DOI: 10.5281/zenodo.5725726
CZU: 82:004+82.09



Rodica GOTCA

Doctoranda Școlii Doctorale Științe Umanistice, program de doctorat: Teorie literară; cercetător, Institutul de Cercetare și Inovare al Universității de Stat din Moldova, proiectul științific *Cultura promovării imaginii orașelor din Republica Moldova prin intermediul artei și mitopoeticii*. Domenii de preocupare: teorie literară, critică literară, TIC. Articole publicate: *Iubita locotenentului francez: un exercițiu hermeneutic*; *De la civilizația cuvântului scris și a expresiei la cea a cuvântului în relație* ș.a.

IF (INTERACTIVE FICTION) – O FORMĂ CYBERTEXTUALĂ A LITERATURII ERGODICE

Reamintim că termenul „literatură ergodică" vine din studiile cercetătorului norvegian E. Aarseth, care specifică: „textul ergodic prezintă o structură deschisă, construită dinamic, care solicită cititorului anumite acțiuni pentru a fi parcursă. Principiul-cheie al ergodicii este posibilitatea alegerii de care cititorul textelor tradiționale este privat, deoarece nu are nicio putere asupra lor, se mulțumește cu rolul unui călător, poate face presupuneri, poate prevedea dezvoltarea subiectului dar nu îl poate schimba. În textul ergodic, cititorul are rolul de coautor, în dependență de alegerea căruia se construiește firul narativ." [1, p. 37]

Cât despre împărțirea formelor literaturii ergodice în genuri și specii, cercetătorul norvegian susține că, fiind puțin distincte, formele noi și vechi ale literaturii ergodice nu sunt împărțite în categorii sau genuri după mediul în care se află (cel de hârtie sau digital). În studiul său *Cybertext. Perspectives on ergodic literature* el le studiază după mecanismul de funcționare/citire, iar mediul digital, cel al computerului și al TIC, rămâne a fi o direcție ce trebuie încă valorificată, deoarece suportul informatic nu reprezintă o trăsătură distinctivă a cybertextelor, este un purtător al conținutului, care poate susține diferite tipuri de media.

Cybertextul devine un gen integrator care, după Espen Aarseth, este reprezentat de „specii" precum „hypertextul, jocul de aventură textual, narațiunea generată de computer și sisteme participative de simulare a lumii și MUD-urile social-contextuale ale rețelelor informatice globale". Aceste forme ale cybertextului sunt o parte din literatura ergodică, reprezentând o primă compartimentare pragmatică, obișnuită în domeniul teoriei literare atunci când se prezintă un fenomen literar nou. [1, p. 18] Diversitatea acestor genuri textuale este reunită sub conceptul de „cybertext", care acoperă variatele forme ale literaturii ergodice, incluzând, deja conform specificului său, alte forme, subgenuri ale acesteia, precum hypertextul, MUD-urile, IF ș.a. [1, p. 75] În articolul dat vom prezenta detaliat IF (interactive fiction) ca formă a literaturii ergodice, accentuând literaritatea acesteia și plasând exemple de jocuri cu ficțiune interactivă în traseul evolutiv al acestui tip de cybertext.

IF își face apariția în presa computerului, în articolul *Byte* de Bob Liddil (1981), afirmă în studiul său J. Jesper. Înainte de asta, jocurile de

aventură erau numite cu mai multe nume: jocuri de poveste, ficțiuni computerizate, compunovele etc. IF a fost introdusă mai târziu în studiile literare într-un articol de Anthony Niesz și Norman Holland (1984). [2, p. 62]

Termenul „interactiv" caracterizează sistemele moderne, inovate tehnologic, care au dat naștere producțiilor cum ar fi ziare interactive, video interactive, televiziune interactivă și chiar case interactive, toate mizând pe o reformulare a rolului consumatorului, care interacționează cu o mașină capabilă să genereze reacții de răspuns la anumite acțiuni/ comenzi umane. Interactivitatea mașinii echivalează cu o capacitate magică a acesteia. [1, p. 48]

Peter Bogh Andersen afirmă: „O lucrare interactivă este o lucrare în care cititorul poate schimba fizic discursul într-un mod care este interpretabil și produce sens în cadrul discursului în sine. O lucrare interactivă este o lucrare în care interacțiunea cititorului este o parte integrată a producției de semne în lucrare, în care interacțiunea este un semn-obiect care indică aceeași temă ca și celelalte semne, nu un meta-semn care indică semne ale discursului." [1, p. 49]

Ficțiunea interactivă este, întâi de toate, „un software care simulează medii în care jucătorii folosesc comenzi text pentru a controla personajele și a influența mediul", acestea apar sub forma jocurilor video, sau a celor de aventură și de rol. Totuși, ficțiunea interactivă este o aventură textuală, un joc al cărui interfață este textul, prin care jucătorul interacționează cu lumea simulată de software. „Termenul poate fi folosit și pentru a se referi la versiunile digitale ale operelor literare care nu sunt citite într-o manieră liniară, cunoscute sub numele de *gamebooks* , în care cititorului i se oferă, în schimb, opțiuni în diferite puncte ale textului; aceste decizii determină fluxul și rezultatul poveștii. (...) Termenul „ficțiune interactivă" este uneori folosit și pentru a se referi la romanele vizuale , un tip de software narativ interactiv popular în Japonia." [3]

„Ca o formă concretă a textului electronic – ficțiunea interactivă (IF) este bazată pe jocurile de aventură textuale, cum ar fi *Zork*, creat de Infocom în epoca apariției PC. Operând cu un număr redus de resurse, comunitatea IF a reușit să elaboreze câteva tipuri și generații de literatură artistică interactivă independentă de platforma în care a fost creată. *IF- Archive* este un spațiu al stocării în care anumite creații ale literaturii artistice interactive se indexează și se încarcă pentru a fi descărcate, urmărite, pentru a se inspira din acestea membrii comunității literare, ca să-i ajute pe alții în elaborarea textelor asemănătoare, pentru a menține MUD-urile active și lista de redirecționări și pentru a realiza concursul anual pentru cea mai reușită IF, care se desfășoară conform unor criterii destul de severe. Comunitatea autorilor de IF este una ermetică și pentru aceasta des supusă criticii, însă este una dintre puținele forme literare care a obținut succes în extinderea în mediul literar și menținerea formei, pe care industria jocurilor o abandonase ca fiind considerată moartă." [4]

IF se aseamănă foarte mult cu MUD-urile, din perspectiva schimbului de text și acceptarea intrărilor de la jucător, totuși sunt și unele diferențe în stilul de joc ce le caracterizează, cum ar fi faptul că IF este destinată activității unui singur jucător, iar în MUD este o comunitate de jucători care interacționează între ei. [3]

Câștigătorul concursului de IF din 1996, Nelson Graham, în lucrarea sa *Inform Designer's Manual* spune: „În cărți ca aceasta, cuvântul «jucător» este suprautilizat. Există cel puțin trei identități implicate în joc: persoana care tastează și citește («jucătorul»), personajul principal din poveste («protagonistul») și vocea, vorbind despre ceea ce vede și simte acest personaj («narator»). Există un triunghi de relații între ei și este un triunghi cu proporții foarte diferite în diferite jocuri." [5, p. 368]

Cu privire la structura procesului de proiectare a IF, Gareth Rees, în lucrarea sa *Distinguishing Between Game Design and Analysis: One View,* analizând propriul joc *Christminster,* afirmă că sunt patru niveluri de proiectare a IF care se suprapun:

„1. Intriga fiind nivelul cel mai exterior, care descrie modul în care se desfășoară evenimentele și cum se schimbă personajele pe măsură ce povestea progresează.

2. La un nivel mai local este scena, care poate fi extrem de bine scrisă (de exemplu, când un personaj aude o conversație în camera alăturată).

3. În continuare, puzzle-urile există în principal pentru a împiedica personajul să ignore scene importante sau să le experimenteze în ordine greșită.

4. Codul și textul implică determinarea comenzilor pe care utilizatorul le va putea introduce pentru a interacționa cu un anumit set de obiecte și apoi scrierea codului pentru a crea efectul dorit." [6]

Iar ca joc pus în funcțiune, IF are trei părți, după cum afirmă Kevin G. Wilson în *Whizzard's Guide to Text Adventure Authorship v. 2.0*: început, cuprins și încheiere (exact ca o narațiune tradițională, trebuie să observăm). „Începutul ar trebui să fie rapid, scurt și să atragă atenția. Aici vei pierde cel mai mult din potențialii jucători. Dacă se plictisesc devreme, atunci vor șterge jocul fără a-i oferi vreodată o șansă. (...) IF este totul: atmosfera și starea de spirit. Iată o listă cu lucruri importante de făcut în începutul jocului tău:

- Stabiliți setarea.
- Atrageți atenția jucătorului.
- Dezvăluiți scopul și motivația personajului.
- Stabiliți sexul sau identitatea personajului.
- Introduceți personaje importante pentru utilizare ulterioară.

Acum că ai făcut toate astea, trebuie să începi să dai jucătorului ceva spațiu de manevră. Ar trebui să existe mai multe puzzle-uri disponibile pentru ei oricând. Nu toate puzzle-urile ar trebui să fie obligatorii și mai multe ar trebui să aibă soluții care funcționează. Prefer cel puțin o soluție dificilă si o solutie mai usoara. Acest lucru ar trebui reflectat prin puncte premiante. De asemenea, aveți anumite zone care sunt disponibile doar pentru jucător dacă acesta rezolvă un puzzle într-un fel și o zonă diferită dacă îl rezolvă în alt fel.

Iată o altă listă de lucruri importante:

- Stabiliți o serie de sub-goluri pentru jucător.
- Extindeți asupra personajelor pe care le-ați introdus la început.
- Prefigurați ceea ce urmează să vină în cele din urmă.
- Distribuiți povestea pentru a permite jucătorului mai multă libertate.
- Furnizați o temă unificată setării și descrierilor.
- Oferă numeroase puzzle-uri pentru plăcerea jucătorului.

Ultimul puzzle nu ar trebui să fie greu de înțeles (...) jucătorul a trecut prin iad pentru a ajunge aici. El este înroșit și încântat, încântat să ajung la sfârșitul jocului. Deci vrei să-l faci puțin să transpire, dar dorești să-i oferi și lui finalul. Ultimul puzzle este simplu, dar pentru rezolvarea lui se oferă puțin timp. Folosește-ți imaginația și fă-i să transpire. Încă o listă:

- Folosiți o limită de timp.
- Creați un sentiment de urgență.
- Păstrați ultimele puzzle-uri simple." [7, p. 3-7]

Pentru a detalia studiul nostru este nevoie să abordăm IF din perspectva istorică.

Wikipedia. The Free Encyclopedia menționează în articolul *Interactive Fiction* că începuturile IF sunt sugerate de programele ELIZA (1964–1966) și SHRDLU (1968–1970), care se consideră primele exemple de IF, deoarece procesau limbajul uman pentru a oferi răspunsuri (în cazul ELIZA) sau a realiza acțiuni (cum ar fi mutarea diferitor obiecte în SHRDLU). [3]

Evoluția IF este prezentată pe larg în pagina www.inform-fiction.org/manual/index.html, care a devenit o arhivă istorică a Interactive Fiction Technology Foundation (Copyright 1993–2018 IFTF, CC-BY-SA), gestionată inițial de Roger Firth. În această pagină, la paragraful 46 *O scurtă istorie a ficțiunii interactive* istoria IF este rezumată la câteva etape:

1. Era precursorilor și a jocurilor universitare (1972–81), caracterizată de prima aventură a sclavului Stephen Bishop în peștera Mammoth din Kentucky, care în 1856 avea 226 de străzi, 47 de domuri, 23 de gropi și 8 cascade și de jocul speleologului Will Crowter, care a vrut să fie mai aproape de copiii săi după divor-

țul cu soția și a creat un joc cu peșteri și obstacole în care să comunice cu aceștia. Jocul a fost ulterior îmbunătățit de Don Woods, în 1976 și cunoscut în toată lumea sub numele de *Advent*, fiind un precursor al MUD-urilor actuale.

2. Boom-ul comercial (1982–86) demarează cu apariția pe piață a seriei de jocuri *Zork* lansate de Infocom, înființată în iunie 1979 și care a fost în Top 20 în SoftSel Hot List până în 1985. „Principalii rivali au fost, în America, *Adventure International* a lui Scott Adams (17 jocuri, 1979–85); în Australia, *Melbourne House* (17 jocuri foarte variabile din surse diferite); în Marea Britanie, *Level 9* (20 de jocuri 1981–91, fondată de frații Pete, Mike și Nick Austin) și mai târziu *Magnetic Scrolls* (7 jocuri 1984–90, fondată de Anita Sinclair și Ken Gordon)." Aceste ficțiuni interactive au propulsat cu mare succes romanele science fiction. Bestsellerurile Infocom din 1984–86 sunt: *The Hitchhiker's Guide To The Galaxy*, *Wishbringer* și *Trinity* de Brian Moriarty. Un alt joc excepțional este „poemul de vis" *Mindwheel* scris de Robert Pinsky și codificat de Steve Hales și William Mataga, la Synapse Software, în 1984, unul dintre cele 4 jocuri de coșmar de la Synapse (*Breakers* de Rod Smith, Joe Vierra și William Mataga, 1986; *Essex* de Bill Darrah, 1985 și *Brimstone: The Dream of Gawain* de James Paul, David Bunch și Bill Darrah, 1985).

3. Perioada de nostalgie pentru IF, când se trece masiv la jocurile grafice (1987–91). „Una câte una, companiile au încetat să mai publice jocuri bazate pe text: Adventure International (1985), Synapse (1986), Infocom (1989), Level 9 (1991), Topologika (1992), Magnetic Scrolls (1992). Ultimul efort aparține lui Legend Entertainment – care moștenise doi dintre designerii Infocom, Bob Bates și Steve Meretzky – a făcut ultima lansare generală a unui joc cu un parser în 1993: *Gateway II: Homeworld*, de Mike Verdu și Glen Dahlgren" după care s-a trecut în masă la jocurile de aventură grafice, care erau o ficțiune și țineau de orientarea într-un traseu, dar nu mai erau interactive la nivel conversațional.

4. Epoca grupării de știri Usernet, rec. arts.int-fiction și a renașterii prin competițiile anuale de IF (1992–99). „Infrastructura actuală comunității de ficțiune interactivă s-a bazat pe patru evenimente aproape simultane: în primul rând, crearea unui grup de știri Usenet (21 martie-septembrie 1992), înființarea arhivei de ficțiune interactivă la ftp.gmd.de de către Volker Blasius și David M. Baggett (24 noiembrie 1992), lansarea TADS 2.0 (6 decembrie 1992), semnificativă pentru că a stabilit dominația TADS și lansarea Inform 1 (10 mai 1993), deși abia în 1995, Inform a fost folosit în mod serios. A urmat lansarea bruscă, pe scară largă a catalogului retro Infocom, în două volume, *Lost Treasures of Infocom I* (ianuarie 1992) și *II* (iulie 1992), care au stimulat o revigorare atât a cultului Infocomului și a ficțiunii interactive în general. (...) Oricui i-au plăcut jocurile Infocom în trecut, le-a avut brusc pe toate. Și un ultim, dar foarte important eveniment este înființarea, de către Gerry Kevin Wilson, a unei competiții anuale de proiectare a jocurilor, amintită cu drag de utilizatorii AGT și CompuServe, în septembrie 1995, deși evenimentul din 1996 (cu 26 de înscrieri) a marcat începutul importanței sale reale. (...) Pentru cantitatea de muncă fină stimulată și pentru numărul de nou-veniți atrași, competiția nu poate fi considerată decât un triumf. Succesul său a determinat, de asemenea, o serie de concursuri alternative și forme de recunoaștere, cum ar fi premiile XYZZY anuale și asemănătoare Oscarului. Cele mai amuzante, nebunești evenimente sunt concursurile SpeedIF, fondate de David Cornelson în octombrie 1998, în care participanții au doar două ore pentru a scrie un joc complet. O apreciere din ce în ce mai mare a potențialului mediului artistic a caracterizat ficțiunea interactivă de la începutul secolului. Un exemplu provocator a fost prezentarea de către Nick Montfort a unei ediții cartonate a *Winchester's Nightmare* la Digital Arts and Culture din Atlanta, în octombrie 1999: zece laptopuri scoase din funcțiune transformate pentru a rula un joc Inform. (...) Nuvela emoționantă a lui Chris Klimas *Mercy* și vigneta schimbătoare a lui Andrew Plotkin *The Space Under The Window* au avut influență în stilul de la sfârșitul anilor 1990 pentru jocurile non-game. Marnie Parker organizează expoziții de artă care provoacă aspirațiile tradiționale pentru IF

prin încurajarea expresiei artistice. (...)Ficțiunea interactivă va aprecia întotdeauna ceea ce în teatru se numea «piesa bine făcută», divertismentul șlefuit pe linii tradiționale, dar fără radicalii ei va muri. Deși graalul literaturii interactive, fără puzzle-uri, pare la fel de evazivă ca întotdeauna, este prea devreme pentru a nu-l mai căuta." [8]

În articolul *Interactive Fiction's Fourth Era* publicat de pe pagina sa web în aprilie 2008, Nick Montfort vorbește despre traseul istoric al IF și se oprește la o a patra eră a IF care poate prolifera odată cu reconfigurarea modului de funcționare a IF, racordat la societatea actuală, specificând: „Îmi imaginez o a patra eră a noilor mașini interactive de ficțiune, mașini literare. Arhitectura standard, de bază, are comenzi procesate de parser și transmise modelului mondial, care rulează o simulare, aruncând textul descriptiv pe măsură ce se întâmplă evenimentele. (...) Subsistemul narator se alătură modelului mondial și analizorului, partajând informații despre discurs cu analizatorul, astfel încât conversația să poată fi menținută și oferind modalități flexibile și puternice de a varia narațiunea evenimentelor simulate. Acest narator folosește tehnici de generare a limbajului natural, mai degrabă decât șirurile ortografice fixe care sunt folosite în sistemele actuale." O sugestie pentru dezvoltarea IF actuale ar fi implementarea conceptelor din naratologie: planul conținutului poveștii și planul ei de expresie. Făcând o distincție între aceste două planuri, IF ar putea modifica ordinea evenimentelor, care declanșează un text sau altul doar la întâmplarea lor. Utilizând aceste două planuri, IF ar avea o capacitate de simulare mai mare, ar nara interesant, ar putea utiliza flashback-urile evenimentelor anterioare și ar putea relata evenimente din varii perspective. [9]

„În timp ce ficțiunea interactivă a avut întotdeauna aspecte literare, dezvoltarea ulterioară a capacității de a nara ar putea fi suficient de semnificativă pentru a extinde epoca actuală într-una nouă. Ficțiunea interactivă ar putea fi văzută de instituția literară, lumea artei și mediul academic ca o formă expresivă, provocatoare, la fel de legitimă ca pictura sau poemul. Prin combinarea puterii de a calcula și simula cu capacitatea de a nara și de a dezvălui texturile și complexitățile limbajului, ficțiunea interactivă ar deveni potențial mai captivantă și mai bine vândută ca software, cîștigând o recunoaștere pe scară largă. (...) Acest lucru ar putea permite ca ficțiunea interactivă să fie punctul în care profunzimea tradiției literare și puterea deplină a calculului fuzionează." [9]

În articolul *MacWesleyan/ PC University*, Neil deMause (pseudonim) vorbește despre un epigon al IF: MacWesleyan. „Ca urmare a popularității ficțiunii interactive în rândul studenților, un număr considerabil de jocuri de acest tip au fost create la diverse universități. De fapt, această «aventură la facultate» ar putea fi ușor considerată un gen distinct în cadrul categoriei textului de aventură. Ca orice gen al acestui tip de joc, este ușor de observat trăsăturile caracteristice: în majoritatea cazurilor, parcelele tind să fie destul de simplificate, implicând frecvent colectarea de diverse obiecte sau elemente pentru a îndeplini un obiectiv legat de facultate, precum absolvirea sau supraviețuirea finalelor de săptămână." [10, p. 16]

În ultimii câțiva ani, IF atrage și mai multă atenție, mai ales după apariția *Twisty little passages* de Nick Montfort. IF este un program care imită lumea diegetică, conținând diverse spații și obiecte (modelul unei lumi), prezintă această lume utilizatorului/ jucătorului prin intermediul textului neafișat și rar ilustrat și permite interacțiunea cu lumea imitată introducând comenzi textuale. IF se deosebește de alte genuri ale jocurilor video prin lipsa imaginilor, iar de formele textualității – prin introducerea modelului unei lumi.

Până nu demult, IF era văzută din punctul de vedere al aspectelor sale textuale și ale software-ului. Pentru Montfort și alții autori, IF coboară din tradițiile canonice de presupunere și textualitate ergodică și participă la mișcarea contemporană a literaturii digitale, vorbind despre textualitate, alfabetizare și tranformarea acestora în epoca digitală.

Discursul critic existent, prezintă IF ca pe un fenomen textual, procesual și ludic – ca formă de manifestare a artei și mediului de comu-

nicare, ce se structurează din denumiri verbale, ce sunt obiectul manipulării bazate pe reguli și care se utilizează în producția de jocuri. IF se dovedește a fi succesoarea unor tradiții vechi ale ekphrasisului și prozei vizuale.

Analizând IF ca pe un fenomen vizual-textual, putem îmbunătăți comprehensiunea procesului de transformare a prozei vizuale și a vizualizării lectorului în epoca digitală, iar jocurile precum *Space Invaders, Half-Life* (Valve Software, 1998), *Star Wars* (Atari, 1983), *Mortal Combat* (Midway Games, 1993), *Starcratf, Doom II* (ID Software, 1994) sunt exemple elocvente ale acestui fenomen.

„Un tip reprezentativ de IF este textul *Ad Verbum* (2000) de Nick Montfort care merge mai departe decât orice altă lucrare IF, accentuând trăsăturile textuale ale genului din contul calităților sale vizuale. Observând natura textuală a interfeței IF și introducerea jucătorului, *Ad Verbum* se clasează ca fiind un artefact pur textual. În *Ad Verbum* jucătorul trebuie să interacționeze direct cu proprietățile literare ale IF ca să încheie jocul.

În *Twisty Little Passages,* Montfort continuă acest proiect, susținând că IF are similitudini esențiale cu literatura și anume cu genul ghicitorilor/ șaradelor. Legitimitatea estetică a IF este argumentată prin evidențierea trăsăturilor lingvistice și antivizuale de către autor.

Alt exemplu este *City of Secrets* (2003) de Emily Short, care tinde să sublinieze capacitate de vizualizare, prezentând descrieri extravagante ale unor amintiri, însoțite de imagini abstracte. Necătând la acestea, regimul de vizualizare propus de acest joc este unul afectiv, care provoacă amintiri într-un mod abia sesizabil." [3]

Pentru majoritatea criticilor, IF este un mediu literar verbal și textual, care se aseamănă cu tradiția textualității ergodice. E. Aarseth, consideră IF un „nou tip de artefact literar".

Componentele textuale de bază din IF sunt descrierile spațiilor și obiectelor. Menirea acestor texte este să ajute jucătorul să vizualizeze fenomenele descrise în text.

Odată introducând un text, utilizatorul controlează jocul, iar citind dă curs pentru IF. Intrările utilizatorului sunt, de obicei, propoziții simple pe care le interpretează un parser de text, care le transformă în acțiune (cu cât mai sofisticat este analizatorul, cu atât mai ample pot fi frazele introduse de jucător).

Stilul de scriere din IF este caracterizat de formularea intrărilor jucătorului sub formă de comandă și de răspunsurile scrise la persoana a doua, la timpul prezent. „Acest lucru se datorează faptului că, spre deosebire de majoritatea operelor de ficțiune, personajul principal este strâns asociat cu jucătorul, iar evenimentele sunt văzute ca având loc pe măsură ce jucătorul joacă." Unele lucrări IF mai noi renunță la narațiunea la persoana a II-a, trecând la perspectiva persoanei I sau oferind jucătorului rolul unui observator, nu a unui participant, cum se obișnuia. În alte lucrări IF, cu statut de experiment, jucătorul nu se autoidentifică, el primește rolul de obiect neînsuflețit sau concept abstract. [3]

„Autorii IF în epoca post-grafică nu mai urmăresc scopul comercial, iar textul IF nu mai concurează cu grafica jocului deoarece el capătă o atractivitate științifică și estetică. Odată descalificată ca mijloc comercial, IF poate fi un mijloc artistic de exprimare a autorului. Legitimitatea estetică a IF reiese din independența IF față de jocul video, deoarece textul IF deține proprietăți inaccesibile graficii.

Cuvintele, în IF, au valoare mai mare decât în proza statică, cel puțin din pricina cerințelor și atenției pe care o avem pentru fiecare dintre ele. În IF ele trebuie să fie concise, focusate. Astfel, IF este mai aproape de poezie decât de proză." [11]

Acest fapt este vizibil atunci când accesați lucrările IF de după anii 2000, cum ar fi:

- *Galatea* (2000), de Emily Short, numit „cel mai bun NPC", care este un joc de IF bazat pe interacțiunea cu statuia animată a Galateei.
- *Slouching Towards Bedlam* (2003), de Star C. Foster și Daniel Ravipinto, câștigătorul a patru premii XYZZY.
- *Lost Pig* (2007), de Admiral Jota, o ficțiune interactivă comică, câștigătoare, în 2007 a premiilor XYZZY pentru cel mai bun joc, cel mai bun scenariu, cel mai bun personaj indivi-

dual non-jucător și cel mai bun personaj jucător.

- *80 Days* (2014), de Inkle, fiind o aventură interactivă bazată pe romanul lui Jules Verne și nominalizată de TIME drept Jocul Anului 2014.
- *Al Dungeon* (2019), de Nick Walton, remarcabil pentru utilizarea inteligenței artificiale la producerea nelimitată de conținut.

Stephen Granade, în articolul *Being a Literate Gamer* spune: „Cred că IF poate fi mai mult decât divertisment. Este o formă de artă și, în cel mai bun caz, face ceea ce face toată arta bună: aruncă lumină asupra condiției umane. Dar pentru ca IF să fie artă, IF trebuie să aibă grupul său de critici și creatori alfabetizați" [12]

Ca formă de artă, IF este văzută și de Kevin G. Wilson, care în *Whizzard's Guide to Text Adventure Authorship v. 2.0* afirmă: „IF este o formă de artă, o operă de dragoste. (...) IF este pentru jocurile grafice ceea ce cărțile sunt pentru televiziunea Network. Ele sunt orientate către un public mai cerebral. Oamenii care scriu IF au de obicei o dragoste profundă pentru limbaj și nuanțele sale. Nu sunt mulțumiți cu câteva pictograme mici de mouse ca interfață a utilizatorului." [7, p. 3]

Printre încercările de popularizare și teoretizare a IF se numără și apariția lucrării *[An Iffy Theory] Version 2.25: The Meta-Puzzle of Interactive Fiction: Why We Like What We Like: Interactivity Is The Message,* semnată de Marnie Parker, care analizează IF într-un mod simplist, accesibil și publicului non-academic, direcționând interpretarea sa spre o teorie critică de feedback senzorial a IF, oferind cititorului o prezentare, deși primară, dar totuși destul de relevantă a esteticii IF. M. Parker susține că mediul IF este unul distractiv, care entuziasmează jucătorii, citează din postările diverșilor autori și cataloghează componentele și modurile interactive ale jocurilor Infocom. Dintre cele mai recente producții IF, M. Parker atrage atenția următoarelor: *Photopia* (Adam Cadre, 1998), *The Edifice* (Lucian P. Smith, 1997), *Muse: An Autumn Romance* (Christopher Huang, 1998), *Exhibition* (Ian Finley, 1999), *For a Change* (Daniel Schmidt, 1999), *Hunter in Darkness* (Andrew Plotkin, 1999) și *Halothane* (Quentin D. Thompson, 1999). [13]

Ficțiunea interactivă este poate mai bine înțeleasă ca ficțiunea interactivității, afirmă E. Aarseth. [1, p. 51] Accentuând apartenența IF la literatură, o putem compara cu produsele tradiționale ale acesteia – cărțile. Kevin G. Wilson, în *Whizzard's Guide to Text Adventure Authorship v. 2.0*, afirmă că între scrierea IF și cartea tradițională sunt un șir de asmănări, cum ar fi posibilitatea utilizării oricărei tehnici narative. Orice poate fi implementat la scrierea creativă obișnuită, se portivește și la scrierea IF, cum ar fi: prefigurarea, caracterizarea, repetiția unui motiv, personificarea, utilizarea unor metafore subtile etc. Unica deosebire este gradul de implicare, adică interacțiunea dintre autor și cititor/ jucător, care în IF atinge cote maxime, deoarece jucătorul își poate controla destinul în contextul poveștii create de autor. [7, p. 7]

În eseul *Crimes Against Mimesis* de Roger Giner-Sorolla, postat în Usernet, pe rec.arts. int-fiction și reprodus într-o postare pe site-ul lui Rick și Vivian Reynold, este persecutată IF de proastă calitate, căci Roger Giner-Sorolla vine cu un set de remarci „adresate creatorilor de jocuri și jucătorilor care judecă un joc de ficțiune interactivă ca o operă de ficțiune, nu doar ca un joc și doresc să știe cum să scrie jocuri bune care vor fi și ficțiune bună", prezentând trei „infracțiuni" contra mimesisului înfăptuite de aceștia:

1. Obiecte în afara contextului, adunate de dragul puzzzle-ului și nu din necesitatea coerenței ficțiunii. „În orice lume coerentă, lucrurile sunt în general acolo unde ar trebui să fie. Dacă nu sunt, există un motiv pentru asta; iar opera de ficțiune cere în continuare ca obiectele sau întâmplările de la fața locului să aibă o anumită semnificație pe care cititorul (jucătorul) o poate ghici sau afla."

2. Contexte în afara contextului: îndoirea genului. Imbinarea contextelor într-un joc de IF este ceva normal, chiar salutabil de tradiția acestora, dar nu întotdeauna aceasta este coerentă și corespunde ficțiunii. Pe lângă aceasta, creatorii de jocuri se orientează doar pe un sin-

gur gen, cum ar fi cel de groază în cazul jocului *Theatre*. Un exemplu satisfăcător în acest sens este *Christminster* în care „aproape toate locațiile și personajele din joc se potrivesc cu imaginea noastră din lumea reală a unui vechi colegiu englezesc – capela, pivnițele, biblioteca, pisica, profesorii. Dar, mai important, elementele neobișnuite sunt bine integrate cu fundalul, astfel încât până la sfârșitul jocului să știm cine a construit pasajele secrete, de ce sistemul telefonic este atât de primitiv și cine a pus sticla în pivniță. Modul în care pasajele sunt integrate cu povestea de fundal, totuși, contribuie foarte mult la *realitatea* decorului fictiv specific al lui *Christminster*."

3. Puzzle-uri în afara contextului. „Cea mai mare parte a soluționării problemelor din jocurile IF este o imitație a tipului de rezolvare a problemelor pe care o avem în relațiile cu lumea reală – sau am avea-o, dacă am duce vieți la fel de interesante precum cele ale protagonistului obișnuit al unui joc de aventură. Obiectele trebuie manipulate, obstacolele fizice trebuie depășite, oamenii și animalele trebuie să fie convinși, sustrași sau învinși într-o luptă." [14]

Odată identificate, aceste „crime" sunt de fapt punctele slabe ale IF care o împiedică să avanseze la nivelul unei ficțiuni foarte bune, indiferent de modul în care se scrie sau se citește, ocupând astfel locul unei forme literare avansate, nu a unui mod experimental de a face literatură.

„Diferențele de orientare teleologică – modurile diferite în care cititorul este invitat să *completeze* un text și diferitele dispozitive de auto-manipulare ale textelor sunt ceea despre ce este conceptul de cybertext", [1, p. 20] afirmă E. Aarseth în *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*, menționând că studiind cybertextele, avem posibilitatea de a analiza metaforele spațiodinamice ale teoriei narative și a le dezvălui trivialitatea, „deoarece literatura ergodică întrupează aceste modele într-un mod în care textele narative nu îl fac." [1, p. 4]

IF, alături de celelalte forme cybertextuale ale literaturii ergodice, invită cititorul să depășească limitele interpretării, comprehensiunii, îl implică direct în textul care se creează în momentul citirii și indică asupra unei acute necesități de teoretizare a acestui fenomen, pe deplin, literar.

Referințe bibliografice:

1. Aarseth, Espen. *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*. The Johns Hopkins University Press, Baltimore, Maryland, 1997, p. 208.

2. Juul, Jesper. *Games telling stories? A brief note in games and narratives*. În *Game Studies*, Vol. 1, Nr. 1, 2001, p. 61-78, http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts [accesat 03.10.2021]

3. https://en.wikipedia.org/wiki/Interactive_fiction [accesat 03.01.2021]

4. Rettberg, Scott. *Comunitizing electronic literature*. În *Digital Humanities Quaterly*, Vol. 3, Nr. 2, Boston, 2009, http://digitalhumanities.org:8081/dhq/vol/3/2/000046/000046.html [accesat 16.01.2021]

5. Nelson, Graham. *Inform Designer's Manual*, 4th ed. (release 4/2). The Interactive Fiction Library, St. Charles, Ill, 2001. Minor revisions to the Adobe PDF e-text, released 1 May 2001 and available at http://www.gnelson.demon.co.uk/inform/DM4.pdf [accesat 16.01.2021]

6. Rees, Gareth. *Distinguishing Between Game Design and Analysis: One View*. În: *XYZZYnews*, Nr. 6, 1995, p. 22-26. www.xyzzynews.com/xyzzy.6g.html [accesat 12.08.2021]

7. Wilson, G. Kevin. *Whizzard's Guide to Text Adventure Authorship v. 2.0*, 1994, Nr. 5, 31.05. 2001. http://ifarchive.org/if-archive/info/authorship-guide.base [accesat 12.08.2021]

8. http://www.inform-fiction.org/manual/html/s46.html [accesat 16.01.2021]

9. Montfort, Nick. *Interactive Fiction's Fourth Era*, published as *A quarta Era da Ficção Interactiva*. În: *Portuguese magazine Nada*, volum 8, Octombrie 2006, tradus de Paulo Urbano. https://nickm.com/if/fourth_era.html [accesat 16.01.2021]

10. de Mause, Neil. *MacWesleyan/ PC University*. În *XYZZY news. The Magazine for Interactive Fiction Enthusiasts*, Iulie/ August, 1995, Nr. 4, p. 16. https://web.archive.org/web/20040928125218/http://www.ibiblio.org/pub/docs/interactive-fiction/magazines/XYZZYnews/XYZZY4.PDF [accesat 16.10.2021]

11. Kashtan, Aaron. *Because it`s not there: ekphrasis and the threat of graphics in interactive fiction*. În Digital Humanities Quaterly, Vol. 5, Nr. 1, Boston, 2011. http://digitalhumanities.org:8081/dhq/vol/5/1/000101/000101.html [accesat 16.01.2020]

12. Granade, Stephen. *Being a Literate Gamer*. În: *About.com*. 30 martie 1998. 31 mai 2001 publicat pe http://interactfiction.about.com/library/weekly/aa033098.htm [accesat 10.04.2021]

13. Parker, Marnie, Doe. *[An Iffy Theory] Version 2.25: The Meta-Puzzle of Interactive Fiction: Why We Like What We Like: Interactivity Is The Message*. 31.05.2001. http://members.aol.com/doepage/theory.html. [accesat 10.04.2021]

14. Giner- Sorolla, Roger. *Crimes Against Mimesis*. https://www.rickandviv.net/index.php/2004/08/18/crimes-against-mimesis/ [accesat 16.01.2021]

IF (Interactive Fiction) – o formă cybertextuală a literaturii ergodice

Rezumat. În articolul dat prezentăm IF (interactive fiction), care reprezintă un software în care utilizatorul interacționând cu interfața și preluând trăsăturile unui personaj se implică în derularea unei ficțiuni interactive. IF este aidoma cu jocurile de aventuri deoarece necesită o proiectare, iar cu narațiunea se aseamănă prin părțile componente comune precum: introducerea, cuprinsul și încheierea, la a căror redactare se ține cont nu doar de rigorile literare, ci și de cele ale programării. Evoluția IF ține de o serie de softuri, cum ar fi „Adventure", „Zork", „Mindwheel", „Gateway II: Homeworld" etc. și grupări organizate în jurul Usernet, care sunt prezentate în detaliu în articolul dat.

Deși perioada de avânt a lucrărilor IF se consideră depășită, numeroși specialiști în domeniu, cum ar fi E. Aarseth, R. Giner- Sorolla, N. Montfort, G.K. Wilson ș.a. intuiesc o nouă etapă în evoluția acestora, menționând fuziunea evidentă dintre literatură și software, ceea ce încurajează teoria literaturii să atragă o atenție deosebită acestei forme cybertextuale a literaturii ergodice.

Cuvinte-cheie: literatura ergodică, cybertext, IF (interactive fiction), jocuri textuale de aventură.

IF (Interactive Fiction) – a Cybertextual Form of the Ergodic Literature

Abstract. In this article we present IF (interactive fiction), which is a software in which the user interacting with the interface and taking over the features of a character is involved in the development of an interactive fiction. IF is similar to adventure games because it requires a design, and resembles with the narration through common components such as: introduction, content and conclusion, whose writing takes into account not only the literary rigors, but also those of programming. The evolution of IF is related to a series of software, such as „Adventure", „Zork", „Mindwheel", „Gateway II: Homeworld" etc. and groups organized around Usernet, which are presented in detail in this article.

Although the boom period of IF works is considered overdue, many specialists in the field, such as E. Aarseth, R. Giner-Sorolla, N. Montfort, G.K. Wilson and other, intuit a new stage in their evolution, mentioning the obvious fusion between literature and software, which encourages the theory of literature to draw special attention to this cybertextual form of ergodic literature.

Keywords: ergodic literature, cybertext, IF (interactive fiction), adventure text games.