

Inhalt

Zu diesem Buch	5
Prolog	9
Einleitung	11
I. Virtuelle Welten	13
I.1. Die technischen Grundlagen	20
I.2 Anwendungsgebiete der VR	39
II. Die Grundlagen der Semiotik	49
II.1 Vertreter der Semiotik	50
II.2 Semiotik des Raumes	70
III. Die Analyse virtueller Welten mit Hilfe eines semiotischen Ansatzes	77
III.1 Die Beispiele	77
III.2 Geographie und Semiotik	103
III.3 Die Analyse Virtueller Welten mit Hilfe der Semiotik	104
III.4 Ergebnisse und abschließende Betrachtungen	119
Abbildungsverzeichnis	125
Literaturverzeichnis	126