

## INHALTSVERZEICHNIS

1.	Einleitung	7
1.1	Erkenntnisproblematik und Roman	7
1.2	Begründung der Literatúrauswahl	17
1.3	Forschungsstand	21
1.4	Vorgehensweise	27
2	Von der Mathematisierung der Erkenntnis zur virtuellen Realität	32
2.1	Philosophie: Das Erkenntnisproblem	32
2.2	Technik: Automaten und Rechenmaschinen	49
2.3	Logik und Mathematik: Die Mechanisierung des Geistes	57
2.4	Kybernetik: Auf dem Weg zur Denkmaschine	68
3	Die Erkenntnisproblematik in den Romanen Samuel Becketts	85
3.1	<i>Murphy</i>	89
3.2	<i>Watt</i>	94
3.3	Die Trilogie	98
3.3.1	<i>Molloy</i>	99
3.3.2	<i>Malone Dies</i>	103
3.3.3	<i>The Unnamable</i>	105
3.4	<i>How It Is</i>	108
4	Künstliche Welten	112
4.1	Aldous Huxley: <i>Brave New World</i>	114
4.2	George Orwell: <i>Nineteen Eighty-four</i>	121
4.3	Kurt Vonnegut: <i>Player Piano</i>	131
5	Kybernetische Science Fiction	139
5.1	Isaac Asimov: Computerlogik und menschliche Intelligenz	143
5.2	Robert A. Heinlein: <i>The Moon is a Harsh Mistress</i>	148

5.3	Christine Brooke-Rose: <i>Xorandor</i>	153
5.4	William Gibson: <i>Neuromancer</i>	158
6	Metafiktion	169
6.1	Raymond Federman: <i>Double or Nothing</i>	172
6.2	John Fowles	180
6.2.1	<i>The French Lieutenant's Woman</i>	181
6.2.2	<i>Mantissa</i>	189
7	Trans-kybernetische Literatur	194
7.1	John Barth: <i>Giles Goat-Boy</i>	195
7.2	Kurt Vonnegut: <i>Slaughterhouse-Five</i>	201
7.3	Robert A. Wilson: <i>Schrödinger's Cat Trilogy</i>	206
7.4	Thomas Pynchon	216
7.4.1	<i>The Crying of Lot 49</i>	217
7.4.2	<i>Gravity's Rainbow</i>	223
8	Schluß	237
	Literaturverzeichnis	253
	Index	288