

Digitális narratológia: a 'szájberkori' metaforáktól a hiperfikciókon át a történet 'avatáraiig'*

Bevezetés

A narratológia újabb irányzatait bemutató tanulmánykötetek¹ kijelentéseivel szólva a digitális narratológia röviden a következőképp jellemezhető:

- „a narratívában végbemenő legújabb fejleményekkel foglalkozik és impliciten vagy expliciten rámutat mind a narratíva, mind a narratológia jövőjéhez vezető útra” (Phelan & Rabinowitz)²;
- „nem egy zárt felvetésként értendő; inkább azt a sokféle hatást próbálja megragadni és már meglévő koncepciókkal összefüggésbe hozni, amelyet az információs társadalom technológiai fejlesztései a narratív formákra és azok elemzésére gyakorolhatnak” (Seibel)³;
- „transzgenerikus, intermediális, interdiszciplináris” (Nünning & Nünning)⁴;

* A jelen tanulmány létrejöttét az Alexander von Humboldt Alapítvány és a Közhasznú Hertie Alapítvány közös Roman Herzog kutatói ösztöndíja támogatta. Némedi Andrea.

¹ Herman 1999a, Nünning & Nünning 2002a és 2002c, illetve Phelan & Rabinowitz 2005a.

² Phelan & Rabinowitz 2005b: 15.

³ Seibel 2002: 217.

⁴ Nünning & Nünning 2002c, cím.

- fő képviselője Marie-Laure Ryan⁵, aki szerint: „[ha] a metafora a kutatás új területeire tör utat, akkor a szakszókincs szó szerinti megnevezéseinek a feladata, hogy felossza, feltárja, feltérképezze és adminisztrálja a meghódított területeket”. (Ryan)⁶

E tézisek kifejtése és alátámasztása céljából az alábbi írás, amely műfaját tekintve egy áttekintő bevezetés, három szövegkritikai ismertetésére vállalkozik.

Az első Marie-Laure Ryan 1999-ben megjelent *Cyberage Narratology: Computers, Metaphor, and Narrative* („Szájkorkori narratológia: számítógépek, metafora és narratíva”) című „úttörő tanulmánya”⁷, amelyből kitűnik Ryan digitális narratológiájának történeti és elméleti háttere, célkitűzése és módszere. A második szöveg Klaudia Seibel 2002-es *Cyberage-Narratologie: Erzähltheorie und Hyperfiktion* („Cyberage-narratológia: elbeszélés-elmélet és hiperfikció”) című tanulmánya, amely a digitális narratológia addigi eredményeinek összegzéseként a jelen írás közvetlen elődjének tekinthető. Mivel Seibel tanulmánya nem Ryan nyomdokait követi, viszonyítási alapul szolgál jelen írás számára, amely kimondottan Ryan digitális narratológiával kapcsolatos munkáira koncentrálna. Ezek eredményeit összegzi és egészíti ki az alábbiakban ismertetendő harmadik szöveg, Ryan 2006-ban megjelent *Avatars of Story* („A történet avatárai”) című legújabb könyve.

⁵ Nünning & Nünning 2002b: 11.

⁶ Ryan 1999a: 139.

⁷ Seibel 2002: 217.

1. 'Szájberkori' metaforák

A *Cyberage Narratology* című írás alábbi olvasata rámutat a Ryan által képviselt digitális narratológia kiindulási problémájára és célkitűzésére (1. 1.), majd ismerteti módszerét (1. 2.), végül a szöveg utóéletének fényében értékeli első eredményeit (1. 3.).

1. 1. A narratológia 'halála' és 'reneszánsza', avagy 'tudathasadása' és 'vitalitása'

A *Narratologies: New Perspectives on Narrative Analysis* („Narratológiák: új nézőpontok a narratíva elemzésében”) című tanulmánykötet szerkesztői bevezetőjében David Herman a klasszikus, strukturalista narratológia „haláláról”, vagy legalábbis „kríziséről” szóló narratívák helyébe egy „narratológiai reneszánszról” szóló narratívát ír. Eszerint a nyolcvanas években a posztstrukturalizmus miatt válságba került klasszikus, strukturalista narratológia ún. „poszt-klasszikus” narratológiák sokaságában éled újra, amelyek „többé-kevésbé kritikus és reflexív viszonyban állnak a strukturalista hagyománnyal” és „nem keverendők össze a narratíva posztstrukturalista elméleteivel”⁸. Az újjászületés egyik módja Herman szerint a narratológia klasszikus, strukturalista alapjainak megújítása, vagy legalábbis kiszélesítése az új technológiák és módszertanok segítségével. Erre példa többek között a *Cyberage Narratology* című tanulmány, amely a szájberkultúra és a számítástechnika területéről vett metaforák segítségével igyekszik biztosítani a narratológia „vitalitását”⁹.

⁸ Herman 1999b: 1–3.

⁹ Ryan 1999a: 113., 115.

Kiindulási problémaként Ryan egy „tudathasadást” diagnosztizál, amely következtében a narratológia egyrészt mint „tudomány”, „diskurzusanalízis” és „leírás”, másrészt mint „művészet”, „irodalomkritika” és „interpretáció” értelmeződik.¹⁰ Más szóval az orvosolandó probléma a narratológia két felfogása között húzódó „hasadék”, amelynek következménye egyrészt „egy diskurzuselemzés és kognitív tudomány által inspirált formális, leíró narratológia”, másrészt „egy olyan spekulatív diskurzus a narratíváról, amelyet gyakorló a posztmodern elmélet virtuóz előadásának tartanak”¹¹. A narratológiát megosztó egyik téma Ryan szerint a metafora legitimitásának kérdése. Míg a tudományosság hívei ugyanis helytelennek, addig a művészetiség támogatói helyénvalónak tartják a metafora használatát. Ugyanakkor a metafora ellentmondásos megítélése végső soron a nyelv két különböző, egymásnak ellentmondó felfogásából következik:

A metafora becsmérői azzal érvelnek, hogy az átvételek más területekről az eredeti koncepciók elkerülhetetlen torzításával járnak együtt, mivel ezek nem minden jegye vihető át az új területre. A figuratív nyelv csak egy „beszédmód”, amely elleplezi a tulajdonképpeni, egyértelmű megnevezés hiányát. A figuratív nyelv hívei, különösképpen a dekonstruktivista felfogásúak, erre azt felelik, hogy tulajdonképpeni megnevezések nem lehetségesek,

¹⁰ Ryan 1999a: 113.

¹¹ Ryan *i.m.*: 114.

mert a jelentés szemantikai áthelyeződések során keletkezik, és a nyelv „mindig már” metaforikus.¹²

Ryan – „egy iskola nélküli kritikushoz”¹³ illően – egyik tábor álláspontját sem osztja teljesen. Bár a lényegi kérdésben, vagyis a narratológia ügyében inkább a formalista oldalon áll, a metafora legitimitásával kapcsolatban inkább a dekonstruktivista oldalt támogatja. Egyrészt egyetért „a narratológia azon célkitűzésével, hogy egy közös alapot építsen a narratíva olyan szisztematikus, objektív tanulmányozásához, amely ugyanúgy viszonyul szöveggörpuzsához, mint a nyelvészet a nyelvhez”, de elutasítja azt a formalista „mítoszt”, miszerint „a metafora összeegyeztethetetlen egy tudományos megközelítéssel”¹⁴. Másrészt elismeri, hogy „a nyelv figurális áthelyeződések révén terjeszkedik”¹⁵, de kétségbe vonja azt a dekonstruktivista „mítoszt”, „amely tagadja a metaforikus és szó szerinti nyelv közti megkülönböztetéseket”¹⁶. Álláspontját egy olyan nyelvfelfogásra alapozza, amely egyforma jelentőséget tulajdonít a szó szerinti és a metaforikus jelölésnek.

1. 2. 'Halott' metaforák 'regenerációja'

Ryan két nyelvelméleti alaptézist állít fel, amelyeket aztán a narratológiai terminológia példájával demonstrál.

Az első tézis szerint a nyelv egy szó szerinti alapszókincsből kiindulva metaforikusan bővül. Ezt bizonyítja

¹² Uo.

¹³ Ryan 2006b.

¹⁴ Ryan 1999a: 113.

¹⁵ Ryan *i.m.*: 114.

¹⁶ Ryan *i.m.*: 113.

a narratológia terminológiatörténete. A Genette által kezdetben bevezetett „terminológia (homodiegetikus, heterodiegetikus, analepszis, prolepszis) annyira megközelíti a szó szerinti kifejezést, amennyire nyelvileg ez csak lehetséges”¹⁷. Később aztán „a narratológia számos területről kölcsönzött fogalmakkal folyamatosan növelte hatáskörét: hagyományos nyelvtan, transzformációs nyelvtan, optika, a mozi, pszichoanalízis, formális szemantika, játékelmélet, társadalomelmélet és feminizmus”¹⁸. Olyan bevett narratológiai fogalmak is a metaforikus átvételek közé tartoznak, mint például az optikából átvett 'nézőpont' (*point of view*), vagy a 'fokalizáció' (*focalisation*).

A második tézis szerint a metaforák a használattól tulajdonképpeni jelöléssé „halnak el”, és válnak újabb metaforák táptalajává. „Ez a regenerációs folyamat a nyelvhasználat igazán kreatív mozzanata”¹⁹. Hogy ezt bizonyítsa, Ryan a szájberkultúra és a számítástechnika területéről kölcsönzött négy metaforával bővíti a narratológia terminológiáját: 'virtualitás' (*virtuality*), 'rekurzió' (*recursion*), 'ablakok' (*windows*), és 'képátalakítás' (*morphing*).

1. 3. A 'szájberkori' metaforák 'új élete a harmadik inkarnációban'

A Ryan által átvett metaforák tehát „nem szűk célokra barkácsolt ismeretlen technikai terminusok, hanem olyan fogalmak és képek, amelyeket a számítástechnika maga is más területekről kölcsönzött, és amelyek új életre várnak

¹⁷ Ryan 1999a: 114.

¹⁸ Ryan *i.m.*: 113.

¹⁹ Ryan *i.m.*: 115.

egy harmadik inkarnációban mint narratológiai eszközök²⁰. A négy fogalom vitalitását leginkább az jelzi, képek-e más szövegekben továbbélni.

A 'virtualitás' fogalmának fennmaradását a *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* című lexikon biztosítja. Ennek egy szócikkében Ryan a virtualitás két jelentését különíti el – ti. virtuális mint potenciális és virtuális mint nem-valós –, amelyekkel a fikcionalitást, az olvasás fenomenológiáját, a cselekmény-szemantikát, a narratíva időbeli előrehaladását, illetve az arisztotelészi cselekmény-dinamikát helyezi új perspektívába (Ryan 2005b). A virtualitás metaforájának korábban Ryan egyébként már egy teljes könyvet szentelt (Ryan 2001).

A 'rekurzió' fogalma kapcsán Ryan eredetileg több fogalmat is bevezet, amelyek közül végül a legszemléletesebbet, vagyis a 'verem' (*stack*) koncepcióját használja *Avatars of Story* című könyvében. A 'verem' „egy hierarchikus rendszer különálló szintekkel és egy sorbanállási technikával (a sorba utoljára bekerült elem távozik elsőként)²¹. A 'verem' koncepciójával Ryan a metalepszis narratológiai fogalmát gondolja újra.

A Microsoft operációs rendszer által inspirált 'ablakok' koncepcióját, beleértve az ablak-struktúrát és az ablak-kezelést, Ryan egy korábbi tanulmánya már kimerítette (Ryan 1987). A fogalom egy narratív stratégiát ír le: „hogyan követi nyomon a diskurzus az egyidejű folyamatokat, hogyan bontja szét az egymást keresztező sorsok kusza csomóját, hogyan kezeli a szereplők térbeli mobilitását és hogyan

²⁰ Ryan 1999a: 115–116.

²¹ Ryan 2006a: xxiii.

mozog oda és vissza a különböző színhelyek közt, ahol a történetvilág sorsa eldől”²²

Ryan a 'képátalakítás' fogalmát sem gondolja tovább, holott Herman szerint az egyes szám harmadik személyű narráció megértése szempontjából ez a számítógépes grafikából vett fogalom bizonyul a leghasznosabbnak: „segít rájöttünk, hogy nem szükséges feltételezni, miként azt néhány klasszikus narratológus tette, hogy a narrátor jellemzői a szöveg egészére nézve mereven determináltak”²³

Az új fogalmakkal Ryan a narratológia terminológiai alapját egy olyan területre terjeszti ki, „amely saját vitalitását és ötletei népszerűsítésének képességét nagyban annak köszönheti, hogy maga is ügyesen használja a metaforát”²⁴. A szájberkultúrától és számítástechnikától Ryan tehát nem csupán a fogalomalkotás egy módszerét és a vele gyártott metaforikus terminusokat veszi át, hanem ami ennél is fontosabb: egy jól bevált marketing-stratégiát és a vele népszerűvé tett márkaneveket. A számítástechnikai metaforák ugyanis „mára egy olyan divatos zsargon részévé váltak, amely használóit a digitális szakértők elit társaságának nagyra törő tagjaként jelöli meg”²⁵.

A számítógépes korban népszerű zsargon része a tanulmány címében szereplő „cyberage” kifejezés, amely a narratológiát a történeti kontextus megnevezésével jellemzi. A „cyberage narratology” – magyarul: narratológia a számítógépes korban – elnevezés a fentiekben ismertetett

²² Ryan 2006b: <<http://lamar.colostate.edu/~pwryan/abstracts5.htm#window>>

²³ Herman 1999b: 18.

²⁴ Ryan 1999a: 113.

²⁵ Ryan *i.m.*: 115.

narratológia lényegét aligha fejezi ki, viszont divatos hangzásával hozzájárulhat annak népszerűsítéséhez.

2. Hiperfikciók

Ryan marketing-stratégiájának a sikerét jelzi, hogy a kifejezést Klaudia Seibel német nyelvű tanulmánya egy márkanévnek kijáró tisztelettel – ti. változatlan formában: angolul – veszi át. Narratológiai hovatartozását Seibel ráadásul másképp is jelzi. A német nyelvterületen bevett „elbeszéléselemélet” (*Erzähltheorie*) szó helyett ugyanis az angolhoz közelebb álló „narratológia” (*Narratologie*) kifejezést használja, ami szintén azt a benyomást kelti, hogy személyében Ryan egy lelkes követőre talált. Seibel *Cyberage-narratológia: elbeszélés-elmélet és hiperfikció* című tanulmányának most következő olvasata azt igyekszik bizonyítani, hogy minden ellenkező látszat ellenére Seibel letér a Ryan által kijelölt útról.

Ryan és Seibel 'szájberkori' narratológiája között az a legszembevetőbb különbség, hogy míg az első a klasszikus narratológiát fogalmi szinten, addig a második tárgyi szinten bővíti ki. Ryan ugyan maga is hangsúlyozza a tárgyi megújulás szükségességét, szóban forgó tanulmányában erre mégsem tesz kísérletet:

Elsődleges céloom nem az, hogy elindítsam a narratológia hatáskörének kibővítését, amelyre az elektronikus írás új műfajainak, mint például az interaktív szövegek, a multimedialis történetek, a számítógépes játékok és a szövegalapú virtuális valóság (MOO-k és MUD-k) tárgyalásához lesz szükség, hanem hogy áttekintsem, mit taníthatnak

nekünk a számítógépek a narratíva hagyományos formáiról.²⁶

Ezek után két kérdés vetődik fel: mi miatt tekinthető Ryan tanulmánya a digitális narratológia úttörő munkájának (2. 1.), és mennyiben követi Seibel Ryan útmutatásait (2. 2. és 2. 3.).

2. 1. A digitális narratológia 'úttörő' tanulmánya

A jelen dolgozat első részében ismertetett olvasat szerint a *Cyberage narratology* három okból érdemelheti ki a digitális narratológia „úttörő tanulmánya”²⁷ címet: általános célkitűzése (a klasszikus narratológia posztklasszikus átalakítása kreatív tudománnyá), fogalomalkotásának módszere (metaforákra épülő egyértelmű terminológia), vagy konkrét eredményei (a négy új terminus) miatt. Általános célkitűzése szempontjából a tanulmány azonban nem jelöl ki új utat, hiszen már Ryan első nagy narratológiai munkája is azt állította, hogy „[a] formalizmus és a narratológia krízise miatt sürgősen új ötletforrásokra van szükség”²⁸. Ugyanakkor a tanulmány konkrét eredményei sem szolgálhatnak a digitális narratológia alapjául, mivel ahogy korábban arról már volt szó, az új terminusokkal Ryan mindenekelőtt a hagyományos narratívákat akarja leírni. A tanulmány valódi újdonsága a fogalomalkotás módszerének elméleti meghatározása és gyakorlati demonstrálása. A kérdés ezek után az, hogy a narratológia új tárgyát képe-

²⁶ Ryan 1999a: 115.

²⁷ Seibel 2002: 217.

²⁸ Ryan 1991: 3.

ző digitális narratívák meghatározásakor Seibel mennyiben követi a példát.

2. 2. A hiperfikció definíciója

Az új narratológiai formák gyűjtőnévként Seibel a „hiperfikció” elnevezést használja, amely az új narratológiai tárgy két megkülönböztető jegyét fejezi ki: az első a fikcionalitás, a második a hipertext. A fikcionalitást Seibel nem definiálja, de a hipertext fogalmát pontosabban is meghatározza. Ezek szerint a hipertext egy szövegfajta, amely nem-lineáris, interaktív, és a számítógépet mint médiumot használja. A hiperfikciókon belül Seibel nem tesz különbséget műfajok között, viszont megkülönböztet két fejlődési ágat: egyrészt a fikcionális, illetve irodalmi hipertexteket, másrészt az interaktív fikciókat (*interactive fictions*), avagy interaktív regényeket (*interactive novels*). A hiperfikciót Seibel ezen kívül hívja médiumnak és műfajnak is.

Ez a meghatározás több okból sem felel meg annak az objektivitás-feltételnek, amelyet Ryan a tudományos terminológiával szemben támaszt. A problémák a következők:

- A hiperfikció definíciója túl szűk. Kizárja a nem-fiktív narratív digitális szövegeket.²⁹
- Nem tisztázza a fikcionalitás fogalmát, és ennek az irodalomhoz vagy a regényhez való viszonyát.
- Nem tisztázza a médium fogalmát. A számítógépet és a hiperfikciót egyaránt médiumnak tekinti.
- A hiperfikciók halmaza túl differenciálatlan. Műfaji megkülönböztetések nincsenek, a két fejlődési ágba

²⁹ A digitális szövegek tipológiájához ld. Ryan 1999b.

való besorolás pedig csak a szövegek keletkezéstörténetének ismeretében lehetséges.

- Nem határozza meg a médium és a műfaj fogalmát. Médiumnak veszi a számítógépet éppúgy, mint a hiperfikciót, amely egyben műfaj is.

Seibel és Ryan fogalomalkotási módjának különbsége még jobban kitűnik a szövegtér fogalmának meghatározásakor.

2. 3. A térbeli metaforáktól a térábrázolás és a szövegtér definíciójáig: a fogalomalkotás két módja

A hiperfikciók két fő megkülönböztetőjegye – ti. nem-linearitás és interaktivitás – mellett Seibel foglalkozik egy harmadik jellemzővel is: a térábrázolással. A hiperfikció leírásaiban használt térbeli metaforákból ugyanis arra a következtetésre jut, „hogyan magát a szöveget térként értjük meg” (Seibel 2002: 232.). A térbeli metaforákra felfigyel Ryan is, aki Seibeltől eltérően a felismeréstől eljut a jelen-ség pontos leírásáig is:

Mióta William Gibson *Neoromancer* című regényéből átvettük a 'szájbertér' terminust annak jelölésére, amit a számítógép-hálózatokon, pontosabban az Interneten keresztül érünk el, szokásunkká vált olyan gépekként gondolni a számítógépekre, amelyek egy különálló valóságba visznek minket – egy térbeli metaforákban elgondolt területre.³⁰

Seibel szerint a térábrázolásnak két fajtája van, attól függően, hogy a tér kialakítása a történet, vagy a diskur-

³⁰ Ryan 2004e.

zus szintjén történik. Ryan egy ennél pontosabb tipológiát állít fel, amely a szöveg-tér négy fajtáját különbözteti meg: „1. A szöveg által reprezentált vagy szimulált fiktív világ fizikai tere. 2. Magának a szövegnek az architektúrája vagy dizájna. 3. A szöveget alkotó szimbólumok által elfoglalt fizikai tér. 4. Az a tér, amely a szöveg kontextusául vagy tartályául szolgál”³¹

Miként a 'tér' fogalmának példája mutatja, Ryan eltérő módon közelíti meg a 'szájberteret', vagyis a digitális szövegek területét, hiszen nézete szerint

a narratológiában, akárcsak a természet- és társadalomtudomány többi ágában, az analogikus gondolkodás az az erő, amely új perspektívákat tár fel és előbbre viszi a tudást. Azonban ha a metafora ismeretlen területekre tör utat, akkor a szakszókincs szó szerinti megnevezésének [...] a dolga, hogy felossza, feltárja, feltérképezze és adminisztrálja a meghódított területeket.³²

Hogy Ryan jó úton halad, azt legújabb eredményei bizonyítják, mivel ezek feloldják azokat a problémákat, amelyek Seibel hiperfikció-definíciója kapcsán felmerültek.

3. A történet 'avatárai'

Az *Avatars of Story* című könyvben vázolt narratológia³³ két területet ölel fel: a transzmediális narratológiát (3. 1.), és az erre épülő interaktív narratológiát (3. 2.). Ezt a leíró

³¹ Ryan 2004e.

³² Ryan 1999a: 113.

³³ Vö. Ryan 2004a, 2004b, 2004c, 2004d é 2005a.

narratológiát egészíti ki egy előíró poétika (3. 3.), amely a narratíva jövőjét hivatott biztosítani a számítógépes korban.

3. 1. Transzmediális narratológia

A transzmediális narratológia útjában Ryan szerint két vélekedés áll³⁴. Az egyik a narratívának a klasszikus narratológiában bevett nyelv- vagy beszédaktus-alapú megközelítése, amelyben a narratíva feltétele egy narrátor, aki egy múltbeli eseménysort beszél el. A másik a radikális médiarelativizmus feltételezése, amely a Saussure-i nyelvészet, a dekonstrukció és az Új Kritika azon nézetén nyugszik, miszerint tartalom és forma elválaszthatatlanok. A narratíva és a médium meghatározásakor Ryan ezt a két vélekedést próbálja felülírni.

Narratíva

A transzmediális narratológia megalapozását Ryan a narratíva médium-független, kognitív meghatározásával kezdi³⁵. Ehhez a klasszikus narratológia történet / diskurzus (*story / discourse*) megkülönböztetését veszi alapul, amelyet annyiban módosít, hogy egyrészt nem a diskurzusra, hanem a történetre helyezi a hangsúlyt, másrészt a történetet nem események soraként, hanem mentális képként, kognitív konstrukcióként határozza meg. „A narratíva lehet történet és diskurzus kombinációja, de a narratív diskurzust az a képessége különbözteti meg a többi szövegfajtától, hogy történeteket tud felidézni az elmében”³⁶.

³⁴ Vö. Ryan 2006a: 4–6.

³⁵ Vö. Ryan *i.m.*: 6–12.

³⁶ Ryan *i.m.*: 7.

Ryan nem húz éles határvonalat történeteknek számító és történeteknek nem számító mentális reprezentációk közé. Definíciója szerint a történetiségnek (*storiness*) fokozatai vannak, amelyek bizonyos feltételek teljesüléséhez kötöttek. Ezeket a koncentrikus körökként egymásra épülő és nyílt sorozatot alkotó feltételeket Ryan három szemantikai és egy formális-pragmatikai dimenzió szerint rendezi el:

„Térbeli dimenzió

1. A narratívának egy egyedi létezőkkel benépesített világról kell szólnia.

Időbeli dimenzió

2. Ennek a világnak kijelölt hellyel kell rendelkeznie az időben, és jelentős átalakulásokon kell átmennie.
3. Az átalakulásokat nem-szokványos fizikai eseményeknek kell okozniuk.

Mentális dimenzió

4. Az események néhány résztvevőjének olyan értelmes cselekvő személynek kell lennie, aki mentális élettal rendelkezik, és érzelmileg reagál a világ állapotaira.
5. Néhány eseménynek a cselekvő személyek szándékos tetteinek kell lennie, amelyeket beazonosítható célok és tervek motiválnak.

Formális és gyakorlati dimenzió

6. Az események sorának egy egységes ok-okozati láncot kell formálnia, és zárlathoz kell vezetnie.
7. Legalább néhány esemény megtörténését a történet világa szempontjából tényként kell állítani.
8. A történetnek valamiféle jelentést kell a befogadó felé kommunikálnia.³⁷

³⁷ Ryan 2006a: 8.

Ennek a történetiség-felfogásnak Ryan szerint két előnye is van. Egyrészt segít meghatározni egy szöveg narrativitásának a mértékét, másrészt megalapozza a narratív szövegek egy szemantikai tipológiáját. „Míg a narrativitás fokozata attól függ, hogy hány feltétel teljesül, a tipológia a négy dimenzió viszonylagos jelentőségén alapszik”³⁸.

Mikor Ryan „narratív szövegekről” beszél, természetesen nem csak nyelvi reprezentációkra gondol. Definíciója szerint narratíva lehet „bármely olyan szemiotikai tárgy, amelyet azzal az intencióval hoztak létre, hogy a közönség elméjében felidézzen egy történetet”³⁹. A szöveg fogalmának kiterjesztésével Ryan elkerüli a narratíva nyelv-alapú megközelítését, sőt az intencionalitás feltételezésével az intencionalitás téveszméjét elutasító Új Kritikusoktól és a „szerző halálát” hangoztató posztstrukturalistáktól is eltávolodik, de a narratívát változatlanul beszédaktusként közelíti meg, amennyiben a történet felidézésének az intencióját egyfajta illokúciós aktusnak tekinthetjük. Bár Ryan rögtön megjegyzi, hogy „[p]ontosabban ennek az intenciónak a címzett általi felismerése” a döntő jelentőségű,⁴⁰ szemléletét még így is a beszédaktus-megközelítés határozza meg, legfeljebb illokúció helyett perlokúcióra koncentrálna.

Ryan akkor vált valóban szemléletet, amikor a narratíva fenti fogalmát (*being a narrative*) megkülönbözteti a történet felidézésének a képességétől (*having a narrativity*). Ez a képesség ugyanis független attól, „hogyan van szöveg vagy nincs, és ha van, akkor a szerzőnek szándékában állt

³⁸ Ryan 2006a: 10.

³⁹ Ryan *i.m.*: 10f.

⁴⁰ Ryan *i.m.*: 11.

vagy nem egy specifikus történetet közvetíteni⁴¹. Ez a tág narrativitás-fogalom függetleníti a történet felidézésének a képességét az elbeszélői beszédaktustól, így lehetővé teszi a történet felidézésének kanonizált módján kívül más narratív módozatok fel- és elismerését is.

Narratív módozatokon Ryan a történet felidézésének különböző módjai érti⁴². A klasszikus narratológiában kanonizált módozat „elbeszélni valaki másnak, hogy valami történt”⁴³. Ezen kívül Ryan a teljesség igénye nélkül számos más módozatot is leír, amelyek között szerepelnek egyrészt már ismert fogalmak, úgymint a fiktív narratíva, másrészt olyan új narratológiai koncepciók is, mint például az utilitarista, illusztratív, az indeterminatív és a metaforikus narratíva. A narratív módozatok listáját Ryan a kényelem kedvéért bináris párokba és egy háromtagú csoportba rendezi, a párokon belül először a prototipikusabb, majd a marginálisabb tagot említve: externális / internális, fiktív / nem-fiktív, reprezentáló / szimulatív, diegetikus / mimetikus, autotelikus / utilitarista, autonóm / illusztratív, szöveggönyves / improvizatív, befogadói / résztvevői, determinált / nem determinált, retrospektív / szimultán / prospektív, és szó szerinti / metaforikus.⁴⁴

⁴¹ Ryan 2006a: 11.

⁴² Vö. Ryan *i.m.*: 12–16.

⁴³ Ryan *i.m.*: 12.

⁴⁴ Mivel részben új terminusokról van szó, amelyeknek még nincs bevett magyar fordítása, itt közlöm az angol elnevezéseket: *external / internal, fictional / nonfictional, representational / simulative, diegetic / mimetic, autotelic / utilitarian, autonomous / illustrative, scripted / emergent, receptive / participatory, determinate / nondeterminate, retrospective / simultaneous / prospective, literal / metaphorical.*

Terjedelmi korlátok miatt a jelen írás eltekint az egyes fogalmak definiálásától. A transzmediális narratológia meghatározása szempontjából azonban fontos említést tenni a narratív módozatok és a médiumok viszonyáról. Mint ahogy azt Ryan is hangsúlyozza: „A felsorolt módozatok közül néhány erősen kötődik bizonyos médiumokhoz, míg mások számos fizikai alapon megjelenhetnek, azonban egyik módozat sem teljesen médium-független”⁴⁵. A kanonizált diegetikus módozat például a nyelvet feltételezi, a szimulatív, az improvizatív és a résztvevői módozat leginkább a digitális médiumokhoz kötődik.

Médium

A médium fogalmának meghatározásakor⁴⁶ Ryan két olyan megkülönböztetést tesz, amely nemcsak narratológiai, de médiaelméleti szempontból is figyelemreméltó. Az egyik a médiumok három dimenziójának a megkülönböztetése: szemiotikai dimenzió (a médium által támogatott kódok és érzékszervi csatornák), technológiai dimenzió (a médium materialitása), illetve kulturális dimenzió (a médium használata). A másik a médiumok tudományágak szerinti differenciálása. Míg például a szociológus számára a TV, a rádió, a mozi, és az Internet számít médiumnak, addig a művészetkritikus számára a zene, a festmény, a szobor, az irodalom, a dráma, az opera, a fényképészet, és az építészet, az írástörténész számára pedig a hanghullámok, a papirusztekercsek, a kódexkönyvek, a vakíráskor használt dombornyomásos felszínek, és a szilikonchippek. A médium meghatározása tehát mindig az adott tudományág függvénye.

⁴⁵ Ryan 2006a: 16.

⁴⁶ Vö. Ryan *i.m.*: 16–30.

Narratológiai szempontból Ryan szerint az a médium számít, amely a többi médiumtól eltérő narratív lehetőségeket biztosít, vagyis hatással van vagy a történetre, vagy a diskurzusra, vagy a narratíva társadalmi és egyéni használatára. Ryan a médiumok négy olyan jellemzőjét sorolja fel, amelyek befolyásolhatják a narratívát: tér- és időbeli kiterjedés (térbeli / időbeli / tér-és időbeli médiumok), kinetikus tulajdonságok (statikus / dinamikus), a szemiotikai csatornák száma (egy, kettő vagy több), és az érzékszervi csatornák prioritása.

Transzmediális narratológiája keretében Ryan tisztáz két olyan kérdést, amelyek Seibel hiperfikció-definíciója kapcsán problémaként merültek fel. Az egyik a médium és a műfaj megkülönböztetése. Ryan szerint a médium abban különbözik a műfajtól, hogy míg az előbbi a szövegek létrejötte előtt, az utóbbi azok után áll. Médiumok nélkül nem jöhetnek létre szövegek, konkrét szövegek nélkül pedig nem alakulhatnak ki műfajok. A másik probléma a digitális médiumok differenciálása. Ryan a szoftware-eket tekinti a digitális médium al médiumainak, mert ezek éppúgy befolyásolják a narratívát, mint a hardware-technológia.

A médiumok narratív befolyását feltételezve Ryan a médiadeterminizmus mellett tesz hitet, ugyanakkor felhívja a figyelmet e determinizmus korlátaira is.⁴⁷ A narratíva ugyanis nem függ teljesen az alapul szolgáló médium tulajdonságaitól. Ryan a narratíva és a médium négy lehetséges viszonyát különbözteti meg. A narratíva egyrészt összejátszhat médiumával; másrészt figyelmen kívül hagyhatja a médium sajátosságait; harmadrészt harcolhat a médium bizonyos tulajdonságaival; negyedrészlet látens tulajdonságokat

⁴⁷ Lásd még Ryan 2004d.

fedezhet fel a médiumban és kiterjesztheti annak használatát. A digitális médiumok és a narratíva viszonyára alapvetően a harc jellemző.

3. 2. Egy interaktív narratológia felé

A digitális narratológia megalapozását Ryan a számítógépes rendszerek azon tulajdonságainak a meghatározásával kezdi, amelyek megítélése szerint a legfontosabbak a narrativitás szempontjából:

- Interaktív és reaktív jelleg: a számítógép képessége, hogy önkéntes vagy nem-önkéntes felhasználói inputot fogadjon, és ehhez igazítsa a viselkedését.
- Illékony jelek és változó kijelző: ami lehetővé teszi, hogy a memóriában tárolt bitek megváltoztassák az értéket, előidézve a képernyő pixeleinek színváltozását.
- Több érzékszervi és szemiotikus csatorna: ami a számítógépet minden más médium szintézisévé teszi.
- Hálózati képességek: a lehetőség számítógépek térbeni összeköttetésére, virtuális környezetekben egyesítve a felhasználóikat.⁴⁸

A felsorolt tulajdonságok közül Ryan szerint a digitális médiumokat leginkább az interaktivitás különbözteti meg a korábbi médiumoktól, mert bár az interaktivitás nem minden digitális szövegre jellemző tulajdonság, nélküle a szöveg nem függ a számítógéptől, és más médiumban is megjeleníthető.

A digitális médiumok megkülönböztető jegye, az interaktivitás ugyanakkor alapvetően ellentmondásban áll a narratíva megkülönböztető jegyével, a történetiséggel:

⁴⁸ Ryan 2006a: 98.

Még ha az interaktivitás is az a tulajdonság, amely leginkább megkülönbözteti a régi és az új médiumokat, ez nem segíti elő a történetmondást, mert a narratív jelentés az idő, a logika és a kauzalitás linearitását és egyirányúságát előfeltételezi, míg a választások rendszere egy nem-lineáris vagy multilineáris elágazó struktúrát hoz magával, mint például a fát, a rizómát vagy a hálózatot. Mi több, a narratív jelentés a történetmondó vagy dizájnér felülről jövő tervezésének a terméke, míg az interaktivitás a felhasználó alulról jövő inputját követeli meg.⁴⁹

Ebből az ellentmondásból kiindulva az interaktív narratológia felé tett első lépésként Ryan a választási lehetőségek struktúrájával (ti. a szöveg-architektúrával) és a felhasználó bevonásának a módjaival (ti. az interaktivitás típusaival) foglalkozik.

Szöveg-architektúra

A szöveg-architektúra (*textual architecture*) „mind a hagyományos, mind az interaktív narratívákban egy történet- és egy diskurzus-szintből álló építmény”.⁵⁰ Bár szöveg-architektúrával tehát a hagyományos szövegek is rendelkeznek, az interaktív szövegekre mind a diskurzus, mind a történet szintjén speciális struktúrák jellemzők. Ezeket az interaktív szöveg-architektúrákat szemlélteti az alábbi két ábra.⁵¹

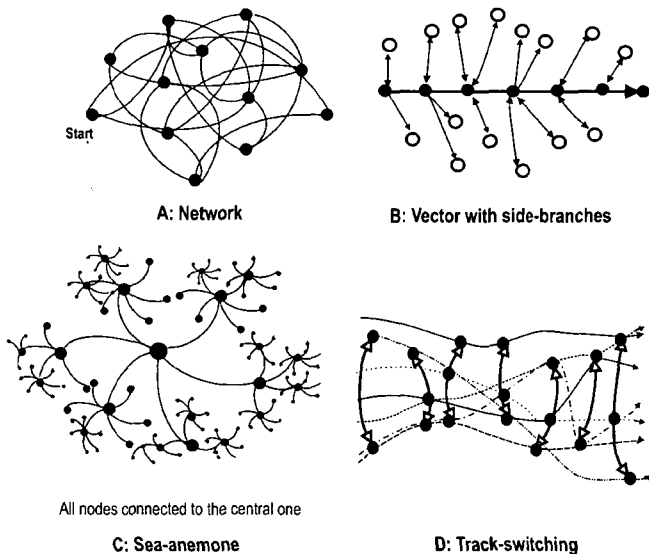
⁴⁹ Ryan 2006a: 99.

⁵⁰ Ryan *i.m.*: 101.

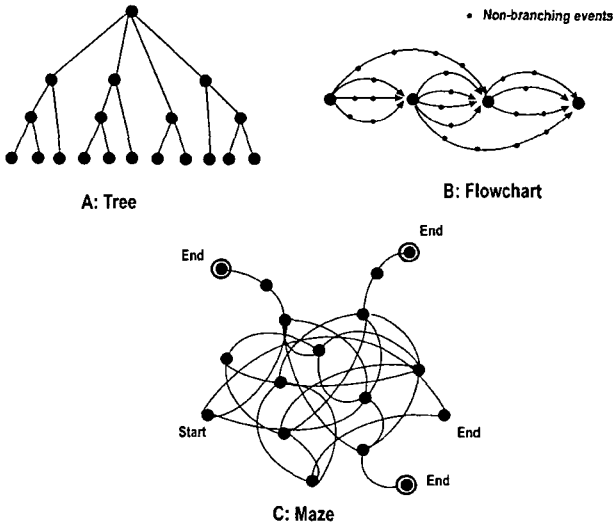
⁵¹ Köszönet a University of Minnesota Press kiadónak, amiért engedélyezte az ábrák reprodukcióját, és Marie-Laure Ryannek, amiért rendelkezésemre bocsátotta az ábrák digitális verzióját.

Az 1. ábra a diskurzust befolyásoló interaktív architektúrákat mutatja, ahol a választási lehetőségek az események prezentációjára vonatkoznak. A felhasználó itt a diskurzus időbeli kibontakozását befolyásolhatja. Az interaktivitás a diskurzus szintjén zajlik. Ide tartoznak a következő szöveg-architektúrák: (a) a hálózat, (b) az oldalágakkal ellátott vektor, (c) a tengeri rózsza, amelyben minden elágazási pont egy központhoz kapcsolódik, és (d) a sáv-váltó architektúra.

A 2. ábrán a történetet befolyásoló interaktív architektúrák láthatók, ahol a választási lehetőségek magukat az eseményeket érintik. A felhasználó itt azt döntheti el, hogyan folytatódjon a történet. Az interaktivitás a történet szintjét érinti. Ide tartozik: (a) a fa, (b) a folyamatábra, és (c) az útvesztő.



1. ábra: A diskurzust befolyásoló interaktív architektúrák
(Ryan 2006a, 103.)



2. ábra: A történetet befolyásoló interaktív architektúrák
(Ryan 2006a, 104.)

Az interaktivitás típusai

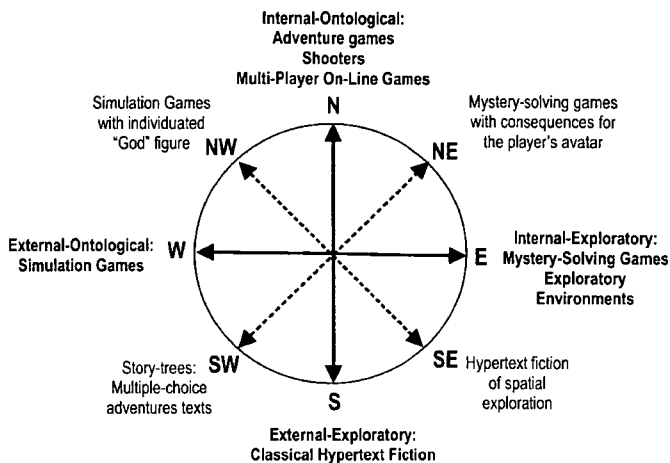
Ryan az interaktivitás négy formáját különbözteti meg⁵², amelyek két bináris párt alkotnak: belső/külső (*internal/external*) és felfedező/ontologikus (*exploratory/ontological*). A belső interakcióban a felhasználó a virtuális világ tagja, amelyben egyes szám első vagy harmadik személyű nézőpontból jelenik meg. Külső interakcióban a felhasználó nem tagja a virtuális világnak. Ebben az esetben vagy egy adatbázis navigál, vagy a virtuális világot kontroláló isten szerepét játssza. A felfedező interaktivitásban a virtuális világ és történet alakulására nem függ a felhasználótól,

⁵² vö. Ryan 2006a: 107–120.

míg az ontologikus interaktivásban a felhasználó befolyásolja, hogy a lehetséges világok és történetek közül melyik jöjjön létre.

A két bináris pár kombinációja az interaktivitás négy fő típusát eredményezni: külső-felfedező interaktivitás, belső-felfedező interaktivitás, külső-ontologikus interaktivitás, és belső-ontologikus interaktivitás. (Ryan megemlíti egy ötödik interaktivitás-formát is: a metatextuális interaktivitást, azaz a programkód megváltoztatását. Ez annyiban tér el az előzőektől, hogy a szöveg futtatása közben nem kerülhet rá sor). Az interaktivitás egyes típusai különböző műfajokhoz és szöveg-architektúrákhoz kötődnek, illetve különböző narratív lehetőségeket nyújtanak. A külső-felfedező interaktivitás a klasszikus hipertextuális fikciókhoz kapcsolódik, a belső-felfedező interaktivitás a rejtvényfejtő (ti. detektív típusú) játékokhoz párosul, a külső-ontologikus interaktivitás a szimulációs játékokra jellemző, a belső-ontologikus interaktivitás pedig a kalandjátékokhoz, lövöldözős harci játékokhoz, illetve azokhoz az online játékokhoz kötődik, amelyeket egyszerre több játékos játszhat.

Ryan nemcsak az interaktivitás négy fő típusát írja le, hanem azokat a hibrid kategóriákat is, amelyek a fő típusok keverékét alkotják. Az így felállított tipológiát mutatja a 3. ábra, amely az interaktivitás egyes típusait egy iránytű mentén helyezi el. Ebben a rendszerben a történet-fák, vagyis a többszörösen elágazó kalandos szövegek a délnyugati, a fiktív tér felfedezésre épülő hipertextuális fikciók a délkeleti pólushoz kerülnek. Az északkeleti pólusban található az a rejtvényfejtő játékok, ahol a megoldás kihat a szereplő avatárára, az északnyugati pólusban pedig azok a szimulációs játékok kaptak helyet, amelyekben egy meg személyesült „isten”-figura szerepel.



3. ábra: Az interaktivitás típusai (Ryan 2006a, 121.)

3. 3. A narratíva jövője

Ryan kiindulási problémája a narratológia jövője miatt érzett aggodalma volt, amely a fent vázolt leíró narratológia kidolgozásához vezetett. Ryan azonban nemcsak a narratológia, hanem a narratíva jövője miatt érzett aggodalmának is hangot ad. A számítógép „nagy hatással lesz arra, hogy olvasunk, mit olvasunk, és hogy olvasunk-e egyáltalán – mind döntő fontosságú kérdés az irodalmi narratíva életben maradása és fejlődése szempontjából”⁵³. Ezek a kérdések állnak Ryan előíró poétikája háttérében, amely megpróbál eloszlatni három mítoszt, amely a digitális

⁵³ Ryan 1999a: 155.

narratívával kapcsolatban a tudományos köztudatban kering.⁵⁴

1. „A digitális narratíva a választásról szól, és minél több választási lehetőséget adunk a felhasználónak, annál élvezetesebb, vagy esztétikailag annál értékesebb a szövegélmény.”⁵⁵

A túl sok alternatíva logikailag összeegyeztethetetlen eseménysorokhoz vezethet, és ahelyett, hogy felszabadítaná, inkább összezavarhatja, illetve frusztrálhatja a felhasználót. Ennek elkerülése érdekében Ryan poétikája szerint vagy a felhasználó választási lehetőségeit kellene csökkenteni, vagy a felhasználó aktivitását a rendszer által kontrollált periódusokkal kellene kombinálni.

2. „Narratíva létrehozható az alkotóelemek véletlenszerű kombinációjával, véges számú szövegdarabok permutációjával pedig szinte végtelen számú különböző történetet lehet alkotni.”⁵⁶

Ryan szerint a véletlenszerű folyamatok jól működhetnek vizuális elemekkel, esetleg a költői nyelvvel, de nem generálhatnak narratívát, amely az események kronologikus vagy logikus sorrendjére épül.

3. „A felülmúlhatatlan narratív élmény egy történet szereplőjévé válni.”⁵⁷

⁵⁴ Vö. Ryan 2006a: 122–125. Lásd még Ryan 2002, Ryan 2005a.

⁵⁵ Ryan *i.m.*: 123.

⁵⁶ Ryan *i.m.*: 123. Vö. Landow 2006, Snyder 1997.

⁵⁷ Ryan *i.m.*: 124. Vö. Murray 2001.

A tragikus sorsokból merített esztétikai élmény a szereplőkkel való azonosulás és távolságtartó megfigyelés együttes eredménye. Az interaktív narratíva ezért Ryan szerint akkor érhetne el nagyobb érzelmi hatást, ha a felhasználó inkább megfigyelője, mintsem megtapasztalója lenne a virtuális világban zajló eseményeknek.

4. Összegzés és kitekintés

A digitális narratológiának a jelen írásban reprezentált története befejezetlen. A szöveg-architektúrák és interakció-típusok leírása csak az első két lépés egy interaktív narratológia felé, és akkor hol vagyunk még a digitális rendszerek egyéb tulajdonságainak narratológiájától. Ahogy Ryan mondja, „a digitális narratológia egy hosszútávú kollaboratív projekt”⁵⁸.

Hogy a digitális narratológia történetének lesznek-e folytatói, az persze a jövő titka. Mindenesetre van egy biztató jel: a történet 'avatára'. Első, tulajdonképpen jelentésében az avatár egy hindu istenség inkarnációja. Második, metaforikus értelmében a számítógépes játékokban a játékos digitális reprezentációja. „Harmadik inkarnációjában narratológiai eszközként”⁵⁹ a kognitív konstrukcióként felfogott történet mediális reprezentációja. Az 'avatár' fogalma egy olyan területre terjeszti ki a narratológia hatáskörét, amelyért komoly csatározások folynak.⁶⁰

⁵⁸ Ryan 2006a: 98.

⁵⁹ Ryan 1999: 115.

⁶⁰ Vö. Aarseth 1997, Aarseth 2004, Jenkins 2005.

A számítógépes játékok tudományos tárgyá váló felemelkedése élénk elméleti vitát váltott ki: alkalmazható-e a narratíva fogalma a számítógépes játékokra, vagy egy alkotás játék-státusza eleve kizárja a narratíva-státuszt? Az első alternatíva támogatói közé tartozik a játékfejlesztők többsége, akik rendszerint történetmesélés-ként írják le projektjeiket. A játékoknak és a narratívának ezen társítását megtámadta a videojátékok tanulmányozásának „ludologista” iskolája. A ludologisták azt állítják, hogy a játékok élő cselekvése a valós-idejű szimuláción alapszik. A számítógépes játékok ezért olyanok, mint az élet maga: nem a késleltetett reprezentáció, hanem a cselekvés aktuális végrehajtása.⁶¹

Az 'avatár'-metaforával Ryan a ludovisták vereségét jelzi.

A számítógépes zsargon részeként az 'avatár' a szájberkori marketing-stratégia eszköze, amely a digitális narratívát és narratológiát hivatott népszerűsíteni. Ugyanakkor beleillik a narratológia 'haláláról' és 'reneszánszáról' szóló narratívába is. Ebben az értelmezésben halhatatlanságot jósol a narratológiának, mert ha az avatár élete vagy életeinek száma véges is, a játék és a történet végeztével mindent előlről lehet kezdeni.

⁶¹ Ryan 2006a: xxii-xxiii.

Hivatkozott irodalom

- AARSETH, Espen (1997): *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore/London: The Johns Hopkins University Press.
- (2004): Quest Games as Post-Narrative Discourse. In: Ryan 2004a 361–376.
- HERMAN, David (1999a) (ed.): *Narratologies: New Perspectives on Narrative Analysis*. Columbus: Ohio State University Press. (= Theory and interpretation narrative series)
- (1999b): Introduction: Narartologies. In: Uő. 1999a 1–30.
- & JAHN, Manfred & RYAN, Marie-Laure (2005) (eds.): *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. London/ New York: Routledge.
- JENKINS, Henry (2005): Computer Games and Narrative. In: Herman & Jahn & Ryan 2005, 80–82.
- LANDOW, George P. (2006): *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalisation*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- MURRAY, Janet H. (2001): *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: The MIT Press.
- NÜNNING, Vera & NÜNNING, Ansgar (2002a) (Hgg.): *Neue Ansätze in der Erzähltheorie*. Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier. (= WVT-Handbücher zum literaturwissenschaftlichen Studium 4.)
- (2002b): Von der strukturalistischen Narratologie zur "postklassischen" Erzähltheorie: Ein Überblick über neue Ansätze und Entwicklungstendenzen. In: Nünning & Nünning 2002a 1–33.

- (2002c) (Hgg.): *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär*. Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier. (= WVT-Handbücher zum literaturwissenschaftlichen Studium 5.)
- (2002d): Produktive Grenzüberschreitungen: Transgenerische, intermediale und interdisziplinäre Ansätze in der Erzähltheorie. In: Nünning & Nünning 2002c: 1–22.
- PHELAN, James & RABINOWITZ, Peter (2005a) (eds.): *A Companion to Narrative Theory*. (Blackwell companions to literature; 33) Oxford et al.: Blackwell.
- RYAN, Marie-Laure (1987): The Windows Structure of Narrative Discourse. *Semiotica* 64: 1/2. 59–81.
- (1991): *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington/Indianapolis: Indiana University Press.
- (1999a): Cyberage Narratology: Computers, Metaphor, and Narrative. In: Herman 1999a: 113–141.
- (1999b): Introduction. In: Ryan, Marie-Laure (Szerk): *Cyberspace Textuality. Computer Technology and Literary Theory*. Bloomington/Indianapolis: Indiana University Press 1–28.
- (2001): *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore / London: The Johns Hopkins University Press.
- (2002): Beyond Myth and Metaphor. *Poetics Today* 23: 4. 581–610.
- (2004a) (Szerk.): *Narrative across Media. The Language of Storytelling*. Lincoln/London: University of Nebraska Press.
- (2004b): Introduction. In: Ryan, Marie-Luise (ed.): *Narrative across Media. The Language of Storytelling*. Lincoln/London: University of Nebraska Press 1–40.

- (2004c): Digital Media. In: Ryan, Marie-Luise (ed.): *Narrative across Media. The Language of Storytelling*. Lincoln/London: University of Nebraska Press 329–335.
 - (2004d): Will New Media Produce New Narratives? In: Ryan, Marie-Luise (Szerk.): *Narrative across Media. The Language of Storytelling*. Lincoln/London: University of Nebraska Press 337–359.
 - (2004e): „Cyberspace, Cybertexts, Cybermaps”. In: *DichtungDigital* 2004/1, <www.dichtung-digital.org/2004/1-Ryan.htm>. Utolsó hozzáférés: 2006. 12. 01.
 - (2005a): Narrative and Digitality: Learning to Think With the Medium. In: Phelan, James & Rabinowitz, Peter (eds.): *A Companion to Narrative Theory*. (Blackwell companions to literature; 33) Oxford et al.: Blackwell 515–528.
 - (2005b): Virtuality. In: Herman & Jahn & Ryan 2005: 627–629.
 - (2006a): *Avatars of Story*. (Electronic Mediations; Volume 17) Minneapolis/London: University of Minnesota Press.
 - (2006b): *Marie-Laure Ryan. Homepage*. <<http://lamar.colostate.edu/~pwryan/indml.htm>> Utolsó hozzáférés: 2006. 12. 01.
- SEIBEL, Klaudia (2002): Cyberage-Narratologie: Erzähltheorie und Hyperfiktion. In: Nünning, Vera & Nünning, Ansgar (Hgg.): *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär*. (WVT-Handbücher zum literaturwissenschaftlichen Studium; Bd. 5) Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag Trier 217–236.
- SNYDER, Ilana (1997): *Hypertext. The Electronic Labyrinth*. New York: New York University Press.

Ajánlott irodalom

- AARSETH, Espen (2005): Ergodic Literature. In: Herman & Jahn & Ryan 2005: 141–142.
- (2005): Multi-Path Narrative. In: Herman & Jahn & Ryan 2005: 323–324.
- ABOTT, H. Porter (2005): The Future of All Narrative Futures. In: Phelan, James & Rabinowitz, Peter (eds.): *A Companion to Narrativ Theory*. (Blackwell companions to literature; 33) Oxford et al.: Blackwell 529–541.
- BÜNGER, Traudl (2005): *Narrative Computerspiele. Struktur & Rezeption*. München: kopaed.
- HALLENBERGER, Gerd (2000): Medien. In: Fricke, Harald (Hg.): *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft*. Band II: H-O. Berlin/New York: Walter de Gruyter 551–554.
- HARPOLD, Terry (2005): Digital Narrative. In: Herman & Jahn & Ryan 2005: 108–112.
- HAUSKEN, Liv (2004): Textual Theory and Blind Spots in Media Studies. In: Ryan 2004a: 391–403.
- HAYLES, N. Katherine (1997) (ed.): *Technocriticism and Hypernarrative. Modern Fiction Studies Special Issue* 43:3.
- HESS-LÜTTICH, Ernest W. B. (1999): Im Irrgarten der Texte. Zur Narratologie holistischer Textualität. In: Grünzweig, Walter & Solbach, Andrea (Hgg.): *Grenzüberschreitungen: Narratologie im Kontext*. Tübingen: Gunter Verlag 209–230.
- KAMZELAK, Roland S. (2000): Hypertext. In: Fricke, Harald (Hg.): *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft*. Band II: H-O. Berlin/New York: Walter de Gruyter 11–112.

- KEITEL, Evelyne (2001): Erzählen in den Zeiten des Internet: Literarische Hypertexte und multimediale Spielwelten. In: Helbig, Jörg (Hg.): *Erzählen und Erzähltheorie im 20. Jh. Festschrift für Wilhelm Füger*. (Anglistische Forschungen; Bd. 294) Heidelberg: Winter 253–267.
- LUNENFELD, Peter (2004): The Myths of Interactive Cinema. In: Ryan 2004a: 377–391.
- MCHALE, Brian (2005): Postmodern Narrative. In: Herman & Jahn & Ryan 2005: 456–460.
- MCMAHAN, Alison (2005): Simulation and Narrative. In: Herman & Jahn & Ryan 2005: 532–533.
- MEISTER, Jan Christoph (2005): Computational Approaches to Narrative. In: Herman & Jahn & Ryan 2005: 78–80.
- MEYER, Kenneth (1995): Dramatic Narrative in Virtual Reality. In: Biocca, Frank & Levy, Mark R. (eds.): *Communication in the Age of Virtual Reality*. Hillsdale/Hove: Lawrence Erlbaum Associates 219–258.
- MONTFORT, Nick (2005a): Artificial Intelligence and Narrative. In: Herman & Jahn & Ryan 2005: 27–29.
- MONTFORT, Nick (2005b): Interactive Fiction. In: Herman & Jahn & Ryan 2005: 249–250.
- MÜLLER-FUNK, Wolfgang (2002): Die Narrative und ihre Medien. In: Müller-Funk, Wolfgang: *Die Kultur und ihre Narrative. Eine Einführung*. Wien/New York: Springer 171–183.
- NÜNNING, Ansgar (1997): Erzähltheorie. In: Weimar, Klaus (Hg.): *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft*. Band I: A-G. Berlin/New York: Walter de Gruyter 513–517.
- RYAN, Marie-Laure (2005): Hypertext. In: Herman & Jahn & Ryan 2005: 228.

- (2005): Interactivity. In: Herman & Jahn & Ryan 2005: 250.
- & ALPHEN, Ernst Van (1995): Narratology. In: Makaryk, Irena R. (ed.): *Encyclopedia of Contemporary Literary Theory*. Toronto/Buffalo/London: University of Toronto Press 110–116.
- (2005): Media and Narrative. In: Herman & Jahn & Ryan 2005: 288–292.
- SCHMELING, Manfred & WALSTRA, Kerst (1997): „Erzählung 1”. In: Weimar, Klaus (Hg.): *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft*. Band I: A-G. Berlin / New York: Walter de Gruyter 517–519.
- SCHNEIDER, Ingo (1996): Erzählen im Internet. Aspekte kommunikativer Kultur im Zeitalter des Computers. In: Brednich, Rolf Wilhelm & Uther, Hans-Jörg (Hgg.): *Fabula. Zeitschrift für Erzählforschung*. 37. Band, Heft 1.2. 8–27.
- TABBI, Joseph & WUTZ, Michael (1997) (eds.): *Reading Mattres. Narrative in the New Media Ecology*. Ithaca/London: Cornell University Press.
- WALKER, Jill (2005): Blog (Weblog). In: Herman & Jahn & Ryan 2005: 45.
- WALKER, Jill (2005): Cyberpunk Fiction. In: Herman & Jahn & Ryan 2005: 93.
- WOLF, Werner (2002): Das Problem der Narrativität in Literatur, bildender Kunst und Musik: Ein Beitrag zu einer intermedialen Erzähltheorie. In: Nünning & Nünning 2002a: 22–104.
- WOLF, Werner (2005): Intermediality. In: Herman & Jahn & Ryan 2005: 252–256.