991) Nature and Origins of Virtual Environments. A Bibliographical Essay. In: *Computing Systems in Engineering*. Vol. 2, No. 4, S. 321-347.

ELLRICH, Lutz (1997) Neues über das 'neue Medium' Computer. In: *Technik und Gesellschaft. Jahrbuch, Bd. 9: Innovationen – Prozesse, Produkte, Politik*. Hrsg. von Werner Rammert und Gotthard Bechmann, Frankfurt a. M. u. a.: Campus, S. 195-223.

ENGELBART, Douglas C. (1960) A Possible Research Activity Toward a Technique for Teaching Coordinate Physical Skills.

http://sloan.stanford.edu/mousesite/EngelbartPapers/B15_F5_CoPhySkill.html (letzter Zugriff: Juni 2003)

ENGELBART, Douglas C. (1961/1991) Letter to Vannevar Bush and Program On Human Effectiveness. In: *From Memex to Hypertext. Vannevar Bush and the Mind's Machine*. Hrsg. von James M. Nyce und Paul Kahn. Boston, Massachusetts, u. a.: Academic Press, S. 235-244.

ENGELBART, Douglas C. (1961a) Program on Human Effectiveness. December 1961. <http://sloan.stanford.edu/mousesite/Archive/Post68/PrHumanEffectiveness.html> (letzter Zugriff: Juni 2003).

ENGELBART, Douglas C. (1961b) Special Considerations of the Individual as a User, Generator, and Retriever of Information. (Presented at the Annual Meeting of the American Documentation Institute, Berkeley, California, October 23-27, 1960). In: *American Documentation*, 12, No. 2, S. 121-125, April 1961.

- ENGELBART, Douglas C. (1961c) Automated Psycho-Motor Skill Training http://sloan.stanford.edu/mousesite/EngelbartPapers/B4_F9_AutoPsyMo.html (letzter Zugriff: Juni 2003).
- ENGELBART, Douglas C. (1962) Augmenting Human Intellect: A Conceptual Framework. Summary Report AFOSR-3223 under Contract AF49(638)-1024, SRI Project 3578 for Air Force Office of Scientific Research, Stanford Research Institute, Menlo Park, Ca., October 1962. http://sloan.stanford.edu/mousesite/EngelbartPapers/B5_F18_ConceptFrameworkInd.html (letzter Zugriff: Juni 2003).
- ENGELBART, Douglas C. (1988) The Augmented Knowledge Workshop. In: *A History of Personal Workstations*. Hrsg. von Adele Goldberg. New York: ACM und Reading, Massachusetts u. a.: Addison-Wesley, S. 185-248.
- ENGLISH, William K. / ENGELBART, Douglas C. / BERMAN, Melvyn L. (1967) Display-Selection Techniques for Text Manipulation. In: *IEEE Transactions on Human Factors in Electronics*, HFE-8, No. 1, S. 5-15.
- ERSHOV, Andrei P. / SHURA-BURA, Mikhail R. (1980) The Early Development of Programming in the USSR. In: *A History of Computing in the Twentieth Century*. Hrsg. von M. Metropolis et al. New York: Academic Press, S. 137-196.
- ESPOSITO, Elena (1995a) Illusion und Virtualität. Kommunikative Veränderungen der Fiktion. In: *Soziologie und Künstliche Intelligenz. Produkte und Probleme einer Hochtechnologie*. Hrsg. von Werner Rammert. Frankfurt a. M. und New York: Campus, S. 187-216.
- ESPOSITO, Elena (1995b) Interaktion, Interaktivität und die Personalisierung der Massenmedien. In: *Soziale Systeme. Zeitschrift für soziologische Theorie*, Jg. 2, S. 225-260.
- ESPOSITO, Elena (1998) Fiktion und Virtualität. In: *Medien Computer Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und neue Medien*. Hrsg. von Sybille Krämer. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 269-296.
- EURICH, Claus (1991) *Tödliche Signale: die kriegserische Geschichte der Informationstechnik von der Antike bis zum Jahr 2000*. Frankfurt a. M.: Luchterhand.
- EVERETT, Robert (1980) WHIRLWIND. In: *A History of Computing in the Twentieth Century*. Hrsg. von M. Metropolis et al. New York: Academic Press, S. 365-384.
- FEINER, S. / MACINTYRE, B. / SELIGMANN, D. (1993) Knowledge-based Augmented Reality. In: *Communications*, Vol. 36, No. 7, S. 53-62.
- FELLNER, W. D. (1992) *Computergrafik*. Mannheim u. a.: B.I.-Wissenschafts Verlag.
- FEST, Joachim (1991) *Der zerstörte Traum. Vom Ende des utopischen Zeitalters*. Berlin: Siedler.
- FISHER, Scott (1990) Virtual Environments: Personal Simulations & Telepresence. In: *Multimedia Review*, Vol. 1, No. 2, S. 24-31.
- FISHER, Scott (1991) Wenn das Interface im Virtuellen verschwindet. In: *Cyberspace. Ausflüge in virtuelle Wirklichkeiten*. Hrsg. von Manfred Waffender. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, S. 35-51.
- FISKE, John (1989) *Understanding Popular Culture*. New York und London: Routledge.
- FISKE, John (1992) British Cultural Studies and Television. In: *Channels of Discourse, Reassembled. Television and Contemporary Criticism*. Second rev. Edition. Chapel Hill, North Carolina und London: University of North Carolina Press, S. 284-326.
- FISKE, John (1993) *Power Plays, Power Works*. London: Verso.
- FLESSNER, Bernd (1993) Archäologie im Cyberspace. Anmerkungen zu Stanislaw Lems Phantomatik. In: *Wirklichkeitsmaschinen. Cyberspace und die Folgen*. Hrsg. von Karl-Heinz Steinmüller. Weinheim und Basel: Beltz, S. 25-38.

- FLOR, Chris / GUTMAIR, Ulrich (1998) Hysterie und Cyberspace. Im Gespräch mit Slavoj Žižek. <http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/co/2491/1.html> (letzter Zugriff: Juni 2003).
- FLUSSER, Vilém (1991) Digitaler Schein. In: *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*. Hrsg. von Florian Rötzer. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 147-159.
- FLUSSER, Vilém (1992) *Ins Universum der technischen Bilder*. Göttingen: European Photography.
- FLUSSER, Vilém (1993) Vom Virtuellen. In: *Cyberspace. Zum medialen Gesamtkunstwerk*. Hrsg. von Florian Rötzer und Peter Weibel. München: Boer, S. 65-71.
- FOLEY, James D. (1987) Interfaces for Advanced Computing. In: *Scientific American*, October 1987, S. 82-90.
- FOLEY, James D. / DAM, Andries van/ FEINER, Steven K. / HUGHES, John F. / PHILIPS, Richard L. (1990) *Computer Graphics: Principles and Practice*. Reading, Massachusetts, u. a.: Addison-Wesley.
- FOUCAULT, Michel (1961/1999) *Die Geburt der Klinik. Eine Archäologie des ärztlichen Blicks*. Frankfurt a. M.: Fischer.
- FOUCAULT, Michel (1967/1991) Andere Räume. In: *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*. Hrsg. von Karlheinz Barck, Peter Gente, Heidi Paris und Stefan Richter. Leipzig: Reclam, S. 34-46.
- FOUCAULT, Michel (1969/1995) *Archäologie des Wissens*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- FOUCAULT, Michel (1971/1993) Nietzsche, die Genealogie, die Historie. In: ders.: *Von der Subversion des Wissens*. Frankfurt a. M.: Fischer, S. 69-90.
- FOUCAULT, Michel (1972/1997) *Die Ordnung des Diskurses*. Frankfurt a. M.: Fischer.
- FOUCAULT, Michel (1975/1994) *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- FOUCAULT, Michel (1976/1986) *Sexualität und Wahrheit 1. Der Wille zum Wissen*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- FOUCAULT, Michel (1978) *Dispositive der Macht*. Berlin: Merve.
- FRANK, Howard (1974) Survivability Analysis of Command and Control Communication Networks. [Part 1 and 2] In: *IEEE Transactions on Communications*, Vol. Com 22, No. 5, S. 589-605.
- FRANKE, Herbert W. (1961/1989) *Der Orchideenkäfig*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- FRAYN, Michael (1968) *A Very Private Life*. Glasgow: Collins & Sons.
- FRIEDEWALD, Michael (1998) Blick zurück auf den Memex. Anmerkungen zu Vannevar Bushs Aufsatz „As we may think“. In: *Informatik Forum*, Jg. 12, Nr. 3/4, S. 177-185.
- FRIEDEWALD, Michael (1999) *Der Computer als Werkzeug und Medium. Die geistigen und technischen Wurzeln des Personal Computers*. Berlin: Diepholz.
- FUKUYAMA, Francis (1992) *Das Ende der Geschichte. Wo stehen wir?* München: Kindler.
- FURLONG, Ruth (1995) There is no Place Like Home. In: *The Photographic Image in Digital Culture*. Hrsg. von Martin Lister. New York und London: Routledge, S. 170-187.
- FURNESS, Thomas (1986) The Supercockpit and its Human Factors Challenges. In: *Proceedings of the 30th Annual Meeting of the Human Factors Society*. Dayton, Ohio, S. 48-52.
- GALISON, Peter (1997) *Image and Logic. A Material Culture of Microphysics*. Chicago und London: Chicago University Press.
- GALOUYE, Daniel F. (1964/1983) *Simulacron Drei*. München: Heyne.
- GARB, Yaakov (1987) Virtual Reality. In: *Whole Earth Review*, Nr. 57, S. 118-120.

- GATES, Bill (1997) *Der Weg nach vorn. Die Zukunft der Informationsgesellschaft*. München: Heyne.
- GEIGEL, Joe F. / MUSGRAVE, Kenton (1997) A Model for Simulating the Photographic Development Process on Digital Images. In: *SIGGRAPH Proceedings*, S. 135-142.
- GEROVITCH, Slava (2002) *From Newspeak to Cyberspeak: A History of Soviet Cybernetics*. Cambridge, Massachusetts, und London: MIT Press.
- GIBSON, James J. (1972) Eine Theorie malerischer Wahrnehmung. In: *Zeichen, Bild, Symbol*. Hrsg. von György Kepes. Brüssel: La Connaissance, S. 62-77.
- GIBSON, William (1981/1995) *Vernetzt. Johnny Mnemonic und andere Geschichten*. Frankfurt a. M.: Rogner & Bernhard bei Zweitausendeins.
- GIBSON, William (1984/1996) *Die Neuromancer-Trilogie. Neuromancer Biochips Mona Lisa Overdrive*. Frankfurt a. M.: Rogner & Bernhard bei Zweitausendeins.
- GIESECKE, Michael (1991/1998) *Der Buchdruck der frühen Neuzeit. Eine historische Fallstudie über die Durchsetzung neuer Informations- und Kommunikationstechnologien*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- GIESECKE, Michael (2002) *Von den Mythen der Buchkultur zu den Visionen der Informationsgesellschaft. Trendforschungen zur kulturellen Medienökologie*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- GILBRETH, Frank Bunker (1921) *Bewegungsstudien. Vorschläge zur Steigerung der Leistungsfähigkeit des Arbeiters*. Berlin: Springer.
- GLASS, Fred (1985) Sign of the Times: The Computer as Character in Tron, War Games, and Superman III. In: *Film Quarterly*, Vol. 38, No. 2, S. 16-27.
- GODFREY, Michael D. / HENDRY, D. F. (1993) The Computer as von Neumann Planned it. In: *IEEE Annals of the History of Computing*, Vol. 15, No. 1, S. 11-21.
- GODZICH, Wlad (1991) Vom Paradox der Sprache zur Dissonanz des Bildes. In: *Paradoxien, Dissonanzen, Zusammenbrüche*. Hrsg. von Hans Ulrich Gumbrecht und K. Ludwig Pfeiffer. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 747-758.
- GOERTZ, Lutz (1994) Virtual Reality – Zukunftsaussichten für ein neues Medium. Was uns die Markteinführung ‚alter‘ Medien für die Entwicklung von VR lehren kann. In: *Virtual Reality '94. Anwendungen und Trends*. Hrsg. von H.-J. Warnecke und H. J. Bullinger. Berlin u. a.: Springer, S. 49-56.
- GOERTZEL, Ben (2002) *Creating Internet Intelligence: Wild Computing, Distributed Digital Consciousness and the Emerging Global Brain*. New York: Kluwer.
- GOETHE, J. W. von (1985 ff.) *Sämtliche Werke nach Epochen seines Schaffens. Münchner Ausgabe*. Hrsg. von Karl Richter et al. München u. a.: Hanser.
- GOLDSTINE, Herman H. (1972) *The Computer from Pascal to von Neumann*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press.
- GOODMAN, Seymour (1979) Soviet Computing and Technology Transfer. In: *World Politics*, Vol. 31, No. 4, S. 539-570.
- GOODMAN, Seymour / MCHENRY, William K. / WOLCOTT, Peter (1989) Scientific Computing in the Soviet Union. In: *Computers in Physics*, Vol. 3, No. 1, S. 39-45.
- GORDON, G. (1962) A General Purpose Systems Simulator. In: *IBM Systems Journal*, September 1962, S. 18-32.
- GORE, Al (1994) Building the Information Superhighway.
<http://www.robson.org/capfaq/gorespeech.html> (letzter Zugriff: Januar 2003).
- GOSSER, Mark (1977) *Selected Attempts at Stereoscopic Moving Pictures and their Relationship to the Development of Motion Picture Technology, 1852-1903*. New York: Arno Press.
- GOTTL-OTTILIENFELD, Friedrich von (1924) *Fordismus. Über Industrie und technische Vernunft*. Jena: Gustav Fischer.

GOURAUD, Henri (1971) Continuous Shading of Curved Surfaces. In: *IEEE Transactions on Computers* C-20, 6, S. 623-629.

GRAU, Oliver (1999) Into the Belly of the Image. Historical Aspects of Virtual Reality. <http://waste.informatik.hu-berlin.de/mtg/graubell.html> (letzter Zugriff: Juni 2003).

GRAU, Oliver (2001) *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien*. Berlin: Reimer.

GREENFIELD, Harvey / VICKERS, Donald / SUTHERLAND, Ivan / KOLFF, Willem (1971) Moving Computer Graphic Images Seen from Inside the Vascular System. In: *Transactions of the American Society of Artificial Internal Organs*, No. 17, S. 381-385.

GRÖNDAHL, Boris (1998) Cyber-, Digi-, E-, und Net-Cash. In: *Telepolis. Die Zeitschrift der Netzkultur*, Nr. 4/5, S. 90-96.

GÜNTHER, Hans (1995) Erzwungene Harmonie. Ästhetische Aspekte des totalitären Staats. In: *Gesamtkunstwerk. Zwischen Synästhesie und Mythos*. Hrsg. von Hans Günther. Bielefeld: Aisthesis, S. 259-272.

GURLEY, Benjamin M. / WOODWARD, Charles E. (1959) Light-Pen Links Computer to Operator. In: *Electronics*, Vol. 32, 4, No. 47, 20. November, S. 85-87.

GUTERL, Fred (1984) Design Case History: Apple's Macintosh. In: *IEEE Spectrum*, Vol. 21, No. 12, S. 34-43.

HADDON, Leslie (1988) The Home Computer: The Making of a Consumer Electronic. In: *Science and Culture*, No. 2, S. 7-51.

HAFNER, Katie / LYON, Matthew (1997) *Arpa Kadabra: die Geschichte des Internet*. Heidelberg: dpunkt-Verlag.

HAGEN, Wolfgang (2002a) Bill Luhan und Marshall McGates. Die Extension des Menschen als Extension der USA. <http://www.whagen.de/publications/MarshallMcGates/LuhanGates.htm> (letzter Zugriff: Juni 2003).

HAGEN, Wolfgang (2002b) Die Entropie der Fotografie. Skizzen zu einer Genealogie der digital-elektronischen Bildaufzeichnung. In: *Paradigma Fotografie. Fotokritik am Ende des fotografischen Zeitalters*. Bd. 1. Hrsg. von Herta Wolf. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 195-235.

HAMIT, Francis (1993) *Virtual Reality and the Exploration of Cyberspace*. Carmel, Indiana: Sams.

HARRIS, Daniel (1996) Computer-Ästhetik. In: *Texte zur Kunst*, Jg. 6, Nr. 21, S. 113-120.

HARRIS, Thomas C. / ABENE, Peter V. / GRINDLE, Wayne W. / HENRY, Darryl W. / MORRIS, Dennis C. / PARKER, Glynn E. (1982) Development of the Milnet. In: *EASCON Record (Electronics and Aerospace Convention. IEEE Aerospace and Electronics System Group)*, Vol. 15, S. 77-80.

HART, Jeffrey / REED, Robert / BAR, François (1992) The Building of the Internet. Implications for the Future of Broadband Networks. In: *Telecommunications Policy*, Vol. 16, Nov. 1992, S. 666-689.

HASTIE, Amelie (1996) A Fabricated Space. Assimilating the Individual on *Star Trek: The Next Generation*. In: *Enterprise Zones. Critical Positions on Star Trek*. Hrsg. von Taylor Harrison, Sarah Projansky, Kent A. Ono und Elyce Rae Helford. Boulder, Colorado: Westview Press, S. 115-136.

HAUBEN, Michael / HAUBEN, Ronda (1997) *Netizens. On the History and Impact of Usenet and the Internet*. Los Alamitos: IEEE Computer Society Press.

HAWKINS, Diana Gagnon (1995) Virtual Reality and Passive Simulators: The Future of Fun. In: *Communication in the Age of Virtual Reality*. Hrsg. von Frank Biocca und Mark R. Levy. Hillsdale, New Jersey, u. a.: Erlbaum, S. 159-190.

- HAYES, R. M. (1989) *3D-Movies. A History and Filmography of Stereoscopic Cinema*, Jefferson, North Carolina: MacFarland.
- HAYLES, N. Katherine (1993) The Seductions of Cyberspace. In: *Rethinking Technologies*. Hrsg. von Verena Andermatt Conley. Minneapolis: University of Minnesota Press, S. 173-190.
- HAYLES, N. Katherine (1999) *How we Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago und London: Chicago University Press.
- HAYWARD, Philip (1993) Situating Cyberspace. The Popularisation of Virtual Reality. In: *Future Visions. New Technologies of the Screen*. Hrsg. von Philip Hayward und Tana Wollen. London: BFI, S. 180-204.
- HEETER, Carrie (1992) Being There. The Subjective Experience of Presence. In: *Presence*, Vol. 1, No. 2, S. 262-271.
- HEIDEN, Heidi B. / DUFFIELD, Howard C. (1982) Defense Data Network. In: *EASCON Record (Electronics and Aerospace Convention. IEEE Aerospace and Electronics System Group)*, Vol. 15, S. 61-75.
- HEIDENREICH, Stefan (1997) Icons: Bilder für User und Idioten. In: *Localizer 1.3*. Hrsg. von Birgit Richard, Robert Klanten und Stefan Heidenreich. Berlin: Die Gestalten, S. 82-85.
- HEILBRONER, Robert L. (1967/1996) Do Machines Make History? In: *Does Technology Drive History? The Dilemma of Technological Determinism*. Hrsg. von Merritt Roe Smith und Leo Marx. Cambridge, Massachusetts, und London: MIT Press, S. 53-65.
- HEILIG, Morton (1955/1992) El Cine del Futuro: The Cinema of the Future. In: *Presence*, Vol. 1, No. 3, S. 279-294.
- HEIM, Michael (1993) *The Metaphysics of Virtual Reality*. Oxford: Oxford University Press.
- HELLIGE, Hans-Dieter (1992) Militärische Einflüsse auf Leitbilder, Lösungsmuster und Entwicklungsrichtungen der Computerkommunikation. In: *Technikgeschichte*, Nr. 59, S. 371-401.
- HELLIGE, Hans-Dieter (Hrsg.) (1994) *Leitbilder der Informatik- und Computer-Entwicklung*. Bremen: Fachgruppe 8.2.1 im Fachbereich 8 der Ges. für Informatik.
- HELLIGE, Hans-Dieter (Hrsg.) (1996) *Technikleitbilder auf dem Prüfstand: Leitbild-Assessment aus Sicht der Informatik- und Computergeschichte*. Berlin: Sigma.
- HELMERS, Sabine / HOFFMANN, Ute / HOFMAN, Jeanette (1994) Alles Datenautobahn – oder was? Entwicklungspfade informationstechnischer Vernetzung. In: *Kommunikationsnetze der Zukunft – Leitbilder und Praxis*. Hrsg. von Claudia von Grote, Sabine Helmers, Ute Hoffmann und Jeanette Hofmann. Berlin: Wissenschaftszentrum Berlin für Sozialforschung. FS II 94-103, S. 237-246.
- HEUBACH, Friedrich (1995) Virtuelle Realitäten und ordinäre Illusionen. Psychologische Bemerkungen zur Wahrnehmung der visuellen Welt als Wirklichkeit. In: *Sehsucht. Über die Veränderung der visuellen Wahrnehmung*. Hrsg. von der Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland GmbH. Göttingen: Steidl, S. 139-146.
- HEYLIGHEN, Francis (1997) Vom World Wide Web zum globalen Gehirn. In: *Telepolis. Die Zeitschrift der Netzkultur*, Nr. 1, S. 69-81.
- HICK, Ulrike (1999) *Geschichte der optischen Medien*. München: Fink.
- HICKETHIER, Knut (2003) Gibt es ein medientechnisches Apriori? Technikdeterminismus und Medienkonfiguration in historischen Prozessen. In: *Medienentwicklung und gesellschaftlicher Wandel*. Hrsg. von Markus Behmer, Friedrich Krotz, Rudolf Stöber und Carsten Winter. Opladen: Westdeutscher Verlag 2003, S. 39-52.
- HILDEBRAND, Klaus (1999) Die deutsche Reichsbahn in der nationalsozialistischen Diktatur. In: *Die Eisenbahn in Deutschland. Von den Anfängen bis zur Gegenwart*. Hrsg. von Lothar Gall und Manfred Pohl. München: Beck, S. 165-243.

HILTZIK, Michael (1999) *Dealers of Lightning. Xerox PARC and the Dawn of the Computer Age*, New York: Harper Collins.

HIRSCH, Joachim (1995) *Der nationale Wettbewerbsstaat*. Berlin: ID-Archiv.

HIRSCH, Joachim (2001) Postfordismus. Dimensionen einer neuen kapitalistischen Formation. In: *Die Zukunft des Staates*. Hrsg. von Joachim Hirsch, Bob Jessop und Nicos Poulantzas. Hamburg: VSA, S. 171-209.

HODGES, Larry F. / KOOPER, Rob / NORTH, Max / OPDYKE, Dan / ROTHBAUM-OLASOV, Barbara / WILLFORD, James S. (1995) Virtual Reality Graded Exposure in the Treatment of Acrophobia: A Case Report. In: *Behaviour Therapy*, Vol. 26, No. 3, S. 547-554.

HODGES, Mark (2001) Degrees of Freedom. New Display Technologies Offer Unencumbered Viewing and Manipulation of Stereo 3D Images. In: *Computer Graphics World*, Mai 2001, S. 36-40.

HÖRISCH, Jochen (1996) Medienmetaphorik. In: *Universitas*, Nr. 600 (Jg. 51, Nr. 6), S. 529-531.

HOLMES, Sir Oliver Wendell (1859) The Stereoscope and the Stereograph. In: *Atlantic Monthly*, No. 3, June 1859, S. 737-748.

HOLMES, Sir Oliver Wendell (1861) Sun-Painting and Sun-Sculpture; with a Stereoscopic Trip across the Atlantic. In: *Atlantic Monthly*, No. 8, July 1861, S. 13-29.

HOLMES, Sir Oliver Wendell (1863) Doings of the Sunbeam. In: *Atlantic Monthly*, No. 12, July 1863, S. 1-15.

HOPPE, Angelika / NAKE, Frieder (1995) *Das allmähliche Auftauchen des Computers als Medium. Ergebnisse einer Delphi-Studie*. Bremen: Universität Bremen. Fachbereich Mathematik und Informatik. Bericht 3/95.

HOUNSHELL, David (1997) The Cold War, RAND, and the Generation of Knowledge, 1946-1962. In: *Historical Studies in the Physical and Biological Sciences*, No. 27, S. 237-267.

HOZIC, Aida A. (1999) Uncle Sam Goes to Siliwood: Of Landscapes, Spielberg and Hegemony. In: *Revue of International Political Economy*, Vol. 6, No. 3, S. 289-312.

HUHTAMO, Erkki (o. J.) Armchair Traveller on the Ford of Jordan. The Home, the Stereoscope and the Virtual Voyage.
http://www.mediamatic.nl/magazine/8_2/Huhtamo-Armchair.html (letzter Zugriff: Juni 2003).

HUXLEY, Aldous (1932/1984) *Schöne neue Welt*. Frankfurt a. M.: Fischer.

HUXLEY, Aldous (1962) *Island: A Novel*. New York: Harper.

IDENSEN, Heiko (1993) Hypertext als Utopie: Entwürfe postmoderner Schreibweisen und Kulturtechniken. In: *nfd. Zeitschrift für Informationswissenschaft und -praxis*, Jg. 44, Nr. 1, S. 37-42.

JAMESON, Fredric (1991) *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press.

JANCO, Manuel / FURJOT, Daniel (1972/1979) Computers: Historical Conditions and Profit Realization. In: *Communication and Class Struggle, Bd. 1: Capitalism, Imperialism*. Hrsg. von Armand Mattelart und Seth Siegelau. New York und Bagnolet: International General / International Mass Media Research Center, S. 322-325.

JENSEN, Klaus Bruhn (1993) One Person, One Computer: The Social Construction of the Personal Computer. In: *The Computer as Medium*. Hrsg. von Peter Bogh Andersen, Berit Holmquist und Jens F. Jensen. Cambridge und New York: Cambridge University Press, S. 337-360.

JOHNSON, Jeff / ROBERTS, Teresa L. / VERPLANK, William / SMITH, David C. / IRBY, Charles H. / BEARD, Marian / MACKEY, Kevin (1989) The Xerox Star: A Retrospective. In: *Computer*, Vol. 22, No. 9, S. 11-26.

JULESZ, Bela (1960) Binocular Depth Perception of Computer-Generated Patterns. In: *Bell System Technical Journal*, Vol. 39, September 1960, S. 1125-1162.

KABBANI, Rana (1986) *Imperial Fictions. Europe's Myth of Orient*. London: Pandora.

KAPLAN, Stuart Jay (1990) Visual Metaphors in the Representation of Communication Technology. In: *Critical Studies in Mass Communication*, No. 7, S. 37-47.

KARNER, Konrad F. (1996) *Assessing the Realism of Local and Global Illumination Models*. Wien und München: ÖCG [Diss.].

KAY, Alan / GOLDBERG, Adele (1977) Personal Dynamic Media. In: *Computer*, Vol. 10, No. 3, S. 31-42.

KAY, Alan (1993) User Interface: A Personal View. In: *The Art of Human-Computer Interface Design*. Hrsg. von Brenda Laurel. Reading, Massachusetts, u. a.: Addison-Wesley, S. 191-207.

KEMNER, Gerhard (1989) *Stereoskopie: Technik, Wissenschaft, Kunst und Hobby*. Berlin: Museum für Verkehr und Technik.

KEPPLER, Angela (1994) *Tischgespräche: über Formen kommunikativer Vergemeinschaftung am Beispiel der Konversation in Familien*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

KERBEL, Michael (1980) 3D or Not 3D. In: *Film Comment*, Nov./Dez., S. 11-20.

KESSLER, Frank (1997) Étienne Souriau und das Vokabular der filmologischen Schule. In: *montage/av*, Jg. 6, Nr. 2, S. 132-139.

KILBURN, T. / EDWARDS, D. B. G. / LANIGAN, M. J. / SUMNER, F. H. (1962) One-Level Storage System. In: *IRE Transactions on Electronic Computers*. Volume EC-11, S. 223-235.

KING, Barry (1993) Photo-consumerism and Mnemonic Labour: Capturing the Kodak Moment. In: *Afterimage*, No. 21, S. 9-13.

KITTLER, Friedrich (1986) *Grammophon Film Typewriter*. Berlin: Brinkmann & Bose.

KITTLER, Friedrich (1989) *Die Nacht der Substanz*. Bern: Benteli.

KITTLER, Friedrich (1993) Synergie von Mensch und Maschine. In: *Kunst Machen. Gespräche über die Produktion von Bildern*. Hrsg. von Florian Rötzer und Sarah Rogenhofer. Leipzig: Reclam, S. 83-102.

KITTLER, Friedrich (1994a) Konturen einer Medienwissenschaft [Gespräch mit Florian Rötzer]. In: *Vom Chaos zur Endophysik. Gespräche mit Wissenschaftlern*. Hrsg. von Florian Rötzer. München: Boer, S. 319-333.

KITTLER, Friedrich (1994b) Protected Mode. In: *Computer als Medium*. Hrsg. von Norbert Bolz, Friedrich Kittler und Georg Christoph Tholen. München: Fink, S. 209-222.

KITTLER, Friedrich (1998a) Gleichschaltungen. Über Normen und Standards der elektronischen Kommunikation. In: *Geschichte der Medien*. Hrsg. von Manfred Faßler und Wulf Halbach. München: Fink (UTB), S. 255-268.

KITTLER, Friedrich (1998b) Computergraphik. Eine halbtechnische Einführung. <http://waste.informatik.hu-berlin.de/mtg/mtg4/kittler.htm> (letzter Zugriff: Juni 2003).

KITTLER, Friedrich (1998c) Hardware, das unbekannte Wesen. *Medien Computer Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und neue Medien*. Hrsg. von Sybille Krämer. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 119-132.

KITTLER, Friedrich (1999) Von der optischen Telegraphie zur Photonentechnik. In: *Mehr Licht*. Hrsg. von VVS Saarbrücken. Berlin: Merve, S. 51-68.

KITTLER, Friedrich / ROCH, Axel (1995) Beam me up, Bill. Ein Betriebssystem für den Schreibtisch und die Welt. http://waste.informatik.hu-berlin.de/mtg/archiv/1_kittroch.htm (letzter Zugriff: Juni 2003).

KLEINROCK, Leonard (1961) Information Flow in Large Communication Networks. In: *RLE Quarterly Progress Report*, Juli 1961, S. 162/163.

KLEINROCK, Leonard (1964) *Communication Nets: Stochastic Message Flow and Delay*. New York, Toronto und London: MacGraw-Hill.

KLEINROCK, Leonard (1990) Interview. 3. April 1990, Los Angeles, California. Beziehbar unter: <http://www.cbi.umn.edu/> (letzter Zugriff: Januar 2001).

KLEINSTEUBER, Hans J. (1996) Der *Information Superhighway*: Analyse einer Metapher. In: *Der „Information Superhighway“*. Hrsg. von Hans J. Kleinsteuber. Opladen: Westdeutscher Verlag, S. 17-47.

KNIE, Andreas (1991) Generierung und Härtung technischen Wissens: Die Entstehung der mechanischen Schreibmaschine. In: *Technikgeschichte*, Bd. 58, Nr. 2, S. 101-126.

KOCKA, Jürgen (1982) Familie, Unternehmer und Kapitalismus. An Beispielen aus der frühen deutschen Industrialisierung. In: *Die Familie in der Geschichte*. Hrsg. von Heinz Reif. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, S. 163-186.

KÖNIG, Wolfgang (1993) Technik, Macht und Markt. Eine Kritik der sozialwissenschaftlichen Technikgeneseforschung. In: *Technikgeschichte*, Jg. 60, Nr. 3, S. 243-266.

KOLB, Eberhard (1999) Die Reichsbahn vom Dawes-Plan bis zum Ende der Weimarer Republik. In: *Die Eisenbahn in Deutschland. Von den Anfängen bis zur Gegenwart*. Hrsg. von Lothar Gall und Manfred Pohl. München: Beck, S. 109-163.

KONECNY, G. (1985) The International Society for Photogrammetry and Remote Sensing – 75 Years Old, or 75 Years Young, Keynote Address. In: *Photogrammetric Engineering and Remote Sensing*, Vol. 51, No. 7, S. 919-933.

KOSCHORKE, Albrecht (1996) Das Panorama. Die Anfänge der modernen Sensomotorik um 1800. In: *Die Mobilisierung des Sehens. Zur Vor- und Frühgeschichte des Films in Literatur und Kunst*. Hrsg. von Harro Segeberg. München: Fink, S. 147-169.

KRÄMER, Sybille (1996) Computer: Werkzeug oder Medium? Über die Implikationen eines Leitbildwechsels. In: *Nachhaltigkeit als Leitbild für die Technikgestaltung*. Hrsg. von Hans-Peter Böhm, Helmut Gebauer und Bernhard Irrgang. Forum für interdisziplinäre Forschung 14. Dettelbach: Röhl, S. 107-116.

KRÄMER, Sybille (1998) Das Medium als Spur und als Apparat. In: *Medien Computer Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und neue Medien*. Hrsg. von Sybille Krämer. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 73-94.

KRANZBERG, Melvin (1971) Science-Technology and Warfare; Action, Reaction, and Interaction in the Post-World War II Era. In: *Science, Technology and Warfare. The Proceedings of the Third Military History Symposium, United States Air Force Academy 8/9.5.1969*. Hrsg. von Lt. Colonel Monte D. Wright / Lawrence J. Paszek. Washington: Office of Air Force History, S. 123-170.

KRAUSS, Rosalind (1982/2000) Die diskursiven Räume der Fotografie. In: dies.: *Die Originalität der Avantgarde und andere Mythen der Moderne*. Hrsg. von Herta Wolf. Amsterdam und Dresden: Verlag der Kunst, S. 175-197.

KREMPL, Stefan (1997) Die Kommerzialisierung des Internet. In: *Telepolis. Die Zeitschrift der Netzkultur*, Nr. 2, S. 116-138.

KREMPL, Stefan (1999) GeldKarte statt E-Cash? <http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/te/1976/1.html> (letzter Zugriff: Juni 2003).

KREMPL, Stefan (2000) Zurück in die Zukunft: Das neue Internet ist das ganz alte. <http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/te/8398/1.html> (letzter Zugriff: Juni 2003).

- KROKER, Arthur / WEINSTEIN, Michael A. (1997) *Datenmüll: die Theorie der virtuellen Klasse*. Wien: Passagen.
- KROL, Ed (1992) *The Whole Internet: Users Guide & Catalog*. Sebastopol: O'Reilly & Associates.
- KRUEGER, Myron W. (1983) *Artificial Reality*. Reading, Massachusetts: Addison-Wesley.
- KRULL, Fred N. (1994) The Origin of Computer Graphics within General Motors. In: *Annals of the History of Computing*, Vol. 16, No. 3, S. 40-56.
- KUHLMANN, Jan (1998) Mobilität unter Kontrolle. In: *Datenschutz-Nachrichten*, Nr. 3, S. 22-24.
- KURZ, Robert (2002) *Schwarzbuch Kapitalismus. Ein Abgesang auf die Marktwirtschaft*. München: Ullstein.
- LACKNER, Michael R. (1962) Toward a General Simulation Capability. In: *Proceedings of the Joint Computer Conference*, S. 1-14.
- ALVANI, Suren (1996) *Photography, Vision, and the Production of Modern Bodies*. Albany: State University of New York Press.
- LAMPSON, Butler (1988) Personal Distributed Computing. Alto and Ethernet Software. In: *A History of Personal Workstations*. Hrsg. von Adele Goldberg. New York: ACM und Reading, Massachusetts, u. a.: Addison-Wesley, S. 291-344.
- LAND, Edwin H. (1947) A New One-Step Photographic Process. In: *Journal of the Optical Society of America*, Vol. 37, No. 2, S. 61-77.
- LANDOW, George P. (1992/1997) *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore und London: The John Hopkins University Press.
- LANIER, Jaron (1990) Der Ritt zum Saturn auf dem Riesenwurm. Post-symbolische Kommunikation. Auszüge aus einem Interview mit Jaron Lanier, geführt von Morgan Russel. In: *Ars Electronica 1990. Bd. II: Virtuelle Welten*. Hrsg. von Gottfried Hattinger, Morgan Russel, Christine Schöpf und Peter Weibel. Linz: Veritas, S. 186-188.
- LANIER, Jaron (1991a) Was heißt „virtuelle Realität“? Ein Interview mit Jaron Lanier. In: *Cyberspace. Ausflüge in virtuelle Wirklichkeiten*. Hrsg. von Manfred Waffender. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, S. 67-89.
- LANIER, Jaron (1991b) Revenge of the Nerds. An Interview with Jaron Lanier. In: *Afterimage*, Vol. 18, No. 10, S. 5-9.
- LANIER, Jaron (1999) Virtual Reality. A Techno-Metaphor with a Life of its Own. In: *Whole Earth Magazine*, No. 98, Fall 1999, S. 16-18.
- LANIER, Jaron / BIOCCA, Frank (1992) An Insider's View of the Future of Virtual Reality. In: *Journal of Communication*, Vol. 42, No. 4, S. 150-172.
- LEARNING RESEARCH GROUP (1976) *Personal Dynamic Media*. Palo Alto, CA: Xerox PARC.
- LEARY, Timothy (1997) *Chaos & Cyber Culture*. Berkeley, California: Ronin Publishers.
- LEINSTER, Murray (1946/1998) A Logic Named Joe. In: *First Contacts. The Essential Murray Leinster*. Hrsg. von Joe Rico. Framingham, Massachusetts: NESFA Press, S. 19-32.
- LEM, Stanislaw (1961/1981) *Transfer*. Düsseldorf: Claasen.
- LEM, Stanislaw (1964/1978) *Summa Technologiae*. Frankfurt a. M.: Insel.
- LEM, Stanislaw (1965/1988) *Die Jagd: neue Geschichten des Piloten Pirx*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- LEM, Stanislaw (1970/1984) *Phantastik und Futurologie I*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- LEM, Stanislaw (1972/1999) *Der futurologische Kongreß*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- LEM, Stanislaw (1989) *Terminus und andere Geschichten des Piloten Pirx*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

- LEM, Stanislaw (1996) *Die Entdeckung der Virtualität*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- LENDERS, Winfried (1996) Virtuelle Welten als Repräsentationen. In: *Zeitschrift für Semiotik*, Bd. 18, H. 2/3, S. 277-295.
- LENK, Carsten (1996) Das Dispositiv als theoretisches Paradigma der Medienforschung. Überlegungen zu einer integrativen Nutzungsgeschichte des Rundfunks. In: *Rundfunk und Geschichte*, Nr. 22, S. 5-17.
- LENOIR, Timothy (1999) Virtual Reality Comes of Age. In: *Funding a Revolution. Government Support for Computing Research*. Hrsg. vom Committee on Innovations in Computing and Communications u. a., Washington, D. C.: National Academy Press, S. 226-265.
- LEUTHARDT, Beat (1996) *Leben online. Von der Chipkarte bis zum Europol-Netz: Der Mensch unter ständigem Verdacht*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- LEVIDOW, Les / ROBINS, Kevin (1989) Towards a Military Information Society? In: *Cyborg Worlds. The Military Information Society*. Hrsg. von Les Levidow und Kevin Robins. London: Free Association Books, S. 159-177.
- LEVY, Pierre (1995) Die Erfindung des Computers. In: *Elemente einer Geschichte der Wissenschaften*. Hrsg. von Michel Serres. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 905-944.
- LEVY, Pierre (1996) Cyberkultur. Universalität ohne Totalität. In: *Telepolis. Die Zeitschrift der Netzkultur*, Nr. 0, S. 5-34.
- LEVY, Pierre (1997) *Die kollektive Intelligenz. Eine Anthropologie des Cyberspace*. Mannheim: Bollmann.
- LICKLIDER, J. C. R. (1960) Man-Computer Symbiosis. In: *IRE Transactions on Human Factors in Electronics*, Vol. HFE-1, S. 4-11.
- LICKLIDER, J. C. R. (1963) Memorandum to Members and Affiliates of the Intergalactic Computer Network. <http://www.kurzweilai.net/articles/art0366.html?printable=1>, (letzter Zugriff: Juni 2003).
- LICKLIDER, J. C. R. (1965a) Man-Computer Partnership. In: *International Science and Technology*, Mai 1965, S. 18-26.
- LICKLIDER, J. C. R. (1965b) *Libraries of the Future*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- LICKLIDER, J. C. R. (1967) Interactive Dynamic Modeling. In: *Prospects for Simulation and Simulators of Dynamic Systems*. Hrsg. von George Shapiro und Milton Rogers. London: Macmillan und New York: Spartan Books, S. 281-289.
- LICKLIDER, J. C. R. / CLARK, W. E. (1962) On-Line Man-Computer Communication. In: *AFIPS Conference Proceedings*, Vol. 21, S. 113-128.
- LICKLIDER, J. C. R. / TAYLOR, Robert (1968) The Computer as a Communication Device. In: *Science and Technology*, S. 21-31.
- LICKLIDER, J. C. R. / VEZZA, A. (1978) Applications of Information Networks. In: *Proceedings of the IEEE*, Vol. 66, No. 2, S. 1330-1345.
- LIESEGANG, Paul (1864) *Illustriertes Handbuch der Photographie*. Berlin: Grieben, 4. Auflage.
- LINK, Jürgen (1991) Konturen medialer Kollektivsymbolik in der BRD und in den USA. In: *Cultural Semiotics: Facts and Facets. Fakten und Facetten der Kultursemiotik*. Hrsg. von Peter Grzybek. Bochum: Brockmeyer, S. 95-135.
- LINDNER, Martin (2002) Simulation beats Experimentation. In: *Max Planck Research*, Nr. 2/2002, S. 69-71.
- LINK, Jürgen (1996) *Versuch über den Normalismus: wie Normalität produziert wird*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- LIPSCOMB, J. (1989) Experience with Stereoscopic Display Devices and Output Algorithms. In: *Three-dimensional Visualization and Display Technologies: Proceedings of Two Conferences* (Proceedings SPIE 1083). Hrsg. von Woodrow E. Robbins und Scott S. Fisher. Bellingham, Washington: SPIE, S. 28-34.

LIPTON, Leonard (1964) Now Step into a Movie: Sensorama. In: *Popular Photography*, July 1964, S. 114 und 116.

LOVINK, Geert (1997) Der Computer – Medium oder Rechner? Eine Begegnung im Netz mit Hartmut Winkler. In: Hartmut Winkler: *Docuverse. Zur Medientheorie der Computer*. München: Boer, S. 355-381.

LOVINK, Geert / SCHULTZ, Pit (1999) Aus den Schatzkammern der Netzkritik. In: *Kommunikation Medien Macht*. Hrsg. von Rudolf Maresch und Niels Werber. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 309-328.

LUKE, Timothy W. (1989) *Screens of Power. Ideology, Domination, and Resistance in Informational Society*. Urbana und Chicago: University of Illinois Press.

LYON, David (1988) *The Information Society: Issues and Illusions*. Cambridge: Polity Press.

LYON, David (1994) *The Electronic Eye. The Rise of Surveillance Society*. Cambridge: Polity Press.

LYON, David / ZUREIK, Elia (Hrsg.) (1996) *Computers, Surveillance and Privacy*. Minneapolis und London: University of Minnesota Press.

LYOTARD, Jean-François (1979/1994) *Das postmoderne Wissen. Ein Bericht*. Wien: Passagen.

LYOTARD, Jean-François (1981/1986) Regeln und Paradoxa. In: ders.: *Philosophie und Malerei im Zeitalter ihres Experimentierens*. Berlin: Merve, S. 97-108.

MACCAULEY, Anne (2000) Realism and its Detractors. In: *Paris in 3D. From Stereoscopia to Virtual Reality 1850-2000*. Hrsg. von Françoise Reynaud, Catherine Tambrun und Kim Timby, Paris: Booth-Clibborn Editions, S. 23-29.

MACCARTNEY, Scott (1999) *Eniac: the Triumphs and Tragedies of the World's First Computer*. New York: Walker.

MACDONALD, George F. / COVE, John L. / LAUGHLIN, Jr., Charles D. / MCMANUS, John (1989) Mirrors, Portals and Multiple Realities. In: *Zygon. Journal of Religion and Science*, Vol. 24, No. 1, S. 39-64.

MALINOVSKIY, B. N. / BRUSENTOV, N. P. (2001) Nikolai Petrovich Brusentsov and his Computer SETUN. In: *Computing in Russia. The History of Computer Devices and Information Technology Revealed*. Hrsg. von Georg Trogemann, Alexander Y. Nitussov, Wolfgang Ernst. Braunschweig und Wiesbaden: Vieweg, S. 104-107.

MANACORDA, Paola M. (1976/1983) The Computer Strategy of the Worker's Movement. In: *Communication and Class Struggle, Bd. 2: Liberation, Socialism*. Hrsg. von Armand Mattelart und Seth Siegelaub. New York und Bagnolet: International General / International Mass Media Research Center, S. 347-355.

MANOVICH, Lev (1995a) Archäologie des Computerbildschirms. In: *Kunstforum International*, Nr. 132, S. 124-136.

MANOVICH, Lev (1995b) Realitätseffekte in der Computeranimation. In: *Illusion und Simulation. Begegnung mit der Realität*. Hrsg. von Stefan Iglhaut, Florian Rötzer und Elisabeth Schweeger. Ostfildern: Edition Cantz, S. 49-60.

MANOVICH, Lev (1996) Die Arbeit der Wahrnehmung.
<http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/co/2034/2.html> (letzter Zugriff: Juni 2003)

MANOVICH, Lev (1997) Über totalitäre Interaktivität. Beobachtungen vom Feind des Volkes. In: *Telepolis. Die Zeitschrift der Netzkultur*, Nr. 1, S. 123-127.

MANOVICH, Lev (1998) The Mapping of Space: Perspective, Radar and 3-D Computer Graphics.
<http://www.manovich.net/index.html> (letzter Zugriff: Juni 2003).

MANOVICH, Lev (1999) Computer Simulation and the History of Illusionism.
<http://jupiter.ucsd.edu/~manovich/essays.html> (letzter Zugriff: Januar 2001).

- MANOVICH, Lev (2001) *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts, und London: MIT Press.
- MARCHART, Oliver (1998) *Die Verkabelung von Mitteleuropa. Medienguerrilla – Netzkritik – Technopolitik*. Wien: Edition Selene.
- MARILL, Thomas / ROBERTS, Lawrence G. (1966) Toward a Cooperative Network of Time-Shared Computers. In: *AFIPS Conference Proceedings*, Vol. 29, S. 425-432.
- MARTIN, Emily (1994) *Flexible Bodies: Tracking Immunity in American Culture – from the Days of Polio to the Age of AIDS*. Boston, Massachusetts: Beacon Press.
- MARVIN, Carolyn (1990) *When Old Technologies Were New*. New York u. a.: Oxford University Press.
- MARX, Gary T. (1996) Electric Eye in the Sky: Some Reflections on the New Surveillance and Popular Culture. In: *Computers, Surveillance and Privacy*. Hrsg. von David Lyon und Elia Zureik. Minneapolis und London: University of Minnesota Press, S. 193-236.
- MATTELART, Armand (1999) *Kommunikation ohne Grenzen? Geschichte der Ideen und Strategien globaler Vernetzung*. Rodenbach: Avinus.
- MATTELART, Armand (2000) *Histoire de l'utopie planétaire. De la cité prophétique à la société globale*. Paris: La Découverte.
- MAYER-KRESS, G. / BARCZYS, C. (1995) The Global Brain as a Modelling Paradigm for Crisis Management. In: *Chaos and Society*. Hrsg. von Alain Albert. Amsterdam u. a.: IOS Press, S. 165-190.
- MCLUHAN, Marshall (1964/1994) *Die magischen Kanäle. Understanding Media*. Basel: Verlag der Kunst Dresden.
- MCQUILLAN, John / WALDEN, David (1977) The ARPA Network Design Decisions. In: *Computer Networks*, No. 1, S. 243-289.
- MEADOWS, D. / ROBINSON, J. M. (Hrsg.) (1985) *The Electronic Oracle: Computer Models and Social Decisions*. New York: John Wiley and Sons.
- MEISEL, Louis K. (1989) *Fotorealismus*. Luzern: Atlantis.
- MERLEAU-PONTY, Maurice (1984) *Das Auge und der Geist*. Hamburg: Meiner.
- METCALFE, Robert M. (1973) *Packet Communication*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- METCALFE, Robert M. / BOGGS, David R. (1976) Distributed Packet Switching for Local Computer Networks. In: *Communications of the ACM*, Vol. 19, No. 5, S. 395-404.
- METZ, Christian (1965/1972) Zum Realitätseindruck im Kino. In: ders.: *Semiologie des Films*. München: Fink, S. 20-35.
- MEYER, Gary W. / RUSHMEIER, Holly E. / COHEN, Michael F. / GREENBERG, Donald P. / TORRANCE, Kenneth E. (1986) An Experimental Evaluation of Computer Graphics Imagery. In: *ACM Transactions on Graphics*, Vol. 5, No. 1, S. 30-50.
- MEYER, K. / APPLEWHITE, H. / BIOCCA F. (1992) A Survey of Position Trackers. In: *Presence*, Vol. 1, No. 2, S. 173-200.
- MITCHELL, W. J. T. (1992) *The Reconfigured Eye. Visual Truth in the Post-Photographic Era*. Cambridge, Massachusetts, und London: MIT Press.
- MÜLLER, Christoph (2003) Verurteilt zur Innovation: Neue Ökonomie. In: *Merkur. Deutsche Zeitschrift für europäisches Denken*, Jg. 57, Nr. 1, S. 16-23.
- MÜNKER, Stefan (1996) Cybermythen. In: *Telepolis. Die Zeitschrift der Netzkultur*, Nr. 0, S. 102-108.
- MÜNKER, Stefan (1997) Was heißt eigentlich: „virtuelle Realität“? Ein philosophischer Kommentar zum neuesten Versuch der Verdopplung der Welt. In: *Mythos Internet*. Hrsg. von Stefan Münker und Alexander Rösler. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 108-130.

MURRAY, Janet H. (1997) *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. New York u. a.: The Free Press.

NANCE, R. E. / SARGENT, R. G. (2002) Perspectives on the Evolution of Simulation. In: *Operations Research*, Vol. 50, No. 1, S. 161-172.

NAUMANN, Friedrich (1997) Computer in Ost und West: Wurzeln, Konzepte und Industrien zwischen 1945 und 1990. In: *Technikgeschichte*, Jg. 64, Nr. 2, S. 125-144.

NAUMANN, Thilo Maria (2000) *Das umkämpfte Subjekt: Subjektivität, Hegemonie und Emanzipation im Postfordismus*. Tübingen: Edition Diskord.

NAYLOR, Thomas H. (1971) *Computer Simulation Experiments with Models of Economic Systems*. New York: John Wiley and Sons.

NEGROPONTE, Nicholas (1995) *Total Digital. Die Welt zwischen 0 und 1 oder Die Zukunft der Kommunikation*. München: Bertelsmann.

NELSON, Theodor H. (1965a) A File Structure for the Complex, the Changing and the Indeterminate. In: *Proceedings of the 20th National Conference of the Association for Computing Machinery*. New York: Winner, S. 84-100.

NELSON, Theodor H. (1965b) The Hypertext. In: *Proceedings of the FID Congress 1965*. Hrsg. von der International Federation of Documentation in Cooperation with the American Documentation Institute, Vol. 31, S. 80.

NELSON, Theodor H. (1974/1987) *Computer Lib – Dream Machines*. Redmond: Tempus Books/Microsoft Press.

NELSON, Theodor H. (1986) The Tyranny of the File. In: *Datamation*, Vol. 32, No. 24, S. 83-86.

NEUBERT, Christoph (2001) Elektronische Adressenordnung. In: *Die Adresse des Mediums*. Hrsg. von Stefan Andriopoulos, Gabriele Schabacher und Eckhard Schumacher. Köln: Dumont, S. 34-63.

NEUNZERT, Helmut (1995) Mathematik und Computersimulation: Modelle, Algorithmen, Bilder. In: *Simulation. Computer zwischen Experiment und Theorie*. Hrsg. von Valentin Braitenberg und Inga Hosp. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, S. 44-55.

NEWELL, Martin E. / BLINN, James F. (1977) The Progression of Realism in Computer-Generated Images. In: *ACM 77. Proceedings of the Annual Conference*. New York: ACM, S. 444-448.

NIETZSCHE, Friedrich (1887/1988) Zur Genealogie der Moral. In: ders.: *Sämtliche Werke. Kritische Studienausgabe*. Hrsg. von Giorgio Colli und Mazzino Montinari. Bd. 5. Berlin und New York: De Gruyter, S. 245-412.

NOBLE, David F. (1985) Command Performance: A Perspective on the Social and Economic Consequences of Military Enterprise. In: *Military Enterprise and Technological Change. Perspectives on the American Experience*. Hrsg. von Merritt Roe Smith. Cambridge, Massachusetts, und London: MIT Press, S. 329-346.

NOLL, Michael A. (1965a) Stereographic Projections by a Digital Computer. In: *Computers and Automation*, Vol. 14, No. 5, S. 32-34.

NOLL, Michael A. (1965b) Computer-generated Three Dimensional Movies. In: *Computers and Automation*, Vol. 14, No. 11, S. 20-23.

NOLL, Michael A. (1967) The Digital Computer as a Creative Medium. In: *IEEE Spectrum*, Vol. 4, No. 10, S. 89-95.

NORBERG, Arthur L. / O'NEILL, Judy (1996) *Transforming Computer Technology. Information Processing for the Pentagon, 1962 – 1986*. Baltimore u. a.: John Hopkins University Press.

NOYCE, Robert N. / HOFF, Marcian E. (1981) A History of Microprocessor Development at Intel. In: *IEEE Micro*, No. 1, S. 8-22.

NYCE, James M. / KAHN, Paul (1991) *A Machine for the Mind: Vannevar Bush's Memex*. In: *From Memex to Hypertext. Vannevar Bush and the Mind's Machine*. Hrsg. von James M. Nyce und Paul Kahn. Boston, Massachusetts, u. a.: Academic Press, S. 39-66.

OETTERMANN, Stephan (1980) *Das Panorama. Die Geschichte eines Massenmediums*. Frankfurt a. M.: Syndikat.

OKUDA, Michael / OKUDA, Denise / MIREK, Debbie (1994) *The Star Trek Encyclopedia. A Reference Guide to the Future*. New York u. a.: Pocket Books.

O'NEILL, Judy (1995) The Role of ARPA in the Development of the ARPANET, 1961-1972. In: *IEEE Annals of the History of Computing*, Vol. 17, No. 4, S. 76-81.

ORCUTT Guy H. / GREENBERGER, Martin / KORBEL, John / RIVLIN, Alice M. (1961) *Microanalysis of Socioeconomic Systems. A Simulation Study*. New York, Harper & Brothers.

OWENS, Robert (1991) Vannevar Bush and the Differential Analyzer: The Text and Context of an Early Computer. In: *From Memex to Hypertext. Vannevar Bush and the Mind's Machine*. Hrsg. von James M. Nyce und Paul Kahn. Boston, Massachusetts, u. a.: Academic Press, S. 3-38.

PAECH, Anne (1999) Das Aroma des Kinos. Filme mit der Nase gesehen: Vom Geruchsfilm und Düften und Lüften im Kino.
<http://www.uni-konstanz.de/FuF/Philo/LitWiss/MedienWiss/Texte/duft.html> (letzter Zugriff: Juni 2003).

PAM, Andrew (1997) Where World Wide Web Went Wrong.
<http://xanadu.com.au/xanadu/6w-paper.html> (letzter Zugriff: Juni 2003).

PASTOOR, Siegmund / WÖPKING, Matthias (1997) 3-D Displays: A Review of Current Technologies.
<http://atwww.hhi.de/~blick/Papers/displays97/displays97.html> (letzter Zugriff: Juni 2003).

PAUL, William (1993) The Aesthetics of Emergence. In: *Film History*, Vol. 5, S. 321-355.

PAUSCH, Randy / SNODDY, Jon / TAYLOR, Robert / WATSON, Scott / HASELTINE, Eric (1996) Disney's Aladdin: First Steps Toward Storytelling in Virtual Reality. In: *SIGGRAPH Proceedings*, S. 193-203.

PAUSCH, Randy / PROFFITT, Dennis / WILLIAMS, George (1997) Quantifying Immersion in Virtual Reality.
<http://www.cs.cmu.edu/~stage3/publications/97/conferences/siggraph/immersion/> (letzter Zugriff: Juni 2003).

PENLEY, Constance (1997) *NASA/TREK. Popular Science and Sex in America*. London und New York: Verso.

PERROLLE, Judith A. (1996) Privacy and Surveillance in Computer-Supported Cooperative Work. In: *Computers, Surveillance and Privacy*. Hrsg. von David Lyon und Elia Zureik. Minneapolis und London: University of Minnesota Press, S. 47-65.

PERSOON, Christian / SIERING, Peter (1999) Big Brother Bill. Microsofts heimliche ID-Nummern – angeblich eine Panne. In: *c/t*, 6/99, S. 16-20.

PFAFFENBERGER, Bryan (1988) The Social Meaning of the Personal Computer: Or, why the Personal Computer Revolution was no Revolution. In: *Anthropological Quarterly*, No. 61, S. 39-47.

PFLÜGER, Jörg (1997) Distributed Intelligence Agencies. In: *HyperKult. Geschichte, Theorie und Kontext digitaler Medien*. Hrsg. von Martin Warnke, Wolfgang Coy und Georg Christoph Tholen. Basel und Frankfurt a. M.: Stroemfeld/Nexus, S. 433-460.

PHILLIPS, David (1993) Modern Vision. In: *The Oxford Art Journal*, Vol. 16, No. 1, S. 129-138.

PHONG, Bui Tuong (1975) Illumination for Computer Generated Pictures. In: *Communications of the ACM*, Vol. 18, No. 6, S. 311-317.

PIMENTEL, Ken / TEIXEIRA, Kevin (1995) *Virtual Reality. Through the New Looking Glass*. New York, Toronto und London: McGraw-Hill.

PIRR, Uwe (1997) Zur technischen Geschichte des Rundumblicks. In: *Hyperkult. Geschichte, Theorie und Kontext digitaler Medien*. Hrsg. von Martin Warnke, Wolfgang Coy und Georg Christoph Tholen. Basel und Frankfurt a. M.: Stroemfeld/Nexus, S. 291-330.

POLLACK, Andrew (1989) For Artificial Reality, Wear a Computer. In: *The New York Times*, Monday, 10.04.1989, S. 1 und D5.

POLLERT, Anna (1991) The Orthodoxy of Flexibility. In: *Farewell to Flexibility?* Hrsg. von Anna Pollert. Oxford: Blackwell Publishers, S. 3-31

POTMESIL, Michael / CHAKRAVARTY, Indranil (1982) Synthetic Image Generation with a Lens and Aperture Camera Model. In: *ACM Transactions on Graphics*, Vol. 1, No. 2, S. 85-108.

POTMESIL, Michael / CHAKRAVARTY, Indranil (1983) Modeling Motion Blur in Computer-Generated Images. In: *SIGGRAPH Proceedings (= Computer Graphics*, Vol. 17, No. 3), S. 389-399.

PRESS, Larry (1993) Before the Altair. The History of Personal Computing. In: *Communications of the ACM*, Vol. 36, No. 9, S. 27-33.

PURSELL, Carroll (1980) The American Ideal of a Democratic Technology. In: *The Technological Imagination. Theories and Fictions*. Hrsg. von Teresa de Lauretis, Andreas Huyssen und Kathleen Woodward. Madison, Wisconsin: Coda, S. 11-25.

QUARTERMAN, John Sinclair (1997) *The Matrix: Computer Networks and Conferencing Systems Worldwide*. Bedford, Massachusetts: Digital Press.

QUÉAU, Philippe (1995) Die virtuelle Simulation: Illusion oder Allusion? Für eine Phänomenologie des Virtuellen. In: *Illusion und Simulation. Begegnung mit der Realität*. Hrsg. von Stefan Iglhaut, Florian Rötzer und Elisabeth Schweegee. Ostfildern: Edition Cantz, S. 61-70.

RAMMERT, Werner (Hrsg.) (1990) *Computerwelten – Alltagswelten. Wie verändert der Computer die soziale Wirklichkeit?* Opladen: Westdeutscher Verlag.

RANDELL, B. / KUEHNER, C. J. (1968) Dynamic Storage Allocation Systems. In: *Communications of the ACM*, Vol. 11, No. 5, S. 297-306.

RASER, John R. (1969) *Simulation and Society. An Exploration of Scientific Gaming*. Boston, Massachusetts: Allyn und Bacon.

RAULET, Gerard (1991) The New Utopia: Communication Technologies. In: *Telos*, No. 87, S. 39-58.

REDMOND, Kent C. / SMITH, Thomas M. (1980) *Project Whirlwind. The History of a Pioneer Computer*. Bedford, Massachusetts: Digital Press.

REISMAN, RON (1990) Eine kurze Einführung in die Kunst der Flugsimulation. In: *Ars Electronica 1990. Bd. II: Virtuelle Welten*. Hrsg. von Gottfried Hattinger, Morgan Russel, Christine Schöpf und Peter Weibel. Linz: Veritas, S. 159-169.

RHEINGOLD, Howard (1992) *Virtuelle Welten. Reisen im Cyberspace*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

RHEINGOLD, Howard (1994) *Virtuelle Gemeinschaft. Soziale Beziehungen im Zeitalter des Computers*. Bonn u. a.: Addison-Wesley.

- RHEINGOLD, Howard (1998) Die Zukunft der Demokratie und die vier Prinzipien der Computerkommunikation. In: *Kursbuch Neue Medien. Trends in Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur*. Hrsg. von Stefan Bollmann. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, S. 192-200.
- RITCHIN, Fred (1990) *In Our Own Image. The Coming Revolution in Photography. How Computer Technology is Changing our View of the World*. New York: Aperture.
- RIVLIN, Robert (1986) The Algorithmic Image. The Challenge of Simulating Nature. In: *Computer Graphics World*, Vol. 9, No. 8, S. 58-66.
- ROBERTS, Lawrence G. (1963/1980) *Machine Perception of Three-Dimensional Solids*. New York und London: Garland [Diss.].
- ROBERTS, Lawrence G. (1974) Data by the Packet. In: *IEEE Spectrum*, Vol. 11, No. 2, S. 46-51.
- ROBERTS, Lawrence G. (1978) The Evolution of Packet Switching. In: *Proceedings of the IEEE*, Vol. 66, No. 2, S. 1307-1313.
- ROBERTS, Lawrence G. (1988) The ARPANET and Computer Networks. In: *A History of Personal Workstations*. Hrsg. von Adele Goldberg. New York: ACM und Reading, Massachusetts u. a.: Addison-Wesley, S. 143-167.
- ROBERTS, Lawrence G. / WESSLER, Robin (1970) Computer Network Development to Achieve Resource Sharing. In: *AFIPS Conference Proceedings*, Vol. 36, S. 543-549.
- ROCH, Axel (1997) Die Maus. Von der elektrischen zur taktischen Feuerleitung. <http://mikro.org/Events/19991006/roch.htm> (letzter Zugriff: Juni 2003).
- ROCH, Axel (1998) Computergrafik und Radartechnologie. Zur Geschichte der Beleuchtungsmodelle in computergenerierten Bildern. In: *Geschichte der Medien*. Hrsg. von Manfred Faßler und Wulf Halbach. München: Fink (UTB), S. 227-254.
- ROCH, Axel (2000) Die Wasseroberfläche. Medialität und Ästhetik der elektronischen Reflexion. In: *Ohne Spiegel leben. Sichtbarkeit und posthumane Menschenbilder*. Hrsg. von Manfred Faßler. München: Fink, S. 123-140.
- ROCH, Axel / SIEGERT, Bernhard (1999) Maschinen, die Maschinen verfolgen. In: *Konfigurationen zwischen Kunst und Medien*. Hrsg. von Sigrid Schade und Georg Christoph Tholen. München: Fink, S. 219-230.
- RÖTZER, Florian (1996) Die kalifornische Ideologie – ein Phantom? Eine europäische Perspektive – ein Unding? In: *Telepolis. Die Zeitschrift der Netzkultur*, Nr. 0, S. 73-84.
- RÖTZER, Florian (1997a) *Die Telepolis. Urbanität im digitalen Zeitalter*. Düsseldorf: Bollmann.
- RÖTZER, Florian (1997b) Virtueller Raum oder Weltraum? Raumutopien des digitalen Zeitalters. In: *Mythos Internet*. Hrsg. von Stefan Münker und Alexander Rösler. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 368-390.
- RÖTZER, Florian (1999a) ID-Nummer für Intel-Prozessoren. <http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/te/1774/1.html> (letzter Zugriff: Juni 2003).
- RÖTZER, Florian (1999b) Intel-Boykott verlängert. <http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/te/1794/1.html> (letzter Zugriff: Juni 2003).
- RÖTZER, Florian (1999c) Auf der Suche nach dem Urheber von Melissa. Dank Microsofts heimlich vergebener ID-Nummer ergaben sich Hinweise auf den Autor. <http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/te/2700/1.html> (letzter Zugriff: Januar 2003).
- RÖTZER, Florian (2003) Computerspiele verbessern die Aufmerksamkeit. <http://www.heise.de/tp/deutsch/special/game/14900/1.html> (letzter Zugriff: Mai 2003)
- RÖTZER, Florian / WEIBEL, Peter (Hrsg.) (1993) *Cyberspace. Zum medialen Gesamtkunstwerk*. München: Boer.
- ROGERS, Ewerett / DALEY, Hugh / WU, Thomas (1982) *The Diffusion of Home Computers*. Stanford, California: Institute for Communications Research.

ROHR, Moritz von (1920) *Die binokularen Instrumente: nach Quellen und bis zum Ausgang von 1910*. Berlin: Springer.

ROLFE, J. M. / STAPLES, K. J. (1986) *Flight Simulation*. Cambridge u. a.: Cambridge University Press.

ROPOHL, Günther (1991/1999) *Technologische Aufklärung. Beiträge zur Technikphilosophie*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

RULE, James B. (1996) High-Tech Workplace Surveillance: What's Really New? In: *Computers, Surveillance and Privacy*. Hrsg. von David Lyon und Elia Zureik. Minneapolis und London: University of Minnesota Press, S. 66-78.

RUSSELL, Peter (1983) *The Global Brain: Speculations on the Evolutionary Leap to Planetary Consciousness*. Los Angeles: Tarcher.

RUSSELL, Peter (1995) *The Global Brain Awakens. Our next Evolutionary Leap*. Palo Alto: GB.

RUSSELL, Peter (1997) Auf dem Weg zum globalen Gehirn. In: *Telepolis. Die Zeitschrift der Netzkultur*, Nr. 1, S. 56-68.

SAAGE, Richard (1990) *Das Ende der politischen Utopie?* Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

SAAGE, Richard (Hrsg.) (1992) *Hat die politische Utopie eine Zukunft?* Darmstadt: WBG.

SAAGE, Richard (1997) *Utopieforschung. Eine Bilanz*. Darmstadt: Primus.

SACHS, Rudolf (1994) Satellitenblick. In: *Technik ohne Grenzen*. Hrsg. von Ingo Braun und Bernward Joerges. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 305-327.

SALUS, Peter H. (1995) *Casting the Net: From ARPANET to Internet and Beyond*. Reading, Massachusetts: Addison-Wesley.

SASSEN, Saskia (1997) Cyber-Segmentierungen. Elektronischer Raum und Macht. In: *Mythos Internet*. Hrsg. von Stefan Münker und Alexander Rösler. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 215-235.

SCHACHTNER, Christel (1993) *Geistmaschine. Faszination und Provokation am Computer*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

SCHEFE, Peter (1997) Prolegomena zu einer Agentologie. In: *HyperKult. Geschichte, Theorie und Kontext digitaler Medien*. Hrsg. von Martin Warnke, Wolfgang Coy und Georg Christoph Tholen. Basel und Frankfurt a. M.: Stroemfeld/Nexus, S. 411-432.

SCHELHOWE, Heidi (1997) *Das Medium aus der Maschine. Zur Metamorphose des Computers*. Frankfurt a. M. und New York: Campus.

SCHNEIDER, William P. (1982) An Apple a Day to Keep the Soviets away. In: *Signal*, Februar 1982, S. 39-43.

SCHRÖTER, Jens (2000a) Lara Croft. Funktionen eines virtuellen Stars. In: *TV-Trash. The TV Show I Love to Hate*. Hrsg. von Ulrike Bergemann und Hartmut Winkler (Schriftenreihe der GFF). Marburg: Schüren 2000, S. 123-144.

SCHRÖTER, Jens (2000b) Der König ist tot, es lebe der König. Zum Phantasma eines technologischen Subjekts der Geschichte. In: *Reale Fiktionen, fiktive Realitäten: Medien, Diskurse, Texte*. Hrsg. von Johannes Angermüller, Katharina Bunzmann und Christina Rauch. Hamburg: LIT, S. 13-24.

SCHRÖTER, Jens (2001) Eine kurze Geschichte der digitalen Fotografie. In: *Verwandlungen durch Licht. Fotografieren in Museen & Archiven & Bibliotheken*. Hrsg. von Wolfgang Hesse und Wolfgang Jaworek. Esslingen: Museumsverband Baden-Württemberg e.V., S. 249-257.

SCHRÖTER, Jens (2002) Biomorph. Anmerkungen zu einer neoliberalen Gentechnik-Utopie. In: *Kunstforum*, Nr. 158, S. 84-95.

SCHRÖTER, Jens (2003) Virtuelle Kamera. Zum Fortbestand fotografischer Medien in computergenerierten Bildern. In: *Fotogeschichte*, Jg. 23, H. 88, S. 3-16.

- SCHWONKE, Martin (1957) *Vom Staatsroman zur Science Fiction. Eine Untersuchung über Geschichte und Funktion der naturwissenschaftlich-technischen Utopie*. Stuttgart: Enke.
- SEGAL, Howard (1985) *Technological Utopianism in American Culture*. Chicago und London: University of Chicago Press.
- SEKULA, Allan (1981) The Traffic in Photographs. In: *Art Journal*, Vol. 41, S. 15-24.
- SELFRIDGE, Oliver (1959) Pandemonium: A Paradigm for Learning. In: *Mechanisation of Thought Processes. Proceedings of a Symposium Held at the National Physical Laboratory on 24., 25., 26. and 27. Nov. 1958*. Bd. 1, London: Her Majesty's Stationary Office, S. 511-526.
- SENF, Erhard (1989) Entwicklungsphasen der Stereofotografie. In: *Stereoskopie. Technik, Wissenschaft, Kunst und Hobby*. Hrsg. von Gerhard Kemner. Berlin: Museum für Verkehr und Technik, S. 18-32.
- SENNETT, Richard (1998) *Der flexible Mensch. Die Kultur des neuen Kapitalismus*. Darmstadt: WBG.
- SHANNON, Claude Elwood (1938) A Symbolic Analysis of Relay and Switching Circuits. In: *Transactions American Institute of Electrical Engineers*, No. 57, S. 713-723.
- SHAPIRO, Elmer B. (1967) Computer Network Meeting of October 9-10, 1967, November 19, 1967.
http://sloan.stanford.edu/mousesite/EngelbartPapers/B1_F20_CompuMtg.html (letzter Zugriff: Juni 2003).
- SHAPIRO, Meyer (1970/1994) Über einige Probleme in der Semiotik der visuellen Kunst: Feld und Medium beim Bild-Zeichen. In: *Was ist ein Bild?* Hrsg. von Gottfried Boehm. München: Fink, S. 253-274.
- SHIRIKOV, V. P. (2001) Scientific Computer Networks in the Soviet Union. In: *Computing in Russia. The History of Computer Devices and Information Technology Revealed*. Hrsg. von Georg Trogemann, Alexander Y. Nitussov, Wolfgang Ernst. Braunschweig und Wiesbaden: Vieweg, S. 168-176.
- SIGGRAPH Proceedings 1989 I = SIGGRAPH '89 Panel Proceedings, 31.07.-04.08., Boston, Massachusetts. In: *Computer Graphics*, Vol. 23, No. 3, July 1989.
- SIGGRAPH Proceedings 1989 II = SIGGRAPH '89 Panel Proceedings, 31.07.-04.08., Boston, Massachusetts. In: *Computer Graphics*, Vol. 23, No. 5, December 1989.
- SILVERSTONE, Roger / HIRSCH, Eric (1992) *Consuming Technologies: Media and Information in Domestic Spaces*. London u. a.: Routledge.
- SKINNER, B. F. (1958) Teaching Machines. In: *Science*, Vol. 128, No. 3330, 24.10.1958, S. 969-977.
- SMIEJA, Frank (1996) The Pandemonium System of Reflective Agents. In: *IEEE Transactions on Neural Networks*, Vol. 7, No. 1, S. 97-106.
- SMITH, Linda (1991) Memex as an Image of Potentiality Revisited. In: *From Memex to Hypertext: Vannevar Bush and the Mind's Machine*. Hrsg. von James M. Nyce und Paul Kahn. Boston, Massachusetts: Academic Press, S. 261-286.
- SMITH, Merritt Roe / MARX, Leo (Hrsg.) (1996) *Does Technology Drive History? The Dilemma of Technological Determinism*. Cambridge, Massachusetts, und London: MIT Press.
- SOLA POOL, Ithiel de / ABELSON, Robert (1961) The Simulmatics Project. In: *Public Opinion Quarterly*, Vol. 25, No. 2, S. 167-183.
- SOLA POOL, Ithiel de / ABELSON, Robert / POPKIN, Samuel L. (1965) *Candidates, Issues & Strategies. A Computer Simulation of the 1960 and 1964 Presidential Elections*. Cambridge, Massachusetts, und London: MIT Press.
- SOLA POOL, Ithiel de / KESSLER, Allan (1965) The Kaiser, the Tsar and the Computer: Information Processing in a Crisis. In: *American Behavioral Scientist*, Vol. 8, No. 9, S. 31-39.

- SOURIAU, Étienne (1951/1997) Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie. In: *montage/av*, Jg. 6, Nr. 2, S. 140-157.
- SPIGEL, Lynn (1988) Installing the Television Set: Popular Discourses on Television and Domestic Space, 1948-1955. In: *Camera Obscura*, No. 18, S. 10-47.
- SPROULL, Robert F. / SUTHERLAND, Ivan E. (1968) A Clipping Divider. In: *AFIPS Conference Proceedings*, Vol. 33, Part 1, S. 765-776.
- STÄHELI, Urs (2002) Spezialeffekte als Ästhetik des Globalen. In: *Ästhetische Positionen nach Adorno*. Hrsg. von Gregor Schwering und Carsten Zelle. München: Fink, S. 191-213.
- STEFIK, Mark (1997) *Internet Dreams. Archetypes, Myths and Metaphors*. Cambridge, Massachusetts, und London: MIT Press.
- STEINMÜLLER, Karl-Heinz (1993) Versuch über den Cyberspace. Spekulative Bemerkungen zu einer neuen Technik. In: *Wirklichkeitsmaschinen. Cyberspace und die Folgen*. Hrsg. von Karl-Heinz Steinmüller. Weinheim und Basel: Beltz, S. 129-148.
- STERN, Michael (1980) Making Culture Into Nature; or, Who Put the ‚Special‘ Into ‚Special Effects‘? In: *Science Fiction Studies*, No. 22, November 1980, S. 262-269.
- STÖCKLEIN, Ansgar (1969) *Leitbilder der Technik. Biblische Tradition und technischer Fortschritt*, München: Heinz Moos.
- STORK, David G. (1997) *HAL's Legacy: 2001's Computer as Dream and Reality*. Cambridge, Massachusetts, und London: MIT Press.
- STREETER, T. (1987) The Cable Fable Revisited: Discourse, Policy, and the Making of Cable Television. In: *Critical Studies in Mass Communication*, No. 4, S. 174-200.
- SUTHERLAND, Ivan E. (1963/1980) *Sketchpad: A Man-Machine Graphical Communication System*. New York: Garland.
- SUTHERLAND, Ivan E. (1966) The Ultimate Display. In: *Proceedings of the International Federation of Information Processing Congress 1965*, Vol. 2. Hrsg. von Wayne Kalenich. Washington: Spartan Books und London: Macmillan and Co., S. 506-508.
- SUTHERLAND, Ivan E. (1968) A Head-mounted Three Dimensional Display. In: *AFIPS Conference Proceedings*, Vol. 33, Part 1, S. 757-764.
- SUTHERLAND, Ivan E. (1969) Perspective Views that Change in Real Time. In: *Proceedings of the Meetings of the Users of Automatic Information Display Equipment (UAIDE)*, Vol. 8. San Diego, S. 299-310.
- SUTHERLAND, Ivan E. (1970) Windows into Alice's Wonderland. In: *Institute of Electrical and Electronics Engineers (= IEEE) Student Journal*, Jg. 8, September 1970, S. 36-41.
- SUTHERLAND, Ivan E. / GOURAUD, Henri (1972) Les Images Électroniques. In: *La Recherche*, No. 29, S. 1055-1061.
- SUVIN, Darko (1979) *Metamorphoses of Science Fiction*. New Haven: Yale University Press.
- TAPSCOTT, Don (1996) *Die digitale Revolution: Verheißungen einer vernetzten Welt – die Folgen für Wirtschaft, Management und Gesellschaft*. Wiesbaden: Gabler.
- TAYLOR, Robert (1989) Interview. 28. Februar 1989, Palo Alto, California. Beziehbar unter <http://www.cbi.umn.edu/> (letzter Zugriff: Januar 2001).
- TEPPER, August (1994) Computer für Jeden und für Alles: Zur Rolle von Leitbildern in der Entwicklungsgeschichte des Personalcomputers. In: *Leitbilder der Informatik- und Computer-Entwicklung*. Hrsg. von Hans-Dieter Hellige. Bremen: artec-Paper Nr. 33, S. 354-375.
- TERRANOVA, Tiziana (1996a) *The Intertextual Presence of Cyberpunk in Cultural and Subcultural Accounts of Science and Technology*. London: University of London Press [Diss.].
- TERRANOVA, Tiziana (1996b) Digital Darwin: Nature, Evolution, and Control in the Rhetoric of Electronic Communication. In: *New Formations*, No. 29, S. 69-83.

THACKER, Chuck (1988) Personal Distributed Computing. Alto and Ethernet Hardware. In: *A History of Personal Workstations*. Hrsg. von Adele Goldberg. New York: ACM und Reading, Massachusetts, u. a.: Addison-Wesley, S. 265-290.

THOLEN, Georg Christoph (1994) Platzverweis. Unmögliche Zwischenspiele zwischen Mensch und Maschine. In: *Computer als Medium*. Hrsg. von Norbert Bolz, Friedrich Kittler und Georg Christoph Tholen. München: Fink, S. 111-135.

THOLEN, Georg Christoph (1997) Digitale Differenz. In: *HyperKult. Geschichte, Theorie und Kontext digitaler Medien*. Hrsg. von Martin Warnke, Wolfgang Coy und Georg Christoph Tholen. Basel und Frankfurt a. M.: Stroemfeld/Nexus, S. 99-118.

THOLEN, Georg Christoph (1998) Die Zäsur der Medien. In: *Intervalle 2. Schriften zur Kulturforschung: Medientheorie und die digitalen Medien*. Hrsg. von Winfried Nöth und Karen Wenz. Kassel: Kassel University Press, S. 61-87.

THOLEN, Georg Christoph (1999) Überschneidungen. Konturen einer Theorie der Medialität. In: *Konfigurationen zwischen Kunst und Medien*. Hrsg. von Sigrid Schade und Georg Christoph Tholen. München: Fink, S. 13-34.

THOLEN, Georg Christoph (2002) *Die Zäsur der Medien. Kulturphilosophische Konturen*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

THÜRMELE, Sabine (1994) Virtualität als Leitbild der Mensch-Computer Interaktion. In: *Leitbilder der Informatik- und Computer-Entwicklung*. Hrsg. von Hans-Dieter Hellige. Bremen: artec-Paper Nr. 33, S. 343-352.

TILTON, Homer B. (1993) Moving-Slit Methods. In: *Stereo Computer Graphics and Other True 3D-Technologies*. Hrsg. von David F. McAllister. Princeton, New Jersey: Princeton University Press, S. 152-165.

TREANOR, Paul (1996) Der Hyperliberalismus des Internets.
<http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/te/1052/1.html> (letzter Zugriff: Juni 2003).

TUBIS, H. (1976) The Brock Brothers and the Brock Process. In: *Photogrammetric Engineering and Remote Sensing*, Vol. 42, No. 8, S. 1017-1034.

TULLOCH, John / JENKINS, Henry (1995) *Science Fiction Audiences. Watching Doctor Who and Star Trek*. New York und London: Routledge.

TUNG, Chung C. (1974) The „Personal Computer“. A Fully Programmable Pocket Calculator. In: *Hewlett-Packard Journal*, Vol. 25, No. 9, S. 2-7.

TURING, Alan (1937/1987) Über berechenbare Zahlen mit einer Anwendung auf das Entscheidungsproblem. In: ders. *Intelligence Service. Schriften*. Hrsg. von Bernhard Dotzler und Friedrich Kittler. Berlin: Brinkmann und Bose, S. 17-60.

TURKLE, Sherry (1995) *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. New York: Touchstone.

UNDERWOOD, David (1986) VCASS: Beauty (and Combat Effectiveness) is in the Eye of the Beholder. In: *Rotor & Wing International*, Vol. 20, No. 3, S. 72-73.

UREY, Harold (1950) Should America Build the H-Bomb? In: *Bulletin of Atomic Scientists*, No. 6, S. 72-73.

VALENTE, Thomas W. / BARDINI, Thierry (1995) Virtual Diffusion or an Uncertain Reality: Networks, Policy, and Models for the Diffusion of VR Technology. In: *Communication in the Age of Virtual Reality Technology*. Hrsg. von Frank Biocca und Mark R. Levy. Hillsdale, New Jersey, u. a.: Erlbaum, S. 303-322.

VATTIMO, Gianni (1989/1992) *Die transparente Gesellschaft*. Wien: Passagen.

VINCE, John (1993) Virtual Reality Techniques in Flight Simulation. In: *Virtual Reality Systems*. Hrsg. von R. A. Earnshaw, M. A. Gigante und H. Jones. London u. a.: Academic Press, S. 135-141.

- VIRILIO, Paul / KITTLER, Friedrich (1995) Die Informationsbombe. <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9601/msg00007.html> (letzter Zugriff: Juni 2003).
- VITALARI, Nicholas P. / VENKATESH, Alladi / GRONHAUG, Kjell (1985) Computing in the Home: Shifts in the Time Allocation Patterns of Households. In: *Communications of the ACM*, Vol. 28, No. 5, S. 512-522.
- VON NEUMANN, John (1945/1993) First Draft of a Report on the EDVAC. In: *Annals of the History of Computing*, Vol. 15, No. 4, S. 27-75.
- WALDENFELS, Bernhard (1998) Ein menschlicher Traum für Wachende. Zur Natürlichkeit und Künstlichkeit der Erfahrung. In: ders.: *Grenzen der Normalisierung. Studien zur Phänomenologie des Fremden* 2. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 196-213.
- WALKER, John (1991) Hinter den Spiegeln. In: *Cyberspace. Ausflüge in virtuelle Wirklichkeiten*. Hrsg. von Manfred Waffender. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, S. 20-34.
- WARNEKE, B. / LAST, M. / LIEBOWITZ, B. / PISTER, K. (2001) Smart Dust: Communicating with a Cubic-Millimeter Computer. In: *IEEE Computer Magazine*, Januar 2001, S. 44-51.
- WARRICK, Patricia (1980) *The Cybernetic Imagination in Science Fiction*. Cambridge, Massachusetts, und London: MIT Press.
- WEBER, Samuel (1999) Die Virtualität der Medien. In: *Konfigurationen zwischen Kunst und Medien*. Hrsg. von Sigrid Schade und Georg Christoph Tholen. München: Fink, S. 35-49.
- WEISER, Mark (1991) The Computer for the Twenty-First Century. In: *Scientific American*, Vol. 26, No. 3, S. 94-104.
- WELLS, H. G. (1938) *World Brain*. London: Methuen.
- WENZEL, Elizabeth M. / WIGHTMAN, Frederic L. / FOSTER, Scott H. (1988) A Virtual Display System for Conveying Three-Dimensional Acoustic Information. In: *Proceedings of the 32th Annual Meeting of the Human Factors Society*. Dayton, Ohio, S. 86-90.
- WERBER, Niels (1993) Neue Medien, alte Hoffnungen. In: *Merkur. Deutsche Zeitschrift für europäisches Denken*, Jg. 47, Nr. 9/10, S. 887-893.
- WETZSTEIN, T. A. / DAHM, H. / STEINMETZ, L. / LENTES, A. / SCHAMPAUL, S. / ECKERT, R. (1995) *Datenreisende. Die Kultur der Computernetze*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- WHEATSTONE, Charles (1838/1983) Contributions to the Physiology of Vision-Part the First. On some Remarkable, and hitherto Unobserved, Phenomena of Binocular Vision. In: *Brewster and Wheatstone on Vision*. Hrsg. von Nicholas J. Wade. London u. a.: Academic Press, S. 65-93.
- WHITAKER, REG (1999) *Das Ende der Privatheit. Überwachung, Macht und soziale Kontrolle im Informationszeitalter*. München: Kunstmann.
- WIENER, Oswald (1965/1993) der bio-adapter. In: *Cyberspace. Zum medialen Gesamtkunstwerk*. Hrsg. von Florian Rötzer und Peter Weibel. München: Boer, S. 114-126.
- WILDES, Karl / LINDGREN, Nilo A. (1986) *A Century of Electrical Engineering and Computer Science at MIT, 1882-1982*. Cambridge, Massachusetts, und London: MIT Press.
- WILLIAMS, Don (1993) Volumetric Three-Dimensional Display Technology. In: *Stereo Computer Graphics and Other True 3D-Technologies*. Hrsg. von David F. McAllister. Princeton, New Jersey: Princeton University Press, S. 230-246.
- WIMMER, Thomas (1991) Fabrikation der Fiktion? In: *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*. Hrsg. von Florian Rötzer. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 519-533.
- WINKLER, Hartmut (1994) Tearful reunion auf dem Terrain der Kunst? Der Film und die digitalen Bilder. In: *Film, Fernsehen, Video und die Künste. Strategien der Intermedialität*. Hrsg. von Joachim Paech. Stuttgart: Metzler, S. 297-308.

- WINKLER, Hartmut (1997a) *Docuverse. Zur Medientheorie der Computer*. München: Boer.
- WINKLER, Hartmut (1997b) Flogging a dead horse? Der Begriff der Ideologie in der Apparatusdebatte, bei Bolz und bei Kittler.
<http://www.uni-paderborn.de/~winkler/flogging.html> (letzter Zugriff: Januar 2003).
- WINKLER, Hartmut (1997c) Songlines. In: *HyperKult. Geschichte, Theorie und Kontext digitaler Medien*. Hrsg. von Martin Warnke, Wolfgang Coy und Georg Christoph Tholen. Basel und Frankfurt a. M.: Stroemfeld/Nexus, S. 227-240.
- WINKLER, Hartmut (1997d) Suchmaschinen. Meta-Medien im Internet. In: *Virtualisierung des Sozialen. Die Informationsgesellschaft zwischen Fragmentierung und Globalisierung*. Hrsg. von Barbara Becker und Michael Paetau. Frankfurt a. M. und New York: Campus, S. 185-202.
- WINKLER, Hartmut (1997e) Reality Engines. Filmischer Realismus und virtuelle Realität.
<http://www.uni-paderborn.de/~winkler/reality.html> (letzter Zugriff: Januar 2003).
- WINKLER, Hartmut (1999) Jenseits der Medien. Über den Charme der stummen Praxen und einen verdeckten Wahrheitsdiskurs. In: *Neue Medienumwelten*. Hrsg. von Eike Hebecker, Frank Kleemann und Harald Neymanns. Frankfurt a. M. und New York: Campus, S. 44-61.
- WINKLER, Hartmut (2000) Die prekäre Rolle der Technik. In: *Über Bilder Sprechen. Positionen und Perspektiven der Medienwissenschaft*. Hrsg. von Heinz B. Heller, Matthias Kraus, Thomas Meder, Karl Prümm und Hartmut Winkler. Marburg: Schüren, S. 9-22.
- WINKLER, Hartmut (2002) Das Modell. Diskurse, Aufschreibesysteme, Technik, Monumente – Entwurf für eine Theorie kultureller Kontinuierung. In: *Archivprozesse. Die Kommunikation der Aufbewahrung*. Hrsg. von Hedwig Pompe und Leander Scholz. Köln: Dumont, S. 297-315.
- WINNER, Langdon (1985/1999) Do Artifacts Have Politics? In: *The Social Shaping of Technology*. Second Edition. Hrsg. von Donald MacKenzie und Judy Wajcman. Buckingham und Philadelphia: Open University Press, S. 28-40.
- WINTER, Jens (2003) Regulation und Hegemonie in nach-fordistischen Zeiten. Notizen zur raumtheoretischen Herausforderung. In: *Fit für den Postfordismus? Theoretisch-politische Perspektiven des Regulationsansatzes*. Hrsg. von Ulrich Brand und Werner Raza. Münster: Westfälisches Dampfboot, S. 196-216.
- WOLF, Gary (1996) The Curse of Xanadu.
<http://www.thing.de/hartmoderne/text/xanadu.html> (letzter Zugriff: Januar 2003).
- WOOLFSON, Michael M. / PERT, G. J. (1999) *An Introduction to Computer Simulation*. Oxford u. a.: Oxford University Press.
- WOOLLEY, Benjamin (1994) *Die Wirklichkeit der virtuellen Welten*. Basel u. a.: Birkhäuser.
- WUNDERLICH, Stefan (1999) Vom digitalen Panopticum zur elektronischen Heterotopie. Foucaultsche Topographien der Macht. In: *Kommunikation Medien Macht*. Hrsg. von Rudolf Maresch und Niels Werber. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 342-367.
- ZACHARY, G. Pascal (1997) *Endless Frontier. Vannevar Bush, Engineer of the American Century*. Cambridge, Massachusetts, und London: MIT Press.
- ZALOSKER, Hilde (1974) Versuch einer Phänomenologie des Rahmens. In: *Zeitschrift für Ästhetik und allgemeine Kunstwissenschaft*, Jg. 19, Nr. 1, S. 189-224.
- ZEIGLER, Bernhard / PRAEHOFER, Herbert / KIM, Tag Gon (1976) *Theory of Modeling and Simulation. Integrating Discrete Event and Continuous Complex Dynamic Systems*. San Diego: Academic Press.
- ZIZEK, Slavoj (1997) *Die Pest der Phantasmen. Die Effizienz des Phantasmatischen in den neuen Medien*. Wien: Passagen.
- ZIZEK, Slavoj (2000) Matrix oder die zwei Seiten der Perversion. In: ders.: *Lacan in Hollywood*. Wien: Turia + Kant, S. 43-77.

