



# NARAȚIUNE ȘI INTERACȚIUNE: PRELIMINARII TEORETICE COMPARATE

**Vlad POJOGA**

Universitatea „Lucian Blaga” din Sibiu  
Lucian Blaga University of Sibiu  
Personal e-mail: vlad.pojoga@ulbsibiu.ro

---

NARRATIVE AND INTERACTION: COMPARATIVE THEORETICAL PRELIMINARIES

**Abstract:** The present study aims to put forward a state of the art regarding interaction in narratives, providing a blueprint for further analysis of the phenomenon in Romania. It starts by taking into account in a comparative manner the “popular” definitions of narrative and how these might affect the general reception of narratives in various cultural spaces, comparing the Anglo-American tradition to the Romanian one. It then proceeds to identify and correlate different theories of interaction in narrative, focusing on models by Janet Murray, Jan van Dijk and Eric Zimmerman.

**Keywords:** narrative, narrative theory, narrative and interaction, interactive narrative, comparative theory.

**Citation suggestion:** Pojoga, Vlad. “Narațiune și interacțiune: preliminarii teoretice comparate.” *Transilvania*, no. 11-12 (2021): 53-58.

<https://doi.org/10.51391/trva.2021.11-12.07>



---

## Narațiune

Narațiunea face parte din categoria conceptelor care sunt extrem de rar definite în momentul utilizării, presupunându-se un fel de cunoaștere comună a acestora care implică și aduce cu sine o lipsă a nevoii de explicitare. Însă, în realitate, nuanțele din definiția narațiunii, a componentelor acesteia, a trăsăturilor pe care le poartă cu sine sunt numeroase și depind, în mare măsură, de poziția epistemologică din care sunt descrise. Punctul de plecare este esențial în studiile teoriei narațiunii, o disciplină relativ nouă, dar care își poate fără prea mari dubii căuta originile în antichitatea greacă, mai cu seamă la Aristotel<sup>1</sup>. Mai mult decât atât, termenul a fost preluat și adaptat în ultimele decenii în domenii variate, de la medicină până la științe politice și studii culturale, după cum atrage atenția încă din 2007 Marie-Laure Ryan, în articolul său care încearcă o conceptualizare a narațiunii chiar în *The Cambridge Companion to Narrative*:

„In the past fifteen years, as the “narrative turn in the humanities” gave way to the narrative turn everywhere (politics, science studies, law, medicine, and last, but not least, cognitive science), few words have enjoyed so much use and suffered so much abuse as *narrative* and its partial

synonym, *story*. The French theorist Jean-François Lyotard invokes the “Grand Narratives” of a capitalized History; the psychologist Jerome Bruner speaks of narratives of identity; the philosopher Daniel Dennett describes mental activity on the neural level as the continuous emergence and decay of narrative drafts; the political strategist James Carville attributes the loss of John Kerry in the 2004 presidential election to the lack of a convincing narrative; and “narratives of race, class and gender” have become a mantra of cultural studies.”<sup>2</sup>

Dar tocmai pentru că în cadrul definițiilor și modelelor din teoria narațiunii și celelalte domenii științifice dezbaterile sunt complexe, iar nuanțele necesită în sine un studiu separat, ele nefăcând obiectul acestuia, am ales să inventariez câteva din definițiile existente la ora actuală în dicționarele generaliste și în dicționarele de termeni și teorie literară. Această alegere se bazează pe faptul că, în general, aceste definiții au atât o aplicabilitate mai mare, cât și o popularitate mult mai ridicată decât definițiile specializate din teoria narațiunii. Cu alte cuvinte, ele ajung concret la o audiență mult mai mare, sunt folosite în studiul textelor în școli și licee, în vreme ce conceptualizările naratologiei clasice și postclasice<sup>3</sup> sunt termeni avansați, care reflectă dezbaterile academice, în vreme ce definițiile dicționarelor reflectă impresia

generală asupra a ceea ce *înseamnă* (sau nu) o narațiune. M-am îndreptat, astfel, spre două categorii de documente referențiale, împărțite la rândul lor în două alte categorii: dicționarele de limbă engleză și limbă română. A doua nu mai necesită explicitări, însă am selectat limba engleză ca referință externă din următoarele motive: în primul rând, o proporție covârșitoare din conceptualizările narațiunilor în mediul digital sunt formulate în limba engleză, iar în al doilea rând, o proporție poate nu atât de mare, dar oricum majoritară a artefactelor narrative<sup>4</sup> create în și pentru mediul digital sunt în limba engleză. Astfel, în ceea ce privește dicționarele, am încercat să le selectez pe cele mai populare în mediul online, care pot fi accesate gratuit: Cambridge, Oxford, Macmillan, Merriam-Webster, Dictionary.com, American Heritage Dictionary, Collins, Random House (ultimele trei indexate în TheFreeDictionary.com), pentru limba engleză și dicționarele indexate de DexOnline.ro pentru limba română. În ceea ce privește dicționarele de termeni literari, am ținut să existe minimum 5 pentru fiecare limbă și am introdus ca criteriu suplimentar o acoperire cronologică cât mai largă, așadar cele în limba engleză sunt publicate în 1965, 2001, 2006 (2) și 2013, iar cele în română în 1970 (2), 1975, 1979 (2), 1995, 2001, 2003<sup>5</sup>.

### Limba engleză:

1. Dicționarele generaliste din limba engleză definesc în general narațiunea ca poveste (story). Toate, în afară de dicționarul Oxford, au acest înțeles pe primul loc. Collins îl are chiar ca singurul înțeles. Al doilea ca apariție este acela de „artă sau proces al narării”, prezent în 5 din cele 8 dicționare, în diferite variații. Însă „excepțiile” sunt mult mai interesante în cazul dicționarelor în limba engleză decât „regulile”. Merriam-Webster include în lista sa de definiții, ca extensie la primul sens, acela de poveste, a următoarei explicații: „a way of presenting or understanding a situation or series of events that reflects and promotes a particular point of view or set of values” (adică „o modalitate de a prezenta sau înțelege o situație sau serie de evenimente care reflectă și promovează un anumit punct de vedere sau set de valori”). Este vorba aici de „narrative” folosit cu sens socio-politic, care în limba română nu a fost preluat ca „narațiune”, ci, într-un mod cel puțin straniu, ca „narativ/narativul”<sup>6</sup>. Am numit această diferențiere formală între narațiune și narativ în limba română stranie, pentru că, în general, așa cum vom vedea la secțiunea următoare, în limba română există numeroase suprapuneri de sensuri în cazul termenului. Această a doua valență a lui „narrative” în Merriam-Webster se referă strict la procese din lumea reală, neavând mari legături cu lumile ficționale ale literaturii, chiar dacă de cele mai multe ori are părți ficționale (cu sensul de neadevărata) în componență, și mai apare, sub o altă formulare, și în Dictionary.com. O altă excepție interesantă este definiția de „book containing a story” (carte care conține o poveste), tot din Dictionary.com. Aceasta este, într-adevăr, singulară, și este neclar dacă termenul „carte” face referire la obiectul fizic sau la entitatea abstractă. În cazul în care este vorba de obiectul fizic, excepția este cu atât mai

interesantă și inexplicabilă, pentru că narațiunile sunt văzute într-o proporție covârșitoare ca niște constructe abstracte, nu ca niște obiecte concrete. De asemenea, dicționarul Oxford menționează și definiția „part of a novel that tells a story, other than the dialogue” („parte a unui roman care spune o poveste, alta decât dialogul”), oferind aici o prefigurare laxă a unuia dintre felurile principale în care este folosit cuvântul în limba română. De obicei, însă, conceptul rămâne definit fie ca artefact care îndeplinește criteriul de a conține evenimente, fie ca proces al narării acelor evenimente.

2. În ceea ce privește culegerile de termeni literari în limba engleză, două dintre ele (A.F. Scott și Cuddon) nu conțin deloc termenul de „narrative”, în singurele intrări unde acesta apare fiind folosit adjectival, lângă „verse”, iar „narrative verse” este explicat ca versuri care spun o poveste (A. F. Scott) și ca „poem narativ care spune o poveste” (Cuddon). Definiția lui Cuddon este, bineînțeles, pleonastică, având în vedere faptul că un caracter narativ al unui artefact include implicit și „povestea”. Baldick și Quinn definesc narațiunea în termenii evenimentelor și succesiunii acestora, oferind posibilitatea ca acele evenimente să fie reale sau imaginare (neîngrădind astfel aplicabilitatea narațiunii ficționalului sau non-ficționalului). Childs și Fowler urmează exemplul, însă menționează că narațiunea este „în mod obișnuit restricționată la ficțiune”, deci chiar dacă nu exclud posibilitatea existenței narațiunilor în artefacte non-ficționale, le retrogradează pe acestea (cel puțin numeric). Baldick și Quinn merg mai departe și prezintă succint și elementele narațiunii, în viziunea lor: „events, discourse, plot” (în cazul primului), „story, plot” (în cazul celui de al doilea). Însă concluzia intermediară aici este aceea că accentul se mută de pe înțelesul uzual de „poveste” pe „eveniment” și pe înlănțuirea dintre aceste evenimente (care sunt părți ale poveștii, termen însă atât de reformulat și modificat în teoria narațiunii încât nu mai poate fi folosit cu acest sens în limbajul specializat).

### Limba română:

1. Dicționarele generaliste de limbă română indexate de DexOnline.ro conțin trei direcții de definire a narațiunii: aceea de „expunere” sau „relatare” a unui „fapt” sau a „faptelor” (1929, 1955, 1998, 2009, 2010) – cel din 1939 menționează „acțiunea de a nara”; aceea de „povestire” și uneori „istorisire” (1955, 1986, 1998, 2009, 2010); și aceea de „parte a discursului” în care sunt expuse „fapte” (1929, 1939, 1986, 2010). „Povestire” din a doua categorie nu se referă în niciun caz la specia epicului, ci pur și simplu este substantivarea verbului, adică se referă la „acțiunea de a povesti”. Așadar, atât definițiile din prima categorie, cât și cele din cea de a doua, se pot oricând suprapune într-o mare măsură, pentru că se referă, practic, la același lucru, și anume la *acțiunea de a nara*. Cea de a treia categorie introduce vocabula discursului, una pe cât de facilă de explicat aparent, pe atât de complicată în realitate, care ar necesita la rândul ei investigații complexe. Nu se specifică, în niciunul din aceste cazuri, cu excepția dicționarului din 1986,

care menționează oratorul, despre ce discurs este vorba sau care este forma luată de acest discurs. Dar luând în calcul că și discursul este o acțiune, iar narațiunea explicată astfel doar o parte a acelei acțiuni, ne apropiem și în acest caz, chiar dacă avem de a face cu o ambiguitate mult mai mare decât în cazul primelor două, de același sens procesual. Pentru că vorbim tot de expunere sau relatare, dar în cadrul unui discurs, disociind astfel mai degrabă în sensul disocierii propuse de dicționarul Oxford. O singură excepție există în aceste dicționare, în care narațiunea este definită ca „lucru narat” (1939), care poate face referire la artefact în sine, mai degrabă decât la proces. În comparație cu dicționarele de limbă engleză, dicționarele românești se concentrează în proporție covârșitoare pe proces, nu pe artefact, pe acțiune, nu pe obiect, iar acest lucru este destul de ușor explicabil prin importul pe filieră franceză a termenului. În Larousse *narration* este definită ca „1. Action de raconter, d'exposer une suite d'événements sous une forme littéraire. 2. Exercice scolaire consistant à développer par écrit un récit, à décrire une situation, etc.”<sup>7</sup>.

Așadar, în dicționarele românești și, prin extensie, în limba română, cuvântul „narațiune” preia valențele semantice ale substantivării verbului a nara, „narare”, iar sensul de obiect este deklasat în favoarea acestuia, fiind cvasi-inexistent.

2. În aproape toate dicționarele de termeni literari sau teorie literară analizate și scrise în limba română, narațiunea apare ca un mod de expunere (uneori cu adăugirea al genului epic): în Boldan 1970 este o „modalitate literară”, în Ghiță și Fierăscu 1975, Fierăscu și Ghiță 1979, Angheliescu et al. 1995 și Toșa 2003 este „mod de expunere”, iar în Tatomiurescu 2001 este „categorie estetico-literară specifică epicului”. Cu toate că însăși categoria de mod de expunere este una failibilă, neclară și care nu își are fundamentul în teoria literară sau narativă globală, nici măcar în tradiția retorică, nevorbindu-se niciunde de „clasicele” moduri de expunere folosite până recent în programele școlare din România<sup>8</sup>, narațiunea, descrierea și dialogul, ideea de „categorie estetico-literară” este chiar mai vagă și imprecisă de atât. Dacă trecem peste această lipsă de claritate inițială, definițiile prezentate sunt în mare parte standard și se raportează tot la evenimente și succesiunea acestora – două dintre ele chiar vorbesc despre temporalitate sau caracterul temporal al narațiunii, Boldan 1970 și Angheliescu et al. 1995. Cu toate acestea, descrierile ulterioare și exemplificările aproape că anulează caracterul pretins științific al acestor dicționare. De exemplu, Săndulescu, în 1976, urmând opoziția la fel de vagă și ușor de deconstruit subiectiv-obiectiv, susține că narațiunea subiectivă (adică narațiunea la persoana I) este „utilizată mai ales în povestire” și narațiunea obiectivă (adică cea la persoana a III-a) este utilizată „mai ales în nuvelă, schiță, roman”. Cu toate că singura analiză cantitativă realizată pe persoana narării în romanul românesc arată că persoana a treia este cel mai utilizată în cazul romanelor<sup>9</sup>, ea a fost realizată la 50 de ani după apariția dicționarului, astfel că afirmația lui Al. Săndulescu poate foarte ușor să fie considerată pură speculație. Boldan susține și el, în 1970, că „principala trăsătură a narațiunii” este „caracterul ei cuprinzător”, fără a

explica exact a ce este cuprinzător caracterul narațiunii. Tot Boldan proclamă și că „între narațiune și viață trebuie să fie întotdeauna o legătură”. Fierăscu și Ghiță în 1979 susțin că două din „cerințele esențiale” ale narațiunii sunt „claritatea” și „verosimilitatea”, fără a detalia în raport cu ce sau a ce.

Lucrarea de față nu operează cu procese, ci cu artefacte, așa că încă din start majoritatea definițiilor prezentate aici, mai ales cele din limba română, care sunt *process-oriented*, nu pot fi aplicate. De asemenea, confuziile și lipsa de fundament teoretic a definițiilor din dicționarele literare românești le scade și acestora gradul de utilitate. Această privire asupra a modului în care este privită narațiunea în mijloacele explicative cele mai consultate aduce cu sine mai degrabă ideea că narațiunea, definită astfel, nu este un concept operaționalizabil în mediul digital, pentru că este, într-un fel sau altul, închistată în ideea de discurs, de comunicare, de relatare, de povestire, într-o acțiune care implică un element pasiv – cititorul sau instanțe interne precum naratarul. În mediul digital, astfel de definiții pur și simplu nu sunt destul de, pentru a folosi un termen al lui Boldan, „cuprinzătoare”. Artefactele narative din era digitală sunt mult mai volatile și permit mult mai multe decât cele care au stat la baza compilării definițiilor prezentate succint mai sus. Principalul motiv pentru care aceste explicații sunt datate sunt proprietățile noului mediu, mai ales aglutinarea multi-media din cadrul acestuia și posibilitatea participării active a cititorului/utilizatorului, definită în cele mai multe rânduri ca *interacțiune*, pe care o voi aborda în continuare.

### Interacțiune

Interacțiunea este caracteristica *digital media* care a fost cel mai des menționată și teoretizată ca modificând fundamental posibilitățile literare în noul mediu. Explicația este simplă, pentru prima dată, nu mai avem o reprezentare fixă sau cvasifixă (ca în cazul unor rare experimente precum *Composition no. 1* a lui Marc Saporta sau *Cent Mille Miliards des Poemes* a lui Raymond Queneau), ci artefactul devine unul virtual, dinamic, care se poate modifica atât în funcție de indicațiile „autoarei”, cât și în funcție de feedback-ul „cititoarei”. „Din punct de vedere istoric, ‘interactiv’ a fost folosit cu precizie pentru a distinge procesele computerului care răspund la indicațiile utilizatorului în timpul execuției (așa cum face ficțiunea interactivă) de procesele pe loturi (ca tipăritul sau programele complet automate care creează povești), care sunt configurate complet dinainte și rulează fără nicio intervenție a utilizatorului”<sup>10</sup>. Interactivitatea nu se întâmplă, astfel, în orice circumstanțe, deși s-ar putea susține, dintr-un anumit punct de vedere, că și atunci când e tipărit un document, computerul răspunde tot la o comandă a unui utilizator, nicidecum nu realizează acel proces cu de la sine putere, însă comanda este doar inițială, este o comandă de punere în aplicare a procesului, care nu mai poate fi influențat după ce comanda a fost dată, ci cel mult oprit. Dacă dăm computerului comanda de a tipări un document și vrem să modificăm acel document în procesul de tipărire, acest lucru este imposibil, iar singurele două variante sunt fie oprirea

procesului și refacerea comenzii, fie finalizarea procesului și refacerea comenzii. În cazul în care ar fi cu adevărat un proces „interactiv”, acesta ar putea fi schimbat în timpul execuției sale. Interactivitatea este menționată, teoretizată și discutată aproape de fiecare dată când subiectul este mediul virtual sau era digitală. De exemplu, modelul de societate-rețea al lui van Dijk, prezentat în secțiunea anterioară, are, bineînțeles, în componența sa digitalul, și subsecvent conține ideea de interactivitate, căreia cercetătorul olandez îi propune patru nivele, din punctul de vedere al comunicării în rețea: primul, dimensiunea *spațială*, este „posibilitatea de a stabili o comunicare bi- sau multilaterală”<sup>11</sup>; al doilea, dimensiunea temporală, este „gradul de sincronicitate” (interacțiunea poate avea loc concomitent sau, în cazul unor anumite funcții, aplicații, modalități de comunicare, defazat – van Dijk dă exemplul e-mailului, dar, în general, acesta poate fi extrapolat la orice mesaj scris din mediul digital; al treilea, dimensiunea comportamentală, este considerat un nivel mai înalt și apare numai când „este posibilă comunicarea multilaterală și sincronă”<sup>12</sup> și se definește ca „abilitatea emițătorului și receptorului de a-și schimba în orice moment rolurile”<sup>13</sup>; al patrulea, dimensiunea mentală, este „acțiunea și reacțiunea cu înțelegere a sensurilor și contextelor de către toți interactorii implicați”<sup>14</sup>, care apare în modelul lui van Dijk ca fiind posibilă numai între oameni și animale cu conștiință. Conceptul lui van Dijk nu se referă, cu toate acestea, la tipul de interactivitate menționat de Montfort la început, ci la o interactivitate între agenți umani care comunică prin mediul digital. Practic, van Dijk abordează modul în care se modifică procesul de comunicare din punctul de vedere al interactivității în raport cu viața reală și posibilitățile pe care le oferă noul mediu pentru comunicare interactivă. Folosindu-se de categoriile de timp și spațiu, limitează interactivitatea la un proces între persoanele existente din viața reală, care pot sau nu să interacționeze unele cu altele și nu discută cu adevărat posibilitățile mediului în ceea ce o privește pe aceasta. Bineînțeles, piramida interactivității de la van Dijk este util ca punct de plecare, pentru a încerca să înțelegem ce se modifică la nivelul interfeței de comunicare, însă pentru o explorare a interacțiunii în cadrul sistemului, care se realizează la nivel individual, este necesar un alt model.

În una din cele mai citate și comentate apariții editoriale care analizează narațiunea și modificările posibile ale acesteia în mediul digital, subintitulată chiar „viitorul narațiunii în ciber spațiu”, Janet H. Murray identifică ceea ce ea numește „cele patru proprietăți esențiale ale mediilor digitale”<sup>15</sup>, care sunt procedurale, participative, spațiale și enciclopedice. Imediat apoi, le integrează pe primele două în supracategoria *interacțiunii* și pe ultimele două în supracategoria *imersiunii*. Să ne oprim asupra fiecăreia dintre ele și să le explicăm puțin mai pe larg, pentru că sunt fundamentale în înțelegerea modurilor în care funcționează mediul digital. El este procedural pentru că funcționează după reguli, pentru că este un „motor”<sup>16</sup>. Nimic nu funcționează în mediul digital fără a fi programat dinainte, fără a avea un set de indicații și posibilități predefinite, computerul nu acționează singur și

nu creează singur (până și aplicațiile de inteligență artificială au la bază tot coduri scrise de oameni). Din acest motiv, „computerul poate fi un mediu propice pentru a spune povești, dacă putem scrie reguli pentru el care sunt recognoscibile ca o interpretare a lumii. Provocarea viitorului este cum să faci acest scris de reguli la fel de disponibil pentru scriitori cum sunt notele muzicale pentru compozitori”<sup>17</sup>. Murray mizează aici pe accesibilizarea mediului pentru scriitori și nu neapărat pe familiarizarea acestora cu noul mediu îndeajuns de mult pentru a fi capabili să se folosească singuri de capacitățile acestuia, ci pe crearea unor instrumente intermediare care să faciliteze această folosire. Cu alte cuvinte, degeaba există mediul, dacă autoarele nu își pot canaliza abilitățile și creativitatea pentru a opera în el. Digitalul este participativ (termen la care vom reveni în acest studiu), pentru că:

„procedural environments are appealing to us not just because they exhibit rule-generated behavior but because we can induce the behavior. They are responsive to our input. Just as the primary representational property of the movie camera and projector is the photographic rendering of action over time, the primary representational property of the computer is the codified rendering of responsive behaviors. This is what is most often meant when we say that computers are interactive”<sup>18</sup>

Pentru ca orice sistem digital să funcționeze, și implicit orice narațiune digitală să fie operațională, este necesară participarea utilizatoarei, care să genereze din partea computerului un „comportament ca răspuns”. Ideea este similară celei prezentate de Scott Rettberg când descrie doar interacțiunea, însă pentru Murray este esențială această structură diadică a interacțiunii, de participare într-un mediu procedural, nu participare propriu-zisă. Noul mediu este spațial nu doar pentru că poate reprezenta spațiul, ci pentru că poate reprezenta un „spațiu navigabil”. Altfel spus, un spațiu în care utilizatoarea poate să se miște. Bineînțeles, nu fizic, ci în care poate să își miște extensia virtuală, chiar dacă e vorba de săgeata unui mouse sau de un personaj din pixeli care imită un personaj din realitate sau un animal sau o mașină sau orice alt avatar sau obiect de pixeli care poate fi operaționalizat în mediul virtual, într-un „proces interactiv de navigație”<sup>19</sup>. Și, în final, pentru Murray mediul digital este enciclopedic, prin cantitatea uriașă de date pe care o stochează și posibilitatea legării acestora unele de altele, dar și pentru „așteptările enciclopedice pe care le induce”<sup>20</sup>, adică pentru potențialul nelimitat de stocare a întregii culturi umane de până acum, prin digitizare, și al întregii culturi care va fi produsă de acum. În actualizarea din 2016 a volumului său, Murray leagă interactivitatea și imersiunea de conceptul de *agency* (care poate fi tradus ca putere/control asupra propriului drum, asupra propriilor acțiuni), susținând că „interactivitatea e cuvântul vag pe care îl folosim pentru două posibilități – aceea de a modela comportamentul interactorului și aceea de a modela comportamentul computerului – care atunci când se potrivesc bine împreună duc la plăcerea caracteristică



a *agency*-ului<sup>21</sup>. Iar imersiunea este descrisă tot atunci ca un proces de captare în trepte, prin atragerea în procese succesive din ce în ce mai imersive, numit „Active Creation of Belief”<sup>22</sup>.

Însă modelul lui Murray, chiar dacă probabil cel mai influent, având în vedere cât de discutată a fost *Hamlet on the Holodeck*, nu este nici pe departe singurul. Eric Zimmerman propune în încercarea sa de a fixa definițiile unor concepte pe care le consideră denaturate de dezbaterile academice de la începutul anilor 2000 patru moduri de interactivitate narativă, puțin recalibrate conceptual (dar nu și la nivel explicativ) față de taxonomia avansată într-un articol anterior<sup>23</sup>. Primul este denumit „interactivitate cognitivă sau participarea interpretativă la text”<sup>24</sup> și se referă la „interacțiunea pe care un participant o poate avea cu așa-numitul ‘conținut’ al unui text”, adică efectele estetice, intelectuale, emoționale pe care un artefact textual le poate avea asupra celui care îl experimentează, fie că vorbim despre reacții fizice sau interpretări critice. Al doilea este „interactivitatea funcțională sau participarea utilitară la text”<sup>25</sup>, desemnează cealaltă componentă „clasică” a interactivității cu un artefact textual, interactivitatea fizică și practică dintre artefact și cititor/utilizator și variază de la datul paginilor unei cărți până la poziții

de lectură, click-uri ale mouse-ului, tastarea de cuvinte, saltul de la o pagină la notele finale ale unui text, în cazul în care acestea există, reverificarea cuprinsului și altele asemenea. Al treilea, „interactivitatea explicită sau participarea cu alegeri posibile și proceduri la text”<sup>26</sup> are în vedere ceea ce mulți naratologi și teoreticieni timpurii ai mediului digital consideră a fi specific noilor artefacte ce pot fi produse odată cu apariția cibertextului, adică abilitatea de a alege (căi, trăsături, direcții, acțiuni etc.) și de a participa în lumi ficționale dinamice. Al patrulea, cel denumit „meta-interactivitate sau participare culturală la text”<sup>27</sup> este una dintre cele mai interesante extensii ale interactivității propriu-zise, pe care Zimmerman o numește „în afara experienței unui singur text”, făcând referire, fără a dezvolta, la modurile în care fanii-cititori „apropiază, deconstruiesc și reconstruiesc media liniară, participând în și propagând lumi narrative masive, comune”.

**Acknowledgement:** „This work was supported by a grant of the Romanian Ministry of Education and Research, CNCS - UEFISCDI, project number PN-III-P4-ID-PCE-2020-2690, within PNCDI III”

#### Note:

1. pentru o lectură cronologică teoreticienilor narațiunii, vezi Genevieve Lively, *Narratology* (Oxford: Oxford University Press, 2019).
2. Marie-Laure Ryan, „Toward a Definition of Narrative”, în *The Cambridge Companion to Narrative*, ed. David Herman (Cambridge: Cambridge University Press, 2007), 22, 22-35.
3. vezi Monika Fludernik, „Histories of Narrative Theory (II): From Structuralism to the Present”, în *A Companion to Narrative Theory*, ed. James Phelan și Peter J. Rabinowitz (Chichester: Blackwell, 2005), 36-59.
4. folosesc conceptul de artefact narativ în siajul utilizării sale de către Mieke Bal: „Here, ‘text’ refers to narratives in any medium. I use this word with an emphasis on the finite nature and structuredness of narratives, not the linguistic nature of it; to keep this in mind I will use it interchangeably with ‘artifact’”. Mieke Bal, *Narratology. Introduction to the Theory of Narrative* (Toronto: University of Toronto Press, 2009), 6.
5. De acum, voi face referire la ele după cum urmează: pentru dicționarele generaliste în limba engleză, voi menționa denumirea; pentru cele generaliste în limba română anul; pentru dicționarele literare voi menționa, de fiecare dată, atât anul, cât și autorul.
6. vezi, printre altele, articole ca Nicolae Bian, „Europarlamentar maghiar de opoziție: Trianonul nu are relevanță în prezent, este narativul naționalist al FIDESZ pentru a stârni animozități cu țările vecine”, *G4Media* (4 iunie 2020); Alina Neagu, „Cât de pregătiți suntem de valul 4 al pandemiei”, *Hotnews* (4 august 2021); Mihnea Lazăr, „Epidemia de fake news. Cum îi virusează Rusia pe români cu minciuni periculoase”, *Digi24.ro* (13.04.2020).
7. vezi <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/narration/53812>.
8. ca să ofer un singur exemplu, Carlota Smith identifică cinci astfel de moduri, dar nu de expunere, ci de discurs (care sunt echivalente dacă presupunem că modurile de expunere sunt ale discursului – scris sau oral): narrative, description, report, information, and argument (narațiune, descriere, raportare, informare și argumentare). Vezi Carlota S. Smith, *Modes of Discourse* (Cambridge: Cambridge University Press, 2003), 8.
9. vezi Vlad Pojoga et al., „Diversitate identitară în romanul românesc (1844-1932)”, *Transilvania* nr. 10 (2020): 39.
10. în original „Historically, „interactive” has been used with precision to distinguish computer processes that respond to user input during execution (as interactive fiction does) from batch processes (such as print jobs or fully automatic programs to create stories) that are completely configured beforehand and run without any user intervention”. Montfort, *Twisty Little Passages*, „The Terms ‘Text Adventure’ and ‘Interactive Fiction’”.
11. van Dijk, *The Network Society*, 8.
12. Ibid., 9.
13. Ibid.
14. Ibid.
15. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, 87.

16. Ibid., 88.
17. în original „the computer can be a compelling medium for storytelling if we can write rules for it that are recognizable as an interpretation of the world. The challenge for the future is how to make such rule writing as available to writers as musical notations is to composers”. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, 90.
18. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, 90.
19. Ibid., 97.
20. Ibid., 101.
21. în original „Interactivity is the vague word we use for two affordances – the shaping of the interactor’s behavior and the shaping of the computer’s behavior – which when well fit together lead to the characteristic pleasure of agency”. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, 113.
22. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, 114.
23. Zimmerman, „Narrative, Interactivity, Play, and Games”, 158. Aceste patru moduri sunt propuse pentru prima dată în Eric Zimmerman, „Against Hypertext”, *American Letters & Commentary* 12 (2000), accesat pe site-ul autorului, la 15.05.2021, [https://static1.squarespace.com/static/579b8aa26b8f5b8f49605c96/t/59925c2f37c581f4bdfa7649/1502764079951/Against\\_Hypertext.pdf](https://static1.squarespace.com/static/579b8aa26b8f5b8f49605c96/t/59925c2f37c581f4bdfa7649/1502764079951/Against_Hypertext.pdf).
24. *interactivitate interpretativă (interpretive interaction)* în „Against Hypertext”.
25. *interactivitate utilitară (utilitarian interaction)* în „Against Hypertext”.
26. *alegeri proiectate (designed choices)* în „Against Hypertext”.
27. *macro-interactivitate* în „Against Hypertext”.

### Bibliography:

- Anghelescu, Mircea, Cristina Ionescu, and Gheorghe Lăzărescu. *Dicționar de termeni literari* [Dictionary of Literary Terms]. Bucharest: Garamond, 1995.
- Bal, Mieke. *Narratology. Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto: University of Toronto Press, 2009.
- Baldick, Chris. *The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms*. Oxford: Oxford University Press, 2001.
- Boldan, Emil. *Dicționar de terminologie literară* [Dictionary of Literary Terms]. Bucharest: Editura Științifică, 1970.
- Childs, Peter, and Roger Fowler. *The Routledge Dictionary of Literary Terms*. New York: Routledge, 2006.
- Cuddon, J. A. *A Dictionary of Literary Terms and Literary Theory*, Fifth Edition. Chichester: Wiley, 2013.
- Fierăscu, C., and Gh. Ghiță. *Mic dicționar îndrumător în terminologia literară* [Mini Dictionary of Literary Terminology]. Bucharest: Ion Creangă, 1979.
- Fludernik, Monika. “Histories of Narrative Theory (II): From Structuralism to the Present.” In *A Companion to Narrative Theory*, edited by James Phelan and Peter J. Rabinowitz, 36–59. Chichester: Blackwell, 2005.
- Lively, Genevieve. *Narratology*. Oxford: Oxford University Press, 2019.
- Ghiță, Gh., and C. Fierăscu. *Dicționar de terminologie literară* [Dictionary of Literary Terms]. Bucharest: Ion Creangă, 1975.
- Montfort, Nick. *Twisty Little Passages*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2005.
- Murray, Janet. *Hamlet on the Holodeck*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2017.
- Pachia-Tatomirescu, Ion. *Dicționar de termeni estetic-literari* [Dictionary of Aesthetic and Literary Terms]. Timișoara: Aethicus, 2001.
- Pojoga, Vlad et al. “Diversitate identitară în romanul românesc (1844–1932).” *Transilvania*, no. 10 (2020).
- Ryan, Marie-Laure. “Toward a Definition of Narrative.” In *The Cambridge Companion to Narrative*, edited by David Herman, 22–35. Cambridge: Cambridge University Press, 2007.
- Săndulescu, Al. *Dicționar de termeni literari* [Dictionary of Literary Terms]. Bucharest: Academia R.S.R., 1976.
- Scott, A.F. *Current Literary Terms*. London: Palgrave Macmillan, 1965.
- Smith, Carlota S. *Modes of Discourse*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.
- Toșa, Cornelia. *Mic dicționar de teorie literară* [Mini Dictionary of Literary Theory]. Târgu-Mureș: Casa de Editură Mureș, 2003.
- Quinn, Edward. *A Dictionary of Literary and Thematic Terms*. New York: Checkmark Books, 2006.
- van Dijk, Jan. *The Network Society*. London: Sage, 2012.
- Zimmerman, Eric. “Against Hypertext.” *American Letters & Commentary* 12 (2000).