MUD-UL CA FORMĂ A LITERATURII ERGODICE[1]

The MUD as a form of ergodic literature

Rodica GOTCA
doctorandă, Școala doctorală Științe Umanistice
Universitatea de Stat din Moldova
PhD student, Doctoral School in Humanities
Moldova State University
E-mail: gotcarodica@gmail.com
ORCID: 0000-0002-4556-7647

CZU:82.09:004
10.5281/zenodo.7129549

Summary. This article presents the MUD as a form of ergodic literature from the perspective of literariness, outlining the features that allow us to distinguish a new literary aesthetic in this textual form. Starting from the works of E. Aarseth, Abbott H. Porter, David Golumbia, Esko Lius, Garry Crawford et al, we structure, in this study, the evolutionary deck of MUD forms, starting with the first MUD (by R. Trubshaw and R. Bartle) and continuing with the analysis of games such as: *AberMUD*, *TinyMUD*, *OnLive Traveller, Diablo, Ultima Online*, *Myst*, *Riven: The Sequel to Myst, Second Life* etc. The literariness of these MUDs is demonstrated by the narrative character of the in-game text, by the fact that the player evolves into the status of co-author and character, breaking traditional narrative conventions. The MUD produces a text-artifact, which gives the user both the pleasure of writing and the pleasure of reading, being the context for literature.

Keywords: literature, ergodic literature, narrative game, MUD, MMORPG, digital literature

Interesul pentru noua estetică literară și pentru dezvoltarea literaturii în epoca TIC ne face să punem în lumină MUD-ul ca formă a literaturii ergodice, care îmbină cu succes aproape toate tipurile de texte ergodice. În comparație cu celelalte cybertexte, MUD-urile prezintă seturi mai largi de acțiuni predefinite și finite, permițând o gamă infinită de acțiuni incluzive. Libertatea aceasta le apropie și mai tare de literatură, poziționându-le ca pe niște „jocuri literare supreme”.[2]

În articolul dat vom prezenta MUD-urile din perspectiva literarității acestora, conturând trăsăturile și impactul evoluției acestui tip de jocuri asupra produselor ulterioare apărute în internet.

Actualitatea și adaptabilitatea MUD-urilor la viața cotidiană este rezultatul nu doar al similitudinii cu aceasta, ci și al evoluției societății informale, sociale și culturale. În *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Espen Aarseth specifică faptul că scrierea MUD poate fi interpretată și ca avangardă, ca eliberare de tirania tiparului, editurii și artei instituționalizate, precizând că „MUD-urile sunt în prezent folosite pentru tot felul de scopuri, de la jocuri în stilul dragonilor prin socializare informală până la apărarea disertației de doctorat”. [3]

După cum observă și Ludmila Șimanschi, în articolul său *Literatura digitală și metalimbajul poetic postmodern*, literatura mixează cu celelalte genuri de artă și se condiționează reciproc cu tehnologia. „Noul limbaj este structurat pe limbajul verbal, conţinând inserţii hibride, cu un intensificator indicial/ iconic, sonor, cinetic sau mixt.” Simbioza dintre TIC și literatură produce schimbări sesizabile în registrul scriiturii.[4]

[1] Articol elaborat în cadrul Programului de Stat 20.80009.0807.19 *Cultura promovării imaginii orașelor din Republica Moldova prin intermediul artei și mitopoeticii*.

[2] Espen J. Aarseth, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, The Johns Hopkins University Press Ltd., London, 1997, p. 154.

[3] *Ibidem*, p. 146.

[4] Ludmila Șimanschi, *Literatura digitală și metalimbajul poetic postmodern*, in: „Dialogica. Revistă de studii culturale și literatură”. Anul I, nr. 1, ianuarie-aprilie 2019; p. 9-19; DOI 10.5281/zeno-

În contextul dat, un interes deosebit pentru MUD-uri manifestă și grupul de cercetători: Garry Crawford, Victoria K. Gosling, Ben Light, care au semnat lucrarea *Online Gaming in Context: The social and cultural significance of online games*, în care o atenție deosebită oferă MUD-urilor. Acestea sunt definite ca jocuri de aventură bazate pe text, în care jucătorilor li se prezintă descrieri textuale ale cronotopului, la care ei răspund introducând o serie de opțiuni prestabilite, cum ar fi „mergi spre Sud" sau „deschide".

MUD-urile sunt descrise ca jocuri ce au semnalat o nouă întorsătură în care spațiile cu mai mulți utilizatori au devenit una dintre cele mai inovative dezvoltări din tehnologiile internetului. Acest gen a entuziasmat majoritatea utilizatorilor de computere, oferind acestora accesul la lumile „persistente" sau „virtuale".[5]

O altă definiție ce completează prezentarea MUD-urilor este oferită de E. Aarseth, în *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, unde acesta descrie MUD-urile ca „macrojocuri" (*macrogame*) și „metajocuri" (*metagame*) care pot avea o durată de la câteva luni, la câțiva ani. Din punct de vedere tehnic, MUD-ul reprezintă un server special de baze de date care rulează, de obicei, pe un aparat conectat la internet sub sistemul de operare Unix. Jucătorii se conectează la acest aparat de la propriul lor computer folosind un protocol Telnet. La un MUD se pot conecta simultan câteva sute de jucători, însă numărul mare al acestora poate încetini funcționabilitatea jocului. Utilizatorii se conectează la avatarul/ personajul lor din joc și se implică în diverse activități determinate deja de tipul MUD-ului, de interesele și înclinațiile lor și ale celorlalți. Interacțiunea dintre jucători ține de experiența lor, totuși, pe parcursul jocului, atât novicilor, cât și celor mai experimentați le reușește să creeze comunități în care joacă, comunică și interacționează într-un mod anumit.[6]

Poziția jucătorului seamănă mult cu cea a cititorului de romane deoarece acesta cunoaște o poveste captivantă, empatizează cu personajele, înțelege lanțul cauzal al evenimentelor și încearcă, în timpul lecturii, să intuiască finalul. Similar este și modul în care jucătorul/cititorul decodifică semnificațiile prestabilite pentru ca acestea să aibă sens atât la nivel de poveste, cât și la nivel de discurs.

Diferența majoră constă în faptul că, spre deosebire de cititorul textului tradițional, jucătorul însuși este responsabil de lanțul de evenimente. Rămâne de văzut cât de departe se va estompa dihotomia genurilor atunci când Ubisoft va publica jocul său sequel online *Uru Live*, în care jucătorul poate „participa la povestea în curs și se poate aventura într-o lume care se schimbă și se extinde continuu" (http://uru.ubi.com/us/about.php).[7]

Despre utilizatorul devenit personaj prin intermediul avatarului din joc vorbește și Abbott H. Porter în *The Future of All Narrative Futures*, care menționează că în MUD-uri, jucătorii devin personaje prin intermediul „avatarurilor" și îndeplinesc, astfel, o serie de acțiuni complementare celor ce prevăd atingerea țelului final al jocului, cum ar fi lupta, căsătoria, socializarea etc. Activitatea desfășurată de utilizator poate avea loc în mai multe spații și dimensiuni temporale, structurate de autorii programului. Aceștia sunt numiți de către cercetător „autori extradiegetici" cărora li se atribuie doar structurarea scheletică a poveștii, varietatea de obstacole, mijloacele

do.3332660, p. 9-10.

[5] Garry Crawford, Victoria K. Gosling, Ben Light, *Online Gaming in Context: The social and cultural significance of online games*. Routledge, Taylor & Francis Group, London and New York, 2013, p. 320, https://doi.org/10.4324/9780203869598, p. 4.

[6] Espen Aarseth, *Op. cit.*, p. 152.

[7] Esko Lius, *"One more link bound them now". Digital Narrative Literatureand the changing Role of the Reader*. Undergraduate assignment, Comparative Literature, University of Helsinki, 10 Oct. 2003, p. 19,
https://www.academia.edu/1885725/Digital_Narrative_Literature_and_the_changing_Role_of_the_Reader?email_work_card=view-paper (consultat 10.07.2022).

de evadare și personajele amenințătoare sau prietenoase întâlnite de către utilizator pe parcursul traseului său.[8]

Lumea jocului de aventură se creează în timpul jocului, iar dacă jucătorul nu acționează corect, crearea acestei lumi nu se realizează. Structura software-ului este de așa natură încât baza de date pe care se construiește lumea ficțională a jocului poate fi schimbată, de aceea jocurile de aventură sunt similare, indiferent dacă sunt de fantezie, de science fiction, crime, explorare etc. Unul dintre cele mai populare jocuri este hitul anilor '80-*Zork* (1977) de la Infocom, după care editurile au făcut zeci de adaptări în literatura de ficțiune, cum este *Hich-Hickers Guide to the Galaxy* (1984) de Douglas Adams.[9]

MUD-urile au stabilit cu literatura o relație reciprocă, valorificând atât istoriile captivante ale celor mai citite proze, cât și ale celor mai accesate jocuri. MUD-urile sunt considerate de unii cercetători jocuri verbale de aventură (*verbal adventure games*), identice cu ficțiunea interactivă (*interactive fiction*). Unul dintre aceștia este Esko Lius, care în lucrarea sa „One more link bound them now" *Digital Narrative Literature and the changing Role of the Reader*, specifică identitatea dintre aceste forme ale literaturii ergodice, menționând că ele formează un grup de jocuri în care personajul își descrie acțiunile tastându-le pe ecranul din linia de comandă. Software-ul de analiză preia aceste texte și setează acțiunea în funcție de intrarea jucătorului. Intriga acestui tip de jocuri este prestabilită, iar sarcina jucătorului este să o identifice, să intuiască utilitatea obiectelor din joc și să stabilească traseul optim de deplasare. Acest tip de jocuri pune în fața jucătorului o problemă intelectuală, la rezolvarea căreia el trebuie să-și adapteze limbajul, pentru a „comunica" cu software-ul, și acțiunile, pentru a declanșa setările prestabilite ale jocului.[10]

Comunicarea dintre narator, personaje, sistem și jucător poate fi comparată cu romanul lui Italo Clavino *Dacă într-o noapte de iarnă un călător*, în care setarea denumirii capitolului se deschide în mod similar cu jocul de aventură. Acest gen de jocuri este definit de trăsăturile sale metaleptice care depășesc granițele planurilor diegetice și extradiegetice. Partea distractivă a acestor jocuri constă în acele moduri noi (cel puțin în anii '80) de a rupe convențiile narative ale nivelurilor ontologice separate, un mijloc care a evoluat subit,concomitent cu Postmodernismul.

Odată cu îmbunătățirea capacităților grafice ale computerelor, acest gen a dispărut deoarece jucătorul unic a ales aventurile multimedia hypertextuale și aventurile verbale s-au transferat în spațiul temnițelor multiuser- în MUD-uri. Astăzi, aceste jocuri sunt accesibile doar în anumite comunități de pe internet sau ca produse freeware.[11]

Istoria MUD-urilor începe cu creația a doi studenți de la Universitatea din Essex, Roy Trubshaw și Richard Bartle, care au elaborat primul MUD. Inspirat de *Adventure* și *Dungeons and Dragons*, R. Trubshaw a dezvoltat în 1979 un sistem rudimentar, pe care R. Bartle l-a preluat în 1980 pentru programare. Jocul realizat semăna foarte mult cu un joc de aventură, deosebindu-se doar prin faptul că aceeași intrigă putea permite prezența mai multor jucători. Acest MUD era orientat atât social, cât și spre lumea jocului în care utilizatorii puteau face echipe, vâna comori și ucide dragoni. Popularitatea jocului a evoluat într-atât încât jucătorii se conectau noaptea la mașina Essex, când sistemul era mai puțin solicitat.

În mediul academic, primul MUD a generat o serie de versiuni îmbunătățite, care erau inițial programate de studenți pentru distracție. În *Fig. 1,* E. Aarseth sistematizează această serie de producție MUD. Ulterior, modelul lui R.Bartle a fost dezvoltat de Alan Cox, un jucător pe *MUD1*, care și-a numit jocul *AberMUD* (după Aberystwyth – softul unde l-a programat). În 1989, James Aspnes, student la Universitatea „Carnegie Mellon", a dezvoltat *TinyMUD*. Jocul lui J. Aspnes se deosebea de *MUD1* prin faptul că nu avea obiecte, intrigi sau o structură prefa-

[8] Abbott H. Porter, *The Future of All Narrative Futures*. Cap. 35. in: *A Companion to Narrative Theory*. Edited by James Phelan and Peter J. Rabinowitz. Blackwell Publishing Ltd, UK, Oxford, 2005, p. 571, p. 530.

[9] Esko Lius, *Op. cit.,* p. 14.

[10] *Ibidem.*

[11] *Ibidem*, p. 15.

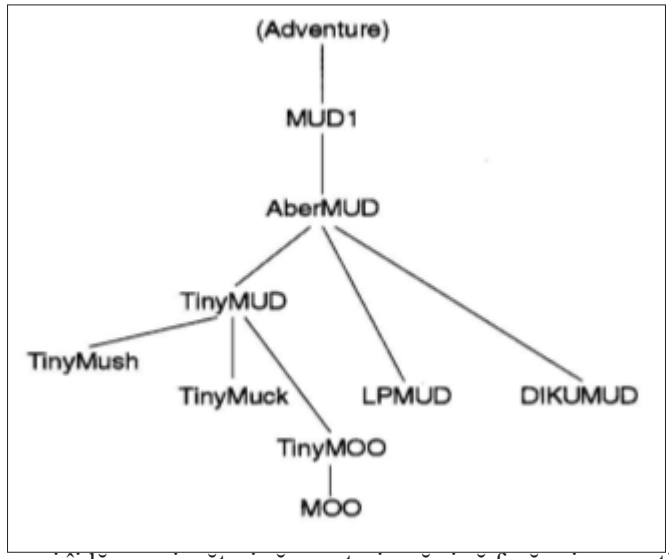


Fig. 1. Evoluția MUD-urilor (E. Aarseth)

bricată a lumii de joc, ci îi lăsa pe jucători să construiască și să facă orice aceștia își doreau. Din cauza dimensiunii reduse a memoriei mașinii care rula *TinyMUD*, acest joc s-a închis peste doar șapte luni de la lansare. J. Aspnes mărturisi că acesta a devenit „o mahala umflată și prost gestionată". Închiderea jocului a însemnat, pentru mulți dintre utilizatorii său, sfârșitul unei lumi în sensul direct al cuvântului, căci lumea creată de ei în joc nu mai era disponibilă. După un timp, J. Aspnes a lansat în spațiul online codul programului *TinyMUD* și unii utilizatori au început a-l folosi în formă modificată sau originală pentru a-și crea propriile MUD-uri. Printre cele mai cunoscute versiuni ale *TinyMUD* sunt *TinyHell*, *Islandia* și *Chaos* (cu topologia sa în mod deliberat haotică, *Chaos*-ul a fost primul MUD modernist sau auto-subversiv).[12]

În prezent, niciun joc activ nu rulează pe un server *TinyMUD* și, deoarece codul este extrem de învechit, nefiind întreținut de peste zece ani, este foarte puțin probabil să pornească vreodată. În *Fig. 2* este prezentat setul de comenzi accesibile pentru o clădire din *TinyMUD* (cât și pentru orice altă derivată a *TinyMUD*), preluat din *Three's Unabridged Dictionary of Commands* (de Chrysalis, 1990), accesat pe site-ul https://mud.fandom.com/wiki/TinyMUD.[13] Comenzile date sunt descrieri textuale ale acțiunilor posibile pe care jucătorul le poate atribui avatarului său pentru a construi un obiect, a-i schimba numele, a face o cameră în clădirea din joc sau a o demola.

```
@chown <object>=<player>. Changes the ownership of an object.
@create <name> [=<cost>]. Creates a thing with the specified name.
@describe <object> [=<description>].
@dig <name>. Creates a new room
@fail <object> [=<message>].
@find [name]. Displays the name and number ... whose name matches <name>.
@link <object>=<number>; @link <object>=here; @link <dir>|<room>=home.
@lock <object>=<key>.
@name <object>=<new name> [<password>]. Changes the name of <object>.
@ofail <object> [=<message>].
@open <dir>[;<other dir>]* [=<number>].
@osuccess <object> [=<message>].
@set <object>=<flag>; @set <object>=!<flag>. Sets (or, with '!', unsets)
@success <object> [=<message>].
@unlink <dir>; @unlink here.
@unlock <object>. Removes the lock on <object>.
```

Fig. 2. Captură de ecran al setului de comenzi din TinyMud pentru clădire

[12] Garry Crawford, Victoria K. Gosling, Ben Light, *Op. cit.*, p. 6.
[13] https://mud.fandom.com/wiki/TinyMUD (consultat 17.07.2022).

În jurul anului 1990 au început să apară clone MUD, îmbunătățite și extinse, precum *TinyMuck*, *TinyMush* și *TinyMOO*. *Tiny MOO*, proiectat de Stephen White, a fost preluat ulterior și dezvoltat de cercetătorul Pavel Curtis. Tot la sfârșitul anilor ’80, au fost dezvoltate alte două jocuri MUD de succes: *LPMUD*-ul suedez (numit după dezvoltatorul său, Lars Pensjö) și *DIKUMUD*-ul danez (numit după rețeaua calculatorului academic danez, DIKU).[14]

Evoluția MUD-urilor a determinat dezvoltarea rapidă în spațiul online a diferitor lumi „persistente” grafice (numite și lumi virtuale), cum este *Habitat* (1985) de Lucasfilm Games (din 1990 – Lucas Arts). Iar anii 1990 s-au remarcat prin creșterea fulminantă a numărului și a progresului atât al acestor lumi grafice „persistente”, cât și al jocurilor video. Printre producțiile acestui val se numără camerele de chat online precum *On Live Traveller* (https://www.youtube.com/watch?v=S9ClrrT2eFY) și o mulțime de jocuri ca *Diablo* (Blizzard, 1996), care permiteau utilizatorilor să interacționeze între ei (*Fig. 3 https://hot-game.info/game/Diablo-III-Eternal-Collection*).



Fig. 3. Captură de ecran din jocul Diablo

Popularitatea MMO-urilor a fost asigurată de apariția, în 1997, a multiplayerului masiv *Ultima Online*, serie dezvoltată de Richard Garriott pentru compania Origin Systems, Inc (OSI). Acest joc de sistem și-a asigurat succesul atât prin elementele multiplayer, cât și prin cele de construire a lumii de joc, ocupând astfel un loc important și în internet, și în viața socială și culturală a omului.[15] Pe lângă interacțiunea directă în joc, utilizatorii pot comunica și pe forumul jocului, pot fi la curent cu toate știrile și își pot echipa avatarul cu cele mai noi ustensile din magazinul online (*Fig. 4* https://uo.com/).

E. Aarseth menționează că în prezent, există mai mult de treizeci de tipuri diferite de MUD-uri în Internet, iar 536 de jocuri sunt listate ca fiind rulate pe diverse mașini în rețea. Cât despre viitorul MUD-urilor, cercetătorul norvegian presupune că acestea își vor continua evoluția fiind marcate de schimbările tehnologiilor și tendința de socializare a omului dornic de a încerca plăcerea diferitor moduri de comunicare.[16]

Jocurile video reprezintă o industrie de mai multe miliarde de dolari, iar un sondaj al Entertainment Software Association indică faptul că numărul de utilizatori din rândul populației ame-

[14] Espen Aarseth, *Op. cit.*, p. 149-152.
[15] Garry Crawford, Victoria K. Gosling, Ben Light, *Op. cit.*, p. 6.
[16] Espen Aarseth, *Op. cit.*, p. 149-152.



Fig. 4. Captură de ecran a site-ului jocului Ultima Online

ricane a crescut de la 67%, din 2007[17], la 80% în 2021[18]. Vânzările acestor produse echivalează cu încasările cinematografelor și depășesc vânzarea de pe piața de carte.

MUD-urile sunt văzute în concurență cu literatura nu doar ca produse de cultură și divertisment, ci și ca un gen literar inovativ, adaptat la realitatea societății tehnologizate în care trăim. Aceste jocuri nu vin să elimine cărțile tradiționale din bibliotecă, ci să extindă aria acoperită de conceptul „literatură", manifestând tendința nu doar de a satisface plăcerea utilizatorului de internet, ci și cea de a-i livra un produs cultural racordat la evoluția tehnică și la interesele actuale ale acestuia.

Încadrarea MUD-urilor în literatură este posibilă doar demonstrând literaritatea acestora, argumentând că actul lingvistic produs în cadrul jocului este literar, iar textul tinde spre a fi operă literară. Totuși, literaritatea MUD-urilor nu a fost atât de atent studiată precum cea a celorlalte tipuri de texte ergodice, iar ca pistă de start vom lua abordarea lui E. Aarseth, care bazându-se pe experiența sa de jucător pe *TinyMUD* (1989–1990) își expune perspectiva asupra acestui cybertext, pe care-l consideră „cel mai cybertextual dintre cybertextele" studiului său.

În lucrarea sa, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Espen Aarseth prezintă *TinyMUD*, cunoscut și ca *Tiny MUD Classic* (august 1989), un joc-temniță proiectat pentru a fi accesat de mai mulți utilizatori. Jocul dat, din aprilie 1990, nu mai există decât ca fișier inactiv al bazei de date, însă apariția lui pe piața jocurilor video a servit ca un argument în favoarea răspunsului afirmativ la dilema teoreticienilor literaturii „Cum un MUD poate fi text, nemaivorbind de a fi literatură?".[19]

Cercetătorul observă, în raport cu această întrebare, că deși este facilă identificarea unui MUD cu textul, în baza structurii sale materiale, demonstrarea literarității acestuia nu este un proces atât de ușor. Dacă literatura este marcată de o intenție precisă spre excelarea unui nivel artistic al operei, atunci scriitorii/utilizatorii din MUD-uri nu au drept scop crearea operelor literare; scriind, ei dezvoltă un context al acțiunilor sale la o etapă anumită a jocului, iar textele elaborate nu mizează pe lectura unui redactor de editură ori spre difuzarea în public. Dacă scriitorul își consolidează statutul real prin intermediul operelor create, utilizatorul din MUD vrea să scape de acesta, creându-și, prin experimentele literare anonime, un avatar – o identitate con-

[17] Garry Crawford, Victoria K. Gosling, Ben Light, *Op. cit.*, p. 6.

[18] https://www.theesa.com/resource/2021-essential-facts-about-the-video-game-industry/ (consultat 12.07.2022)

[19] Espen Aarseth, *Op. cit.*, p. 143.

struită după principiul ludic al utopiei în care evadează din realitate. Anonimatul MUD-urilor oferă o interacțiune mult mai liberă între utilizatori, „deschizând complet dimensiunea plăcerii textuale în joc", oferind spațiu infinit creativității și făcând posibilă crearea unor comunități lucrative, cu un randament mai înalt decât cel al chatului on-line. MUD-ul devine, după comunicarea pe viu, „un canal de expresie principal pentru cei care-l accesează, deoarece este ghidat din simpla plăcere de a comunica ceva, de a interacționa și de a scrie", nu se supune rigorilor universale ale comportamentului social și lingvistic, ci doar celor stabilite în urma interacțiunii sociale din mediul de joc.

Plăcerea scrierii și lecturii devine una dintre trăsăturile literarității MUD-urilor. Cât despre încadrarea acestora într-un gen literar, E. Aarseth afirmă că textele MUD-urilor nu sunt ficțiuni, cel puțin nu intenționează să fie considerate ca atare, căci verbalizează evenimente din joc, calificate de utilizator drept întâmplări pe care le-a trăit (prin intermediul avatarului/ personajului său, care e o fațetă a sinelui real, deci autentic).[20]

MUD-urile ne determină să revedem conceptul de ficțiune, care în cazul textului literar ține de procesul de scriere în care autorul plăsmuiește, prin intermediul imaginației, întâmplări, iar în cazul textelor din MUD-uri, ține de reprezentarea veridică, a unei realități ficționale. Aceste texte, relevând un adevăr dintr-o lume plăsmuită, nu pot fi numite ficțiuni, căci sunt povestiri a ceea ce a trăit utilizatorul prin intermediul avatarului său, deci niște narațiuni.

Deși MUD-urile sunt adesea numite narațiuni, ele nu corespund în totalitate la ceea ce ne-am obișnuit a identifica drept narațiune, mai degrabă, putem spune că textele din MUD-uri au un caracter narativ ori că sunt marcate de narativitate. Echipamentele apărute în MUD-uri, odată cu evoluția acestora, manifestă un grad înalt de narativitate.

Printre acestea se numără misiunile, temnițele și monștrii care presupun narațiuni independente de subiectul stabil al jocului – „pre-narațiunea" (*prenarratable*). Abbott, H. Porter accentuează că cel mai seducător aspect al MUD-urilor este „porozitatea față de pre-narabil", faptul că jucătorul este atras într-o poveste comună pe care o personalizează cu detalii ce țin de alegerile pe care le face în joc, de răspunsurile la provocările apărute și de relațiile pe care le stabilește cu celelalte personaje (mai ales în versiunile multiuser). MUD-urile deschid spații în care utilizatorul își „trăiește istoria" fără a fi constrâns să o transforme în narațiune bine-scrisă și atotcuprinzătoare. Elementele structurale ale narațiunii tradiționale îl așteaptă deja în joc, scrise de programatori, ceea ce îi rămâne este doar să le acceseze și să reacționeze într-un mod anume la acestea, stabilind direcția firului narativ.[21]

Esko Lius clasificând MUD-urile în categoria textelor verbale multiuser motivate social, menționează că discursul din cadrul acestora pare mai degrabă un artefact decât un text. MUD-ul poate fi văzut ca un mediu, un context, o premisă a producerii textului, produs care ar putea fi analizat ca literatură. Literaritatea textelor din MUD-uri se datorează naturii sociale a jocului/ a interacțiunii dintre personaje/ utilizatori, a căror comunicare este nelimitată, poate chiar fără sfârșit, depășind contextul de producere a literaturii digitale.[22]

În articolul său *Games Without Play: Deconstructing World of Warcraft*, David Golumbia remarcă faptul că majoritatea programelor numite jocuri video seamănă mai degrabă cu ceea ce presupune conceptul de „lucrare" (*work*), chiar „operă" deoarece întruchipează ceea ce teoreticienii literari și filosofii recunosc drept „pofta de putere", semnificând, în literatură, puterea autorului asupra subiectului.[23]

---

[20] *Ibidem,* p. 144-145.

[21] H. Porter, Abbott. *Op. cit.*, p. 537.

[22] Esko Lius, *Op. cit.*, p. 15.

[23] David Golumbia, *Games Without Play: Deconstructing World of Warcraft*, in: *Games Without Play. New Literary History*, University of Virginia, 2009, p. 179-204 https://www.academia.edu/1985189/Games_Without_Play_Deconstructing_World_of_Warcraft?email_work_card=view-paper (consultat 20.06.2022), p. 179.

Cercetătorul prezintă două categorii de jocuri foarte interesante atât ludologilor, cât și naratologilor: RPG-urile și FPS-urile. RPG-ul este un joc de rol bazat pe modelul jocurilor din epoca pre-computer, cum sunt cele pe hârtie (*Dungeons and Dragons*) și pe modelul jocurilor bazate pe text (cum sunt *Zork* și *Adventure*). Acest tip de joc permite jucătorului să se identifice cu un personaj sau cu un grup de personaje și îl ghidează prin aventuri sau lupte. FPS-urile derivă din modelul RPG dar utilizează ecranul din perspectiva mecanică a acestuia, exact cum o fac simulatoarele de pilotaj și ecranele de bord ale automobilelor. În FPS-uri legătura dintre identitatea reală a jucătorului și cea a personajului este foarte strânsă, încercând să ofere acestuia o identitatea virtuală credibilă. Jucătorul din FPS nu își vede avatarul, el vede prin perspectiva avatarului, fiind astfel identic cu acesta. Cele mai populare FPS-uri sunt *Half-Life* și *Halo*, cunoscute pentru seriile de producție și accesările în masă.[24]

La începutul anilor 2000 s-a dezvoltat un subgen al RPG numit MMORPG, care permite intrarea în jocul online a unui număr foarte mare de utilizatori ce interacționează între ei. MMORPG-urile sunt jucate în medii virtuale create de program, în care jucătorul își configurează avatarul/personajul și are de realizat anumite misiuni. Spre deosebire de FPS și RPG, acest tip de joc oferă utilizatorului posibilitatea de a socializa, de a interacționa cu alți jucători și de a stabili individual traseul și evoluția personajului său. Un exemplu ar fi renumitul *World of Warcraft*.[25]

Majoritatea MMORPG-urilor se bazează pe comunicarea prin text deoarece acesta este mai ușor de descifrat în comparație cu mesajul verbal, care poate perturba imersiunea jocului printr-un accent regional sau o pronunție defectă. Cât despre FPS-urile online, cum este *Call of Duty*, acestea se bazează în mare măsură pe comunicarea verbală deoarece tind să fie jucate pe un gamepad, nu pe tastatură, mizează pe reacția rapidă a jucătorilor care solicită răspunsuri prompte (ceea ce este mai ușor de realizat prin comunicarea verbală decât tastând) și, nu în ultimul rând, vocile auzite ale co-gamerilor contribuie la sporirea gradului de imersiune (cufundare a jucătorului în mediul de joc) și plăcere oferite de acest tip de jocuri.[26]

MMORPG-urile sunt considerate nu doar populare în rândul jocurilor online, ci chiar un „fenomen cultural reprezentativ", cum menționează Esko Lius în lucrarea sa. Acesta prezintă, pe lângă *World of Warcraft* alte jocuri precum *Second Life*, *Wordslinger* ș.a care demonstrează că relația jocurilor video și a internetului este una destul de veche, marcată de reciprocitate, poate chiar simbioză.[27]

Lumile persistente, cum ar fi *Second Life*, sunt bazate pe un amestec de comunicare verbală și scrisă, dintre care prevalează cea scrisă, având mai multe în comun cu MMORPG-urile, decât cu FPS-urile. Pentru a evita perturbarea imersiunii și a mesajului în dependență de accentul ori dialectul vorbitorului, versiunea 2.1 a *Second Life* a introdus opțiunea de transformare a vocii privitorului (avatarului) său. Abilitatea de a comunica cu alți jucători este o motivație-cheie pentru utilizatori, afirmă Garry Crawfort și Jason Rutter, iar Wright merge până la a argumenta că valoarea și semnificația jocurilor online nu ține doar de textul jocului în sine, mecanismele acestuia sau manipulările disponibile jucătorului, ci mai degrabă de interacțiunile sociale pe care acesta le facilitează. Trebuie de menționat că interacțiunea și comunicarea în joc nu se limitează doar la scurtele instrucțiuni ori schimburi de replici dintre jucători în care aceștia analizează situația din joc, ci prevede numeroase modele complexe de comunicare dintre jucătorii diferitor forme de jocuri. Jocurile online și în special MMORPG-urile, implică și dezvoltă forme de comunicare și ordine socială care constituie un aparat sociotehnic al jocului. Socializarea jucătorilor reprezintă accederea etapelor unei „cariere morale", în care jucătorii învață modelele complexe de interacțiune, descifrează structura și ierarhia din joc. Acestea nu sunt create de mecanismele de programare ale jocului, ci de comunitatea de jucători, fiind un „habitat" care se

[24] David Golumbia, *Games Without Play: Deconstructing World of Warcraft*, p. 183-184.

[25] *Ibidem*, p. 187.

[26] Garry Crawford, Victoria K. Gosling, Ben Light, *Op. cit.*, p. 11.

[27] *Ibidem,* p. 3.

formează în dependență de relațiile sociale stabilite între jucători. Relațiile date sunt determinate de concepte precum „reputația", „statutul" și „capitalul" jucătorului. Acestea implică demonstrarea cunoștințelor și a modelelor așteptate de comportament („capital cultural") și realizarea și utilizarea rețelelor sociale benefice („capital social"). Odată intrat într-o breaslă (comunitate), jucătorul își asigură, în baza capitalului său social și cultural, ascensiunea și creșterea statutului, aceste formele de capital fiind interconectate și legate de o relație de interdependență.[28]

David Golumbia afirmă că succesul jocurilor de rol nu trebuie subestimat, căci sute de mii de oameni din întreaga lume le accesează mai des decât se uită la programele TV ori citesc romane.[29]

Ultimele s-au pomenit „transferate" în mediul online sub forma subiectelor de MUD, metamorfozate în creații ale mai multor autori/ programatori, în texte scrise „în mai multe mâini" ori, cum le numește Esko Lius – „texte multiuser". În cazul textelor date, cercetătorul stabilește că punctele de plecare în determinarea literarității acestora sunt estetica și textul ca artefact. Obiectele digitale multimedia îl fac pe cercetător să se întrebe cât de important trebuie să fie rolul comunicării verbale în aceste produse ca să creeze senzația de literatură? Inițial, acesta face diferența dintre narațiunile de joc (*gamely narrative*) și jocurile narative (*narrative game*), specificând că primele sunt texte structurate pe un principiu ludic, iar celelalte sunt jocuri în care utilizatorul/personaj își structurează propria poveste. Un exemplu de narațiune de joc este *The Intruder* (1999) de Natalie Bookchin, care este „o poveste spusă în zece jocuri", inspirată din *La intrusa* lui J.L. Borges. Cât despre jocurile narative multimedia, E. Lius afirmă că acestea, la fel ca și MUD-urile, au fost greu de definit în raport cu literatura. Drept exemple de jocuri narative multimedia, cercetătorul prezintă *Myst* și *Morrowind*, care oferă experiența unei opere epice fictive a cărei structură depinde de jucător. Literaritatea acestor jocuri este susținută și de modul în care utilizatorul cunoaște povestea, el poate merge înainte sau înapoi, navigând în lucrare și în firul narativ. Aceste produse sunt numite de Stuart Moulthrop „ficțiuni interstițiale, extensii ale povestirii în și peste diverse goluri și elipse".[30]

Myst utilizează cartea tipărită ca simbol al lumii fictive din joc, utilizatorul pătrunde în aventură prin intermediul acestei cărți magice, ce reprezintă un portal (*Fig. 5 și 6* https://store.steampowered.com/app/1255560/Myst/).



Fig. 5 și 6. Capturi de ecran din prezentarea Myst

Preistoria aventurii jucătorului este scrisă în cartea magică, ceea ce urmează să se întâmple „se scrie" deja de acesta (*Fig. 7* https://www.cybersport.ru/tags/games/vozvrashenie-samoi-prodavaemoi-igry-90-kh-obzor-remeika-myst). Jucătorul interacționează cu versiunile tridimensionale ale spiritelor și personajelor din joc, care îi comunică diferite informații utile pentru realizarea misiunii sale.

Un exemplu de acest fel este și *Riven: The Sequel to Myst*, un joc pe CD în care jucătorul se implică la nivelul poveștii într-o lume vizuală printr-o carte de link-uri. Pentru a construi narațiunea, jucătorul trebuie să lectureze mai multe jurnale, să interpreteze informațiile oferite

[28] Garry Crawford, Victoria K. Gosling, Ben Light, *Op. cit.,* p. 12-13.

[29] David Golumbia, *Op. cit.*, p. 187.

[30] Esko Lius, *Op. cit.*, p. 16-18.



Fig. 7. Captură de ecran din jocul Myst

de acestea și să utilizeze cărți magice linkate. Explorarea lumii din poveste se face prin limbajul scris învățat de jucător de la poporul D'Ni. La nivel tematic, atât *Riven*, cât și *Myst* sunt despre posibilitățile cărților, în dependență de modul lor de întrebuințare, de a crea lumi și de a salva sau a distruge oameni.

Povestea din *Riven* face parte din aceeași saga de familie cu care jucătorii din *Myst* s-au familiarizat. Jocul începe în camera lui Atrus, care scrie și, observând jucătorul care intră, îi cere ajutor. Misiunea pusă în fața jucătorului este să treacă prin carte până la timpurile lui Riven și să-și elibereze soția. Ajuns pe una dintre insulele Riven, jucătorul trebuie să descifreze urmele din peisaj și să identifice care dintre acestea îl pot ajuta să progreseze. Acesta poate explora arhipelagul, oamenii și limba acestora, precum și diferite gadgeturi de pe insule. Dezvăluind treptat intriga, jucătorul se apropie de atingerea obiectivului jocului. Acesta are, cel puțin, șapte finaluri diferite, iar doar mai bine de jumătate dintre jucători ajung la un final fericit.

Capacitatea de a cufunda utilizatorul în lumea de joc și gradul de interacțiune din acest joc nu se bazează doar pe limbajul vizual, non-verbal. *Riven* a fost primul program care a adăugat jocului un mediu sonic bogat, care a facilitat nu doar realizarea misiunilor, descifrarea sunetelor celor cinci animale-totem, ci și deschiderea închisorii lui Catherine. Vorbirea are și un rol central, căci fără explicațiile lui Atrus, jucătorul nu ar ști ce să facă, iar pe lângă indicațiile acestuia, jocul afișează la final și monologuri lungi ale personajelor. Deci, limbajul scris își are locul său în cadrul acestui tip de jocuri. Iar combinația limbajelor vizuale, atât verbale, cât și non-verbale, amintesc de poetica modernistă și postmodernistă în care gestaltul obiectului are sens la fel ca sensul semnificat. Căutarea înseamnă a face spațiul să semnifice – în contextul jocurilor multimedia, pentru a face și mediul diegetic perceptibil să semnifice, asemenea.[31]

Revenind la perspectiva esteticii literare din care analizăm MUD-urile, observăm că cele mai interesante par a fi nivelurile „Construction" (construcție) și „Qasi event" (cvasi-eveniment) deoarece la nivel de construcție, jucătorii își proiectează mediul textual și instituie dispozitive retorice care să fie declanșate ca cvasi-evenimente de ceilalți jucători. La nivel de cvasi-eveniment, jucătorii improvizează descrieri, acțiuni și dialog. Chiar dacă „nu se întâmplă nimic" în lumea simulată ca urmare a acestor script-uri, ar putea fi încă greșit să le numim cvasi-evenimente, deoarece comunicările estetice între jucători sunt cu siguranță evenimente la propriu.

Dintre toate textele ergodice, MUD-urile permit jucătorilor să alterneze orice tip de discurs, să acceseze toate modurile și genurile, echivalând cu creatorii de hyperficțiune sau joc de aven-

[31] Esko Lius, *Op. cit.*, p. 18-19.

tură; aceștia au libertatea absolută, fiind ghidați nu de subiectul jocului ci de netichetă (un standard al comportamentului moral în internet elaborat de comun acord cu preferințele și dorințele majorității pentru a evita situațiile neplăcute).[32]

E. Aarseth observă că atunci când cercetătoarea Elizabeth Reid își expune reticența în a vedea în scrierea MUD o literatură, prin contraargumentele sale, aceasta totuși o situează în cadrul literar, când afirmă că „nu este un text, ci un context". Aici E. Aarseth precizează că MUD-urile nu intenționează să fie texte tradiționale, care urmează a fi citite ca paginile unui roman, deoarece acestea dezvoltă retorici specializate sistemelor sociale nonlocale. MUD-ul „nu este locul de joacă al unui limbaj literar mitic, ci genul locului de joacă care condiționează conștientizarea identității textuale într-un mod mult mai eficient decât tehnologiile sociale precedente".[33]

Toate jocurile online sunt create și localizate social și cultural, având implicații dincolo de lumile din joc. De exemplu, multe dintre relațiile stabilite în joc se extind și în afara acestuia, sub forma comunicării online în diferite bloguri, chat-uri, panouri și site-uri web asociate jocului, dar și sub forma comunicării offline, cum ar fi prin intermediul telefonului, grupurilor de interes etc. Legăturile dintre jocuri și alte domenii sociale și culturale se datorează naturii „comunitare" a jocului, care implică markerii sociali, caracteristicile, identitățile și opiniile noastre pe care le aducem cu noi în joc. Analizând jocurile online observăm că acestea au atât semnificație socială, cât și culturală.[34]

Jocurile online, pe lângă impactul social și cultural, mai au și impact economic. Iar motivațiile jucătorului sunt clasificate drept „ludice", „de reprezentare" și „comunitare". Aceste categorii nu doar diversifică motivațiile jucătorilor, ci și conturează trei domenii-cheie de discuție în cadrul analizei jocurilor online și a literaturii.[35] E. Aarseth susține că „MUD-urile nu sunt rudele sărace ale mediilor textuale mai artistice, căci conțin un potențial de complexitate textuală și o diversitate care este departe de a fi stăpânită sau chiar presupusă, în momentul de față". Deși improvizația presupune o doză de romantism amestecat cu pericolul unei nefocalizări, procesul estetic al scrierii și citirii în MUD ar putea să nesensibilizeze la estetica acestor răsturnări, pentru a putea vedea acest fenomen ca fiind semnificativ și inteligibil pentru comunicarea literară.[36]

Astfel, MUD-ul este o formă a literaturii ergodice care marchează o nouă estetică literară, fiind văzută atât ca avangardă, cât și ca o etapă în care literatura se eliberează de sub cenzura editurii și a artei instituționalizate. Jucătorul, similar cititorului de romane, devine co-autor și personaj prin intermediul avatarului din joc, având în față nu doar o dilemă de semnificație, ci una decizională, de atitudine și de alegere, care va determina structura poveștii în care se aventurează. Comunicând cu softul, acesta rupe convențiile narative tradiționale, creând un text, care este mai degrabă artefact și context pentru literatură, oferindu-i simultan plăcerea scrierii și plăcerea lecturii.

Literaritatea MUD-urilor se datorează și naturii sociale a jocului, căci jucătorii interacționează, comunică fără a fi limitați, depășind astfel contextul de producere a literaturii digitale. Fiind structurat din echipamente narative, MUD-ul valorifică lumile create de utilizatori, făcându-le literare, structurate doar pe scheletul unei narațiuni tradiționale, scrise de programatorii jocului, numiți „autori extradiegetici". Acest fapt ne permite nu doar să identificăm literaritatea MUD-ului, ci să observăm evoluția trăsăturilor literare ale acestuia, care-l definesc ca pe o formă inovativă a literaturii ergodice.

---

[32] Espen Aarseth, *Op. cit.*, p. 157-160.
[33] *Ibidem*, p. 147-149.
[34] Crawford Garry, Gosling K. Victoria, Light Ben, *Op. cit.*, p. 14.
[35] *Ibidem*, p. 7.
[36] Aarseth Espen, *Op. cit.*, p. 161.