

# JOCUL TEXTUAL DE AVENTURĂ CA FORMĂ A LITERATURII ERGODICE

CZU: 82:004+82.09

DOI: <https://doi.org/10.52673/18570461.22.3-66.13>Doctorandă, cercetător științific **Rodica GOTCA**E-mail: [gotcarodica@gmail.com](mailto:gotcarodica@gmail.com)ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4556-7647>

Centrul de Cercetări Filologice „Eugen Coșeriu”, Universitatea de Stat din Moldova

## THE TEXTUAL ADVENTURE GAME AS A FORM OF ERGODIC LITERATURE

**Summary.** In this article we present the textual adventure game as a form of digital ergodic literature, outlining a series of definitions for it and analyzing, from the perspective of the study of literature, the structure of texts in different types of games. We present the adventure text games of programmers W. Crowter and D. Woods, as an innovative form of hypermedia capable of providing subjective experiences, as do traditional narrative structures called literature.

The studies of E. Aarseth, K. Veale, O. Laas, etc., analyze the structural patterns of adventure text games and present them stratified (in 4 levels) or systematized (core and shells), emphasizing the literary character of this ergodic form. The games analyzed in this article, DOOM, Quake, ARGs, harmoniously combine playfulness and literature. Is outlined the idea that the study of the adventure text game is possible according to the grids applied to literary texts, to which an adaptation is necessary according to its ergodic character.

**Keywords:** ergodic text, cybertext, hypermedia, video game, textual adventure game.

**Rezumat.** În articolul dat prezentăm jocul textual de aventură ca formă a literaturii ergodice digitale, conturând o serie de definiții pentru acesta și analizând, din perspectiva studiului literaturii, structura textelor în diferite tipuri de jocuri. Prezentăm jocurile textuale de aventură ale programatorilor W. Crowter și D. Woods, ca o formă inovativă de hypermedia capabilă să ofere experiențe subiective, așa cum o fac structurile narative tradiționale numite literatură.

Studiile lui E. Aarseth, K. Veale, O. Laas ș. a. abordează tiparele structurale ale jocurilor textuale de aventură și le prezintă stratificat (în patru niveluri) sau sistematizat (nucleu și învelișuri), accentuând caracterul literar al acestei forme ergodice. Jocurile analizate – DOOM, Quake, ARG-uri – îmbină armonios ludicul și literarul. Se conturează ideea că studiul jocului textual de aventură este posibil de realizat conform grilelor aplicate pentru textele literare, la care este necesară o adaptare conform caracterului său ergodic.

**Cuvinte-cheie:** text ergodic, cybertext, hypermedia, joc video, joc textual de aventură.

Jocul textual de aventură reprezintă o formă de hypermedia situată la granița dintre literatură și ludic, fiind un produs nu doar al interferenței unor medii diferite, ci și al impactului evoluției tehnologiilor. Fuziunea artelor și tehnologiilor a determinat apariția unor forme literare revoluționare, printre care se numără și jocul textual de aventură. Ca formă a literaturii ergodice<sup>1</sup>, acesta îmbină tehnicile narative tradiționale

<sup>1</sup>Literatura ergodică – termen provenit din studiile cercetătorului norvegian E. Aarseth, după a cărui definiție „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, firul narativ se construiește în funcție de alegerea sa. Efortul realizat de cititor prezintă un fenomen ergodic, folosind un termen însușit de la fizică care derivă

cu cele ludice, realizează coeziuni și treceri între lumea realității imediate și a celei virtuale, de dincolo de ecran.

În articolul dat vom prezenta jocul textual de aventură analizând structura și specificul lui literar, vom demonstra existența unei ramuri evaluate a literaturii ergodice digitale și vom înainta argumente în favoarea necesității studierii acesteia de către cercetătorii literari.

de la cuvintele grecești *ergon* și *hodos*, însemnând „lucru” și „cale”. În literatura ergodică este necesar un efort non-privat pentru a permite cititorului să parcurgă textul” [1, p. 37]. Literatura ergodică cuprinde texte pornind de la unele antice, precum *Cartea Schimbărilor* (I Chang), tipărite pe hârtie cum ar fi *Calligrammes* de Guillaume Apollinaire sau *Nr. 1, Roman* de Marc Saporta și cele mai noi, cele digitale cum sunt cybertextul, hypertextul, IF (interactive fiction), jocul textual de aventură etc. Literatura ergodică vine ca o completare a literaturii și ca o inovare, în special textele ergodice apărute prin intermediul TIC.



Figura 1. Coperta cărții de jocuri interactive *Moon Quest*.

În lucrarea sa *Comparing Stories: How textual Structures Shapes Affective Experience in New Media*, cercetătorul Kevin Veale studiază formele textualității ergodice digitale și sistematizează producțiile acestea în două categorii.

**Cărțile CYOA** (Choose Your Own Adventure), care sunt o variantă remediată a cărților tradiționale tipărite pentru copii ce oferă cititorului posibilitatea de a se implica direct în text. Unica deosebire a acestora de ficțiunile digitale hypertext și de cărțile tradiționale este că în cărțile CYOA nu pot fi văzute paginile raportate unele la altele [2, p. 80-88]. Drept exemplu este dată lucrarea *Moon Quest* de Anson Montgomery (2008), disponibilă în magazinele online, în ale cărei prezentări comerciale se menționează că este o carte de jocuri interactivă, în care protagonistul/userul/personajul e plecat într-o aventură spațială pe Lună, în anul 2053. *Moon Quest* presupune explorarea spațiului selenar și îndeplinirea instrucțiunilor ce apar pe parcursul evoluției subiectului (figurile 1, 2) [3].

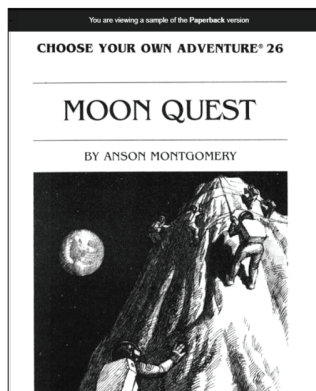


Figura 3. Coperta cărții *Moon Quest* în variantă tradițională.

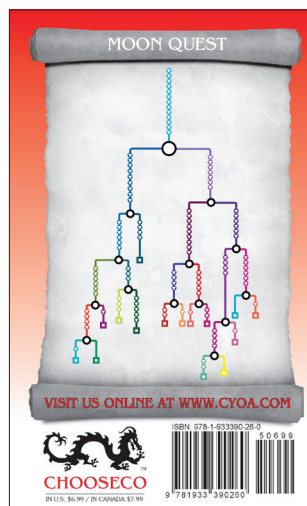


Figura 2. Captură din cartea de jocuri interactive *Moon Quest*.

În acest joc textual de aventură, gamer-ul devine un „manager” al firelor narrative puse la dispoziție, asamblând, din numărul mare de posibile întâmplări, istoria unică a propriei aventuri. Opțiunile jucătorului personalizează subiectul cărții, oferindu-i acces la unul dintre cele 15 finaluri. Dacă jucătorul ar descărca „sinteza” activității sale în joc, ar obține un roman de aventuri tradițional, gata de a fi imprimat pe hârtie, cum arată și aceste capturi ale versiunii simple pentru tipar (figurile 3, 4) [3].

**Jocurile video**, cu referire la care cercetătorul prezintă o polemică între specialiștii în naratologie și ludologi. Din perspectiva naratologilor, jocurile pot fi studiate prin intermediul conceptelor teoriei narrative tradiționale fiind asemănate cu romanele, filmele și alte forme narrative. Ludologii însă critică această abordare, susținând că studiul jocurilor video necesită un instrumentar propriu. Odată cu evoluția jocurilor, s-a observat că abordările ludologice și naratologice nu mai sunt atât de relevante în cercetarea modernă deoarece nu se mizează pe încadrarea jocului într-o

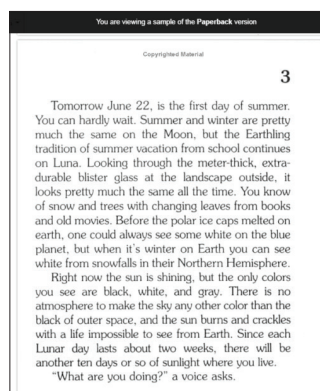


Figura 4. Captură din cartea *Moon Quest* în variantă tradițională.

categorie literară, ci pe studiul acestuia ca fenomen independent în care fuzionează narațiunea cu ludicul și în care experiența oferită de joc se leagă de text [2, p. 143].

Kevin Veale mai observă că jocul textual de aventură oferă experiențe ce pot fi calificate atât ca ergodice, fiind structuri dinamice și solicitând cititorului o alegere ce determină structura ulterioară a firului narativ, cât și cybertextuale, deoarece sunt structuri literare plasate în mediul digital și realizate cu ajutorul unui program. Jocul textual de aventură solicită nu doar atenția cititorului/userului, ci și implicarea acestuia, interacțiunea cu inteligența artificială a mediilor virtuale.

Pentru a prezenta jocurile textuale de aventură ca pe o formă a literaturii ergodice digitale, este nevoie să identificăm câteva momente relevante din evoluția acestora. Începutul traseului evolutiv al jocurilor textuale de aventură este strâns legat de anii '70, când sunt lansate în masă serii de jocuri textuale de aventură, printre care și cele ale programatorilor William Crowther și Don Woods. Inițial, W. Crowther a încercat să elaboreze un program prin care invita jucătorul să exploreze niște peșteri. Acesta trebuia să găsească comori și să treacă de piticii ostili care le păzesc. Ceea ce a reușit să a dovedit a fi un joc de explorare pe care l-a numit *Adventures*. În perioada studenției sale la Stanford, D. Woods a încercat acest joc și, găsindu-l plin de erori, l-a modificat, cu acordul lui W. Crowther. Adăugând diferite opțiuni cum ar fi încărcarea mai facilă, limitarea jucătorilor în timp pentru a nu suprasolicita sistemul și redenumindu-l în *Adventure*, Crowther a făcut ca acest joc să se răspândească în toată lumea după anii '76 [1, p. 99]. Succesul său a contribuit la inaugurarea genului respectiv de jocuri pe calculator și la formarea unei largi varietăți de noi media și experimente literare în romanele hypertextuale.

Până în anii '80, piața jocurilor de calculator s-a extins considerabil, iar cel mai popular produs a devenit jocul de aventură, care s-a dovedit a fi mai ușor de programat, de exploatat și de lansat.

În *Adventure*, la începutul jocului (figura 5) [4], este vizibil momentul în care programul instruieste gamer-ul, explicându-i comenzile scurte prin intermediul cărora acesta poate „comunica” cu soft-ul. Schimbul dat de replici depășește ceea ce presupune dialogul ca fapt lingvistic și capătă literaritate datorită contextului în care este realizat: omul de dincolo de ecran comunică cu inteligența artificială a unui program electronic, iar discuția lor construiește povestea unei aventuri.

Pentru a defini jocul textual de aventură, trebuie să amintim că jocurile, indiferent de tipul lor, sunt un

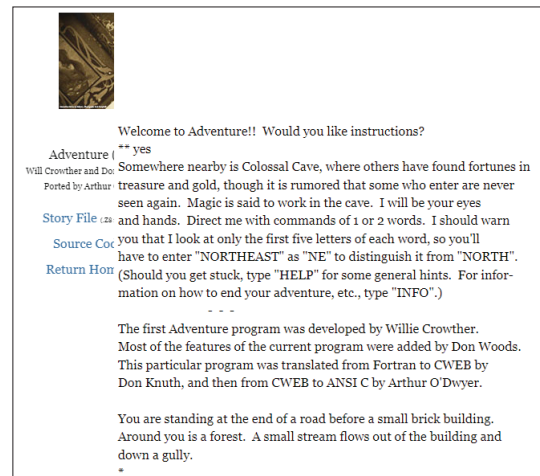


Figura 5. Captură din jocul *Adventure*.

ansamblu complex de reguli, jucători și lumi, avatari, obiecte și acțiuni situate într-un anumit spațiu și timp. Caracterul aleatoriu este prezent într-o anumită măsură și trebuie acceptat ca o „supunere de bună voie” regulilor – poți fi obligat să joci ca în jocurile de gladiatori din Roma Antică, dar să nu fii controlat de oricare „jucător” (faire play).

În *Cybertext, ergodic literature and games: Theory & concepts*, Oscar García Ramos accentuează că jocurile, prin multiplele posibilități de explorare, oferă jucătorului sentimentul de control asupra narațiunii, iar în funcție de gradul de control acordat și de disponibilitatea cititorului-jucător de a coopera și de a traversa jocul-text, narațiunea poate deveni stabilă sau destul de instabilă (fragmentată). Rezultatele vor depinde în totalitate de modul în care cititorul-jucător va parcurge posibilele narațiuni care, în general, vor urma o anumită latură: narativ-ludică prin răspunsul/interpretarea elementelor diegetice și non-diegetice (muzică, ecrane, sunete etc.). Prin urmare, explorarea nu este miza principală a jocului textual de aventură, ci mai degrabă formarea subiectului/poveștii prin acțiunile de explorare ale cititorului-jucător, numit și „călător ergodic”. Acțiunile acestuia presupun nu doar mișcări de joc, ci și interacțiuni marcate de un grad înalt de participare, conștientizare și control al experienței în cadrul narațiunii care se desfășoară [5, p. 101].

Kevin Veale definește jocurile video ca experiențe subiective, ca și orice formă narativă de media. Procesul de juxtapunere critică prin fenomenologie afectivă prezentat de acestea este o mișcare progresivă în crearea unui cadru productiv de studiu al experiențelor oferite de jocul textual de aventură. Jucătorul este mai mult decât user și mai mult decât scriitor, deoarece el se implică în mod creativ în structurarea poveștii interacționând cu textul și cu mediul virtual în care este

plasat prin acesta. Jocul video reprezintă un mediu hibrid în care limitarea se îmbină cu libertatea creativă, deoarece prezintă jucătorului un set de instrucțiuni după care funcționează lumea virtuală în care acesta intră, oferindu-i, totodată, libertatea și responsabilitatea alegerii și deciziei. Jocul stabilește doar contextul soluționării problemelor care-l implică personal, determinând finalul și rezultatul pe care-l va obține în joc [2, pp. 152-155].

Anume acest mod de a implica cititorul-jucător asigură popularitatea structurilor ergodice, cum sunt cele inventate de Crowther și Woods, perseverând ca fundament al unei ramuri industriale precum „jocurile interactive”.

Espen Aarseth, în lucrarea sa *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*, analizează structurile ergodice descriind funcționalitatea aventurii literare din joc. Pornind de la cybertextul din *Adventure*, el identifică trei funcții ale cybertextului: simulare, reprezentare și sinteză și stratifică structura acestuia în patru niveluri:

1. *baza de date*, în care datele pot fi statice și dinamice. Cybertextele timpurii aveau, în mare parte, date statice și doar câteva elemente dinamice, iar restul erau numai pentru citire;

2. *motoarele de procesare/simulare*, ce reprezintă nucleul cybertextului. În motorul de simulare se decide cursul acțiunii pe baza intrării utilizatorului, regulilor idiosincratice ale cybertextului și starea actuală a lumii simulate;

3. *interfața*, formată dintr-o componentă de intrare și una de ieșire. Componenta de intrare analizează comenzile utilizatorului și le traduce într-un cod semantic care poate fi digerat de motorul de simulare. Tipul componentei de intrare depinde de canal, care poate fi text, grafică statică, o combinație dintre aceste două sau grafică sonoră și animată. Același lucru este valabil și pentru componenta de ieșire;

4. *utilizatorul*, care este, desigur, extern designului cybertextului, dar nu și strategiei sale. În jocurile timpurii această strategie și-a asumat un cititor ideal, care ar rezolva toate ghicitorile textului. În cele din urmă strategia dată s-a schimbat și acum rolul cititorului devine din ce în ce mai puțin ideal, mai flexibil, mai puțin de încredere și mai liber. Cybertextul actual, programabil, instigă cititorul să fie un Faust coruptibil în comparație cu Sherlock Holmes al primelor jocuri [1, pp. 104-105].

Evoluția continuă a structurii jocului textual de aventură l-a preocupat și pe Oliver Laas. În articolul său *Narratives in Digital Games. Their Place and Function in the Study of Digital Games*, cercetătorul prezintă structura dublă a jocurilor pe calculator: prima fiind „nucleul” (*core*) reprezentat de un sistem de reguli care

determină acțiunile din joc și comportamentul jucătorului și a doua structură – „învelișul” (*shell*), care este un sistem de semne ilustrative ce alimentează miezul semiotic al straturilor ulterioare ce apar pe parcursul evoluției „poveștii” din joc. Acest sistem dualist își are rădăcinile în poetica structuralistă deoarece codul jocului este similar cu structura limbajului, sistematizat după anumite reguli și principii. Acesta, la fel ca jocul, permite varii combinații capabile să producă un anumit text sau mesaj [6, pp. 30-33]. Ceea ce validează, și în cazul jocului, teoria lui R. Jakobson că literaritatea nu ține de subiect sau formă, ci de stil și structură, de limbajul figurat concentrat în jurul mesajului pe care opera literară ni-l transmite.

Structura stratificată, etapizată a jocului textual de aventură este cercetată și în teza lui Kevin Veale *Comparing Stories: How textual Structures Shapes Affective Experience in New Media*. În lucrare este menționat faptul că jocurile video nu permit accesarea finalului așa cum o fac filmele sau romanele, ci solicită trecerea unor nivele, structuri intermediare, care „deschid” etapele ulterioare ce duc spre final. Acest fapt oferă un rezultat pe care textul tipărit nu-l poate garanta întotdeauna: atenția cititorului/ publicului. Textul mizează pe imaginație și interes, iar jocul textual de aventură pe implicare directă, ceea ce practic forțează jucătorul să fie atent, căci atenția lui la cele întâmplare în joc îi asigură progresul. Acest tip de implicare permite „negocierea structurii jocului”, pe când o carte tipărită permite doar negocierea sensului. Jucătorul, spre deosebire de cititor, nu se limitează doar la a înțelege, ci este pus în situații în care trebuie să aleagă, să dea dovadă de discernământ și să-și asume anumite decizii care vor structura istoria personajului/avatarului său.

Ceea ce mai observă Kevin Veale în lucrarea sa este că jocul combină implicarea personală cu provocarea. Jucătorul trebuie să-și câștige progresul, este provocat să-și manifeste abilitățile și cunoștințele pentru a accede la un anumit nivel în joc, fiind încadrat într-o competiție care poate fi reluată oricând. Jucătorul este pus în fața unei misiuni, probleme pe care este provocat să o rezolve, iar schimbările pe care le face în diegeza textului (alegerile, interacțiunile și acțiunile în joc) modifică, la rândul lor, jocul în sine. Acesta devine o experiență personală, pentru care jucătorul luptă sau pe care are senzația că o câștigă [2, pp. 155-157].

O experiență similară oferă și *Adventureland* – primul joc de aventură pentru microcomputer (TRS-80), creat în 1978 de Scott Adams și noua sa companie Adventure International. Acesta funcționa după următoarea formulă: „luați un gen popular de ficțiune,



Figura 6. Coperta pentru jocul *Adventureland*.

de exemplu, romanul detectiv; creați o poveste de fundal (cu cât mai stereotipică cu atât mai bine, deoarece jucătorii ar avea nevoie de o inițiere mai mică); creați o hartă pentru ca jucătorii să se deplaseze înăuntru, obiecte pe care ei le manipulează, personaje cu care să interacționeze, un arbore sau un grafic cu mai multe rezultate, în funcție de deciziile anterioare ale jucătorilor și adăugați descrieri, dialoguri, mesaje de eroare și un vocabular pentru jucători. Această bază de date literară este accesată printr-un subprogram care interpretează comenzile de introducere ale jucătorului. Odată identificată o acțiune, programul schimbă baza de date și afișează un mesaj despre rezultat, până când jucătorul renunță la joc, câștigă sau „moare” și trebuie să înceapă din nou” [1, p. 100].

*Adventureland* se bazează la fel pe „comunicarea” dintre gamer și inteligența artificială, iar rezultatul acesteia este o poveste ce se scrie în timp real. Comenzile introduse de gamer determină soft-ul să reacționeze într-un mod anumit și să direcționeze narațiunea pe o cale specifică alegerilor și intențiilor jucătorului. Existența omului de dincolo de ecran, ca personaj în acest joc, determină transferul unor realități sociale, economice, politice, psihologice, morale în poveste și personalizarea acesteia. Jocul textual de aventură oferă utilizatorului/cititorului nu doar o poveste interactivă, captivantă și reală, ci o poveste proprie, transformând experiențele și realitățile acestuia în literatură (figurile 6; 7) [7].

Când au fost realizate și date în exploatare, instrumentele acestui program și baza de date au putut fi reutilizate de alți dezvoltatori de jocuri, care le-au portat, recompilat și editat; unii le-au îmbunătățit cu tehnici și teme noi. Un exemplu este *Zork*, lansat de Infocom în 1977, elaborat de Marc Blank și Dave Lebling, similar cu originalul lui Crowther și Woods, după care a urmat o trilogie *Zork* (1980–1982), *A Mind Forever Voyaging* (1985) de Steve Meretzky și o adaptare în masă a cărților de literatură artistică la jo-

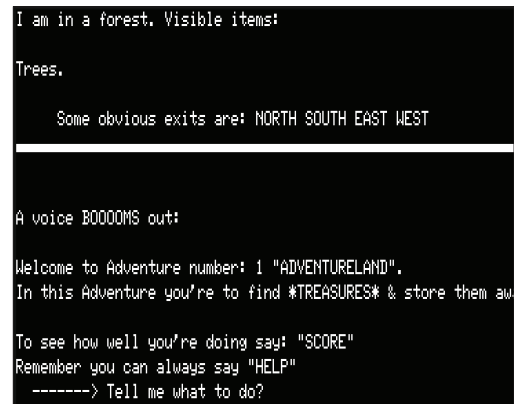


Figura 7. Captură din jocul *Adventureland*.

curile de aventură, cum ar fi romanele despre Sherlock Holmes ale lui Sir Arthur Conan Doyle, *The Hobbit* și *The Lord of the Rings* ale lui J. R. R. Tolkien. Evoluția remarcabilă a genului dat s-a încheiat la sfârșitul anilor 1980, când publicul și-a epuizat interesul, iar companiile producția [1, p. 101].

Progresul tehnologic a adus o grafică mai bună după anii 1980, iar jocurile de aventură au migrat de la text la imagini și apoi la variante tridimensionale ale realității virtuale. Un exemplu este *Doom* de John Romero, John și Adrian Carmack (1993) sau jocul matricial *Rogue*, în două dimensiuni, cu caracter ASCII, creat de Michael Toy, Glenn Wichman și Ken Arnold (1980), considerat mult mai aproape de *Adventure*.

În *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, cercetătorul norvegian Espen J. Aarseth constată că jocurile de aventură au catalizat apariția altor genuri de text, precum *multi-user dungeons* și *romanele hypertextuale*. În primele, relațiile dintre utilizatori și producători într-adevăr sunt interactive și egale, iar în romanele hypertextuale, idealurile și ambițiile „literare” sunt mult mai ușor de realizat, deoarece implicarea cititorului este la un nivel similar cu cea din ficțiunea tradițională [1, p. 102].

Un exemplu este și *Deadline*, un detectiv misterios adaptat formatului jocurilor de aventură, scris de Marc Blank și lansat în 1982 de Infocom, care reprezintă un joc clasic din epoca de aur a jocurilor de aventură. Spre deosebire de *Adventure*, acesta limitează acțiunea la spațiul conacului unde a avut loc o crimă – uciderea omului de afaceri Marshall Rohner. Victima este găsită moartă pe podeaua din biblioteca sa, iar jucătorul are la dispoziție 12 ore în care trebuie să găsească criminalul și 15 personaje/caractere prezentate pe care le va cerceta.

E. Aarseth observă că în *Deadline* perspectiva este limitată la cea a detectivului investigator, un corp simulat care se supune regulilor lumii simulate de joc. Aici mai este prezentă și o voce care, pe parcursul

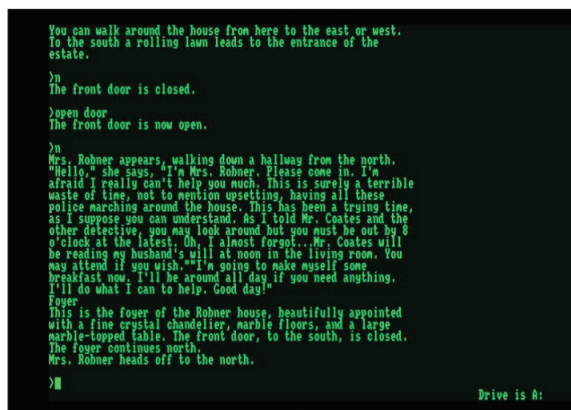


Figura 8. Captură din jocul *Deadline*.

narațiunii, pe lângă faptul că răspunde la comenzile jucătorului și raportează, poate induce în eroare jucătorul, poate ironiza, reprezentând un „spirit răutăcios”. Această voce este un mecanism de voci, dintre care cea care răspunde la comenzi și raportează este folosită pentru aspectul ergodic, iar cea care efectuează actele subiective rămâne a fi de neidentificat nici cu naratorul, nici cu autorul și nici cu programatorul. Cercetătorul norvegian numește această voce *intrigantul*: „un diavol nedorit în viața reală, dar un Mefistofel care oferă plăcere în cybertext” [1, pp. 115- 120].

Jocul poate sfârși în câteva moduri: când este descoperit criminalul, când se sinucide detectivul sau când acesta ucide pe cineva dintre suspecți. Scena în care detectivul ucide un personaj este ca un decupaj dintr-o piesă a teatrului absurdului. „Ironia finală, că polițistul sfârșește ca un criminal din propria sa investigație, este o capodoperă a autonomiei esteticii cyber-textuale și astfel putem ajunge la dovada că intrigantul nu este același cu programatorul implicat, chiar și când cybertextul este determinat” [1, p. 121].

În *Deadline* este vizibil cum, la comenzile/solicitarile jucătorului, programul oferă răspunsuri ori fragmente de narațiune ce susțin istoria, asigurându-i continuitatea. Jocul textual de aventură performează comunicarea tradițională realizată la nivel indirect dintre cititor și text, oferind un exemplu de comunicare directă, în care limbajul este conotativ, deci literar (figura 8) [8].

Drept exemple de jocuri textuale de aventură, realizate sub marca cybertextualității, sunt și cele prezentate de Kevin Veale, *DOOM* și *Quake* (id Software, 1993 și 1996), în care inteligența artificială monitorizează adversarii pe care jucătorul trebuie să-i doboare sau să-i evite pe parcursul derulării firului narativ. Subiectul se structurează din textele „negociate” cu userul, accentuând elementul interactiv datorită căruia acțiunea din exterior a jucătorului schimbă experiența textuală.

Un alt joc în aceeași cheie, *Half-Life* (Valve, 1998), merge un pic mai departe, oferindu-i jucătorului o singură alegere care poate influența finalul.

Sunt jocuri ce presupun o serie de opțiuni, cum este *Bioshock* (2K Boston, 2007), în care elementul cybertextual implică urmărirea mai multor decizii binare pentru a identifica unul dintre multiplele finaluri posibile. Ceea ce este evident în această prezentare de jocuri e că jocul textual de aventură are un nivel înalt de cybertextualitate, structurală întrucât orice decizie luată de jucător devine crucială pentru desfășurarea jocului și a experienței în el. Totuși, aceste jocuri sunt mai mult marcate de ergodicitate decât de cybertextualitate deoarece primează nu experiența unui mediu digital, ci algoritmul de realizare a acestei experiențe ergodice, în care setul de decizii afectează evenimentele și nu experiența de jucător. Structurarea parcursului narativ al jocului este asemenea unui proces de șlefuire reciprocă, în care jocul își cunoaște personajul pornind de la alegerile acestuia și jucătorul decide cum este și cum acționează avatarul său [2, pp. 145-147].

În lucrarea *Comparing Stories: How textual Structures Shapes Affective Experience in New Media*, Kevin Veale prezintă cele mai noi forme de jocuri textuale de aventură – jocurile din realitatea alternativă (*Alternative Reality Games – ARG*), care sunt nu doar cele mai tinere, ci și cele mai ciudate forme textuale de povestire prezentate în studiile jocurilor. Unicitatea acestora se datorează faptului că ele nu prezintă o structură tehnică coerentă: însumează texte transmedia aflate pe mai multe site-uri ori platforme. Astfel, ARG-urile sunt definite ca forme media de povestire distincte de cele cunoscute. Diferențele dintre ARG și jocurile video se rezumă la trei factori:

1. natura transmediană;
2. funcționarea pe scară largă: nu la nivelul individual al unui jucător, ci la nivelul comunității;
3. relațiile imersive stabilite între jucători.

Urmărind activitatea utilizatorului în ARG, observăm că acesta are parte de o experiență afectivă diferită de cea oferită de jocurile video tradiționale. ARG-urile se integrează în realitatea jucătorului și nu îl sustrag într-o lume străină lui. Aceasta le caracterizează drept texte cu un nivel ridicat de „permeabilitate diegetică”, apropiindu-le de teoria lui R. Barthes despre structura și funcțiunea acestui tip de texte care au un final necunoscut (chiar și creatorilor).

În studiul lui Kevin Veale observăm câteva descrieri edificatoare pentru ARG-uri, care conturează calitatea fragmentară pe mai multe platforme de diseminare a acestora. Cercetătorul descrie sarcinile de a localiza și lega elemente disparate ale textului puse în

fața jucătorilor, pe care aceștia trebuie să le asambleze și accentuează faptul că jucătorului nu doar îi este „livrată” o lume, ci și responsabilitatea pentru explorarea ei. ARG-urile sunt o cale de prezentare a unui mesaj prin forme textuale variate, similare cu un „scavenger” (o serie de mesaje cifrate și ascunse în materiale media obișnuite, cunoscute doar celor „investiți” în joc), ca în *I Love Bees*, *The Beast* etc. Aceste jocuri oferă experiențe afective de lungă durată, care fac o infiltrație tehnologică în viețile celor care le joacă [2, pp. 180-184].

Cercetătorul norvegian Espen Aarseth adaugă că „în majoritatea situațiilor din jocurile de aventură, activitatea cititorului este foarte previzibilă. Cu siguranță, este corect să spunem că aceasta este produsă sau regizată prin text, în limita libertății limitate a comenzilor disponibile”. Jocurile de aventură cunosc două abordări din perspectiva studiilor literare. Conform primei, jocurile de aventură pot produce opere de valoare literară care rivalizează cu narațiunea actuală, capodopere ce își revendică locul în canon. A doua abordare susține că acest lucru nu se va întâmpla niciodată, deoarece jocurile de aventură sunt jocuri – nu pot fi luate în serios ca literatură și nici nu pot atinge nivelul de sofisticare a unui roman bun [1, p. 106].

Acest refuz limitrof cu negarea este rezultatul ideii că „umaniștii se tem cel mai tare de faptul că tehnologiile vor omorî disciplinele lor, ceea ce e o (gravă) eroare. Suntem înclinați să credem că anume tehnologiile vor salva umanioarele”, susține cercetătoarea Elena Ungureanu [9, p. 90].

Totuși, cele două abordări enunțate mai sus sunt greșite din start, deoarece jocurile de aventură nu sunt și nu mizează a fi romane, ele reprezintă un gen artistic diferit, unic ca și estetică și, respectiv, solicită o grilă de analiză diferită sau, cel puțin, mai complexă decât cea aplicabilă literaturii tradiționale. Aceste abordări eronate sunt motivate de faptul că teoria și critica literară are de-a face cu o formă nouă a unui nou tip de literatură, care fiind acuzat de „calitate literară scăzută” nu a fost cercetat îndeajuns, cum, de exemplu, s-a bucurat de atenție literatura hypertextuală calificată drept experiment postmodernist.

Fiind comparate cu celelalte forme ale literaturii, jocurile de aventură sunt diferite de oricare altă lucrare a acestui gen, iar introducerea în literatură ține anume de căutarea unor similitudini între speciile existente și cele noi. Atestând un decalaj imens, totuși putem cerceta jocurile de aventură ca forme literare, deoarece acestea valorifică mărcile literare cunoscute și îndeplinesc o serie dintre funcțiile textelor canonice. Însă, trebuie de subliniat că analiza literaturii ergodi-

ce și a jocurilor de aventură în special nu mizează pe identificarea asemănarilor cu literatura canonică, ci pe relevarea trăsăturilor individuale, care reprezintă această extindere a granițelor genurilor literare, revitalizând teme precum: caracterul literar al unei creații, reacția/răspunsul cititorului ș. a. Jocurile de aventură prezintă „un mod alternativ de discurs, un alt tip de plăcere textuală” [1, p. 109], acesta depinde de implicarea nemijlocită a cititorului pentru a realiza ceea ce W. Iser numește „polul estetic al operei literare”.

W. Iser mai menționează că textul literar are „lip-suri estetice”, văzute de Aarseth, Buckles ș.a. ca „lacune narrative ale cybertextului determinat”. Cybertextul nu are goluri care pot fi completate cu ceea ce își imaginează cititorul, el are lacune ce sunt ca niște filtre, care, acceptând răspunsul utilizatorului, îi permit să treacă mai departe. E. Aarseth folosește o metaforă, spunând că „acestea sunt găuri de cheie montate în text. Totuși, chiar dacă cheia se potrivește (de exemplu, comanda *deschide ușa balconului*, este executată cu succes), progresul strategic al jocului este posibil să nu fie afectat deloc. Deschiderile sau orificiile-cheie ale jocului de aventură sunt, prin urmare, de două feluri funcționale diferite: cele care avansează poziția strategică a jucătorului și cele care nu o fac. Doar primele sunt lacune în căutarea soluției jocului, dar la un nivel „narrativ” nu există nicio diferență de aspect. Acest lucru sugerează că ceea ce Buckles și alții văd ca un tip de decalaj narativ nu este de fapt un fenomen narativ, ci e legat de structura jocului într-un mod fundamental diferit. În plus, pare să sugereze că conceptele standard ale naratologiei nu sunt suficiente pentru a explica fenomenele literare ale jocurilor de aventură și, cu siguranță, diferența lor de alte tipuri de literatură” [1, p. 111].

În jocul de aventură cititorul este cel care susține și chiar produce povestea, una diferită de ceea ce ne-am obișnuit noi a citi în textul tradițional. El primește în schimbul unui complot povestit senzația de control oferită de un cybertext creator de secvențe oscilative, în funcție de acțiunile sale. Elementul care structurează povestea din jocul de aventură este intriga, nu una dramatică, ci una ergodică „îndreptată împotriva utilizatorului, care trebuie să-și dea seama ce se întâmplă. De asemenea, intriga ergodică trebuie să aibă mai mult de un rezultat explicit și, prin urmare, nu poate fi de succes sau nereușită; acest atribut aici depinde de jucător”. Intriga jocurilor de aventură nu se localizează în text, ci poate fi surprinsă jucând, deoarece ea este un spațiu multidimensional pentru evenimentele din joc și se desfășoară prin negocierea acestui spațiu de către text și utilizator, prezentând nu o poveste, ci un discurs ergodic. Un alt component al

Elemente comune din structura narațiunilor și jocurilor (Souvik Mukherjee)

Elementul	Narațiunea	Jocul pe computer
Traietorie	Un început, mijloc și sfârșit pentru toate narațiunile obișnuite.	Acestea nu sunt esențiale. Evenimentele nu sunt neapărat relevante pentru final.
Interactivitate	În general, nu sunt interactive. Textele pot fi citite diferit: seturi diferite de acte interpretative (acte proairetice) influențează lectura. Unele texte încearcă în mod deschis să ajungă la interactivitate, de ex. game-books și the nouveau roman.	Sunt de natură interactivă. Există totuși constrângeri ale codului care nu oferă interactivitate totală. Acțiunile întreprinse în lumea virtuală sunt legate de intențiile jucătorului (agenția).
Cauzalitate	Deducerea cauzei formale din cauza materială (cititorul făcând legătura dintre personaje și evenimente, află cauzele acțiunilor).	Deducerea cauzei oficiale prin agenție.
Transformare	Conexiunea non-aleatorie a evenimentelor. Todorov: „Simpla relație a faptelor succesive nu constituie narativul: aceste fapte trebuie organizate, adică, în ultimă instanță, trebuie să aibă toate elemente necomune. Dar dacă elementele sunt neobișnuite, nu mai există o structură narativă, căci nu mai există nimic de povestit. Acum, transformarea reprezintă tocmai asințeză diferențelor și asemănării, leagă două fapte fără ca acestea să poată fi identificate”.	Discuția lui Murray examinează transformarea ca varietate, în special ca narațiuni caleidoscopice care pot fi reintroduse de mai multe ori pentru a experimenta diferite aspecte ale povestirii. Transformarea ca varietate este necesară pentru ca interacțiunea să conteze cu adevărat. Dacă, de fiecare dată, se repetă aceleași elemente ale poveștii, interacțiunea jucătorului devine inutilă.
Imersiune	Elementul care ne face să fim „absorbiți” într-un roman.	Imersiunea este un element-cheie în joc. Janet Murray sugerează trei moduri de imersiune: participarea ca o mască, structurarea participării ca o vizită, făcând interfața perfectă. Acestea se aplică la First Person Shooters, pentru jocurile Sims sau strategii în timp real. Agenția care controlează narațiunea în sine are ca rezultat imersiunea.
Punctul de vedere	Narațiunea urmează povestea la persoana întâia, a treia și rar a doua.	Similar cu narațiunile. Mai clar evident prin elementele jocului.
Timpul	Genette: durata/cât durează acțiunea? Relația acțiunii cu celelalte părți ale textului. Durata este fixă.	Se modifică durata.

jocurilor video, din perspectiva analizei acestora ca gen literar, este vocea jocului/vocea ergodică, care este un corespondent simulat, asemănător cu utilizatorul și depășește ceea ce în narațiunea tradițională se numește vocea naratorului [2, pp. 112-114].

Jocul de aventură, observă E. Aarseth, ține într-o anumită măsură de retorica hypertextuală prezentată mai sus, totuși sunt și niște diferențe evidente, cum ar fi aceea că în hypertext nu știi exact ce să cauți sau unde să cauți, iar în jocuri totul este, de obicei, concretizat și localizat. Discursul narativ în joc este situat pe un singur plan, fără a diferenția planul evenimentului, unde are loc narațiunea evenimentelor și, ceea ce numește E. Aarseth, planul de progresie, care este desfășurarea evenimentelor așa cum sunt primite de un cititor implicit. În hypertext aceste două planuri se

despart, deoarece cititorul trebuie să exploreze activ și în mod neintenționat pentru a da sens planului evenimentului [1, pp. 124-125].

În lucrarea sa *An Analysis of the Narratives in Computer Games*, Souvik Mukherjee caracterizează jocurile pe computer ca fiind dinamice și interactive, anume ca structuri narrative, deoarece textul din acestea este în continuă schimbare în funcție de setul de experiențe ale jucătorului [10, p. 35]. Pe lângă aceste două trăsături evidente, mai sunt prezentate și cele evidențiate de Chris Crawford, valabile atât pentru un joc de computer, cât și pentru o narațiune: reprezentarea, conflictul și siguranța [10, p. 53]. Ceea ce putem observa în acest studiu este că narațiunea și jocul pe computer se întrepătrund în era TIC și au elemente comune, ceea ce ne permite să integrăm jocul textu-



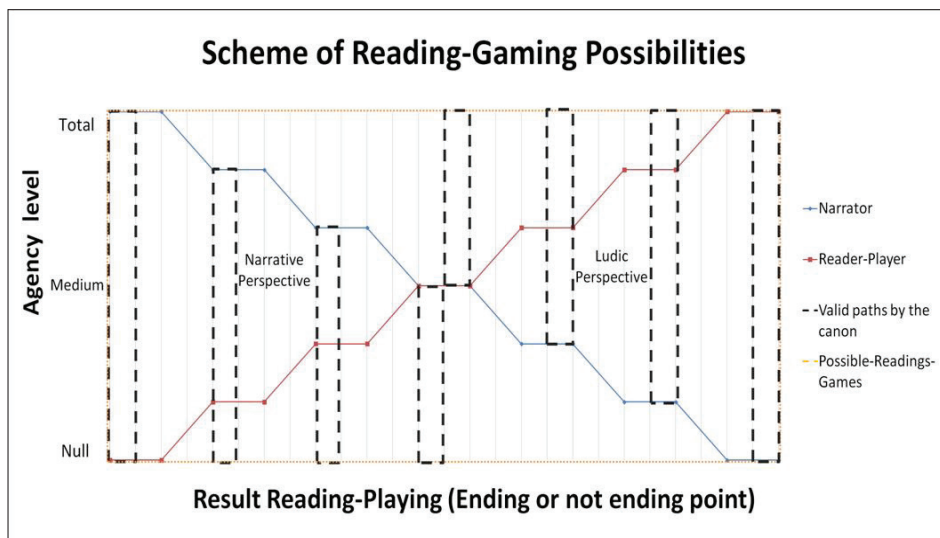


Figura 9. Captură la „Scheme of Reading – Gaming Possibilities”.

al de aventură într-un gen literar și să-l interpretăm utilizând instrumente tradiționale de teorie literară, evident că alături de altele noi, venite din mediul tehnologiilor și al artelor.

Souvik Mukherjee cercetează potențialul jocurilor pe calculator, apreciindu-le ca fiind o infinitate de narațiuni și prezintă modul de ilustrare a elementelor comune din structura narațiunilor și jocurilor. Cercetătorul accentuează faptul că atât narațiunea, cât și jocul textual de aventură se structurează în baza unei traiectorii, mizează pe interactivitatea cu cititorul, îi permite acestuia să stabilească niște relații de cauzalitate, să transforme comportamentele în atitudini, să se lase captivat de ceea ce i se întâmplă personajului, să-și formeze un punct de vedere și să opereze cu noțiuni de timp și spațiu (tabelul 1) [10, pp. 60-63].

Aceste similitudini la nivel structural ne permit doar să identificăm caracterul literar al jocului textual de aventură, nu și să îl considerăm narațiune. Oscar García Ramos, în *Cybertext, ergodic literature and games: Theory & concepts*, susține că nu toate tipurile de jocuri pot fi supuse unei interpretări literare. Ele nu se înscriu într-un canon (care, de altfel, nici nu a fost structurat încă) și generează ambiguitate în analiza diferențiată a ceea ce este joc și a ceea ce este text. Cercetătorul propune o definiție a textului, ca sumă de stimuli care solicită o intervenție inteligentă mediată de tehnologii și ca act programatic care-și depășește forma materială în cazul interpretării. Altfel spus, jocurile textuale sunt depozite de informații generate de cititor-jucător, care pot fi modificate în raport cu acțiunile/deciziile utilizatorului. Acest tip de text ergodic creează, cel mai convingător, iluzia unei puteri asupra firului narativ deoarece intervenția cititorului-jucător este la un nivel înalt. Interacțiunea dintre mașină

și operator produce interpretarea unui număr enorm de posibilități ale spațiului virtual construit de creierul cititorului-jucător.

În lucrarea sa, Oscar García Ramos reprezintă schematic aria de posibilități ale procesului de lectură-joc în „Scheme of Reading- Gaming Possibilities” (figura 9) [5], în care prezintă posibilitățile lecturii-joc în funcție de cele trei niveluri ale „agenției” (nul, mediu și total), de perspectiva narativă și cea ludică.

## CONCLUZII

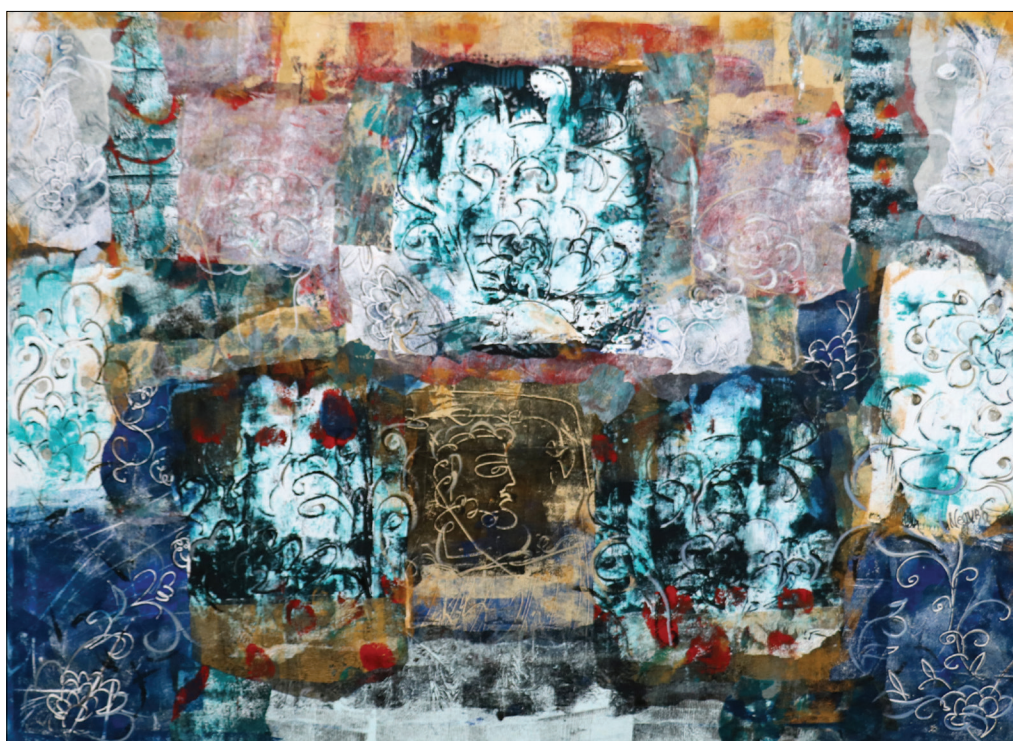
Îmbinarea TIC și a ludicului valorifică receptarea și interpretarea textelor, iar conceptul de literatură și lectură ar putea fi reactualizat prin introducerea jocurilor textuale în canon. Punerea într-o lumină academică a jocurilor ar revoluționa mijloacele narative, diegeza, experiența estetică și receptarea literaturii [5].

E. Aarseth afirmă că „este oarecum ironic să sugerezi că jocul de aventură este un gen estetic subestimat, care are multe de oferit și, mai mult de atât, este încă relevant pentru studiul esteticii textuale”. Jocurile de aventură reprezintă un domeniu interesant de investigație a aplicării și funcționării conceptelor naratologice și a îmbinării evenimentelor și existențelor, fiind un motiv în plus pentru evoluția mediilor ergodice într-o direcție a culturii și artei, nu doar în cea a „divertismentului interactiv” [1, pp. 127-128].

Jocul textual de aventură este o ramură evoluată a literaturii ergodice digitale, care îmbină ingenios ludicul cu narativul, oferă experiențe subiective, analizabile semantic, semiotic și afectiv. Acest fapt constituie un temei concludent pentru studiul genului dat de hypermedia și valorificarea sa de mediul academic ca formă literară ergodică.

**BIBLIOGRAFIE**

1. Aarseth E.J. Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature. The Johns Hopkins University Press Ltd., London, 1997. 202 p.
2. Veale K. Comparing Stories: How textual Structures Shapes Affective Experience in New Media. PhD Thesis in Film, Television and Media Studies, University of Auckland, 2012. [online] [https://www.academia.edu/1996240/Comparing\\_Stories\\_How\\_Textual\\_Structure\\_Shapes\\_Affective\\_Experience\\_in\\_New\\_Media?email\\_work\\_card=view-paper](https://www.academia.edu/1996240/Comparing_Stories_How_Textual_Structure_Shapes_Affective_Experience_in_New_Media?email_work_card=view-paper) (consultat: 05.05.2022).
3. <https://www.amazon.com/Moon-Quest-Choose-Your-Adventure/dp/1933390263> (consultat: 10.01.2022).
4. <https://quuxplusone.github.io/Advent/> (consultat: 10.01.2022).
5. García Ramos, Oscar. Cybertext, ergodic literature and games: Theory & concepts. [online] [https://www.academia.edu/12911057/Cybertext\\_and\\_Game\\_Theory?email\\_work\\_card=view-paper](https://www.academia.edu/12911057/Cybertext_and_Game_Theory?email_work_card=view-paper) (consultat: 14.03.2022]
6. Laas O. Narratives in Digital Games. Their Place and Function in the Study of Digital Games, in. Expanding Practices in Audiovisual Narratives, eds. Raivo Kelomees and Chris Hales. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2014, pp. 29-58.
7. [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Adventureland\\_1979.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Adventureland_1979.jpg) (consultat: 10.01.2022).
8. <https://rawg.io/games/deadline-1982> (consultat: 08.02.2022).
9. Ungureanu Elena. Un fenomen al culturii digitale: internet-memele, în DIALOGICA. Revistă de studii culturale și literatură. Anul II, nr. 2, mai-august 2020, pp. 89-96.
10. Mukherjee S. Reding Books with Joysticks. An analysis of the narratives in computer games. J.U.M Phil Dissertation, 2005, Jadavpur University, 2005 p. 71 [online] [https://www.academia.edu/2778881/Reading\\_Books\\_With\\_Joysticks\\_An\\_Analysis\\_of\\_Narratives\\_in\\_Computer\\_Games?email\\_work\\_card=view-paper](https://www.academia.edu/2778881/Reading_Books_With_Joysticks_An_Analysis_of_Narratives_in_Computer_Games?email_work_card=view-paper) (consultat: 18.01.2022).



Andrei Negură. *Revelație albastră I*, 2022, din ciclul *Revelații*, tehnică mixtă, 100 × 140 cm.