

## Čtenář – čtenář-autor – uživatel?

ANNA LUKEŠOVÁ

Prudký rozvoj moderních technologií, jako jsou celosvětové informační sítě, virtuální realita, multimediální komunikace či digitalizace textu a jejich stále širší uplatňování ve všech oblastech umění výrazně ovlivňuje a formuje podobu produkovaného sdělení – textu. Autorům se otevírají nové obzory, nabízejí nové pracovní nástroje, skýtající nové, dosud pouze tušené možnosti. V souvislosti s tím dochází k výrazné transformaci tradičních či vzniku nových typů narativních struktur. Text literárního díla se v součinnosti s počítačem a možností konektivity mění v hypertext, svébytný svět si vytvářejí počítačové hry. Jako vlastnost mimořádně důležitá se u nových narativních struktur jeví interaktivita s vnímatelem, možnost zapojení recipienta do procesu utváření díla-textu. Díla se stávají objektem i procesem, artefaktem i aktivitou zároveň. V návaznosti na zalíbení dnešní společnosti v interaktivitě, participaci a hravosti v různých podobách v jakémkoliv druhu komunikace můžeme pozorovat také tendenci k multimedialitě, k propojování textu, zvuku, obrazu, ke snaze oslovit recipienta v rámci jediného uměleckého zážitku různými „kanály“. V důsledku těchto proměn došlo k revolučním změnám samozřejmě i na straně příjemce sdělení, který se setkává s novým typem vnímatelské i uživatelské zkušenosti.

Badatelé opírající se o naratologické přístupy zkoumají interaktivní texty jako jednu z možných realizací narativity coby transmediálního fenoménu a aplikují na ně stávající literárněvědné koncepty s důrazem na místo těchto textů ve vývoji textuality. Jako alternativu k těmto přístupům zde představíme originální koncept kybertextu, jenž se etabloval především na platformě studia počítačových her.

Hlavním cílem studie je vymezit interaktivní narativ, poukázat na rozdílnost zážitku recipienta interaktivního textu a nastínit možnost uchopení těchto textů z jiného pohledu, než jaký nabízí tradiční naratologie.

## 1. Vymezení pojmu interaktivní narativ

Pokud se blíže zaměříme na problematiku interaktivních textů, zjistíme, že mezi teoretiky panuje pouze malá shoda v definici interaktivních narativů jako žánru – pokud vůbec připouštějí, že něco takového existuje a lze to definovat.

Těžko ovšem hledat shodu i u složek tohoto pojmenování, a to *interaktivní* a *narativ*. V rámci této studie se nehodláme zabývat diskuzemi vedenými nad významem těchto pojmů, protože už samo vymezení narativu v jednotlivých teoretických systémech by vydalo na samostatnou práci. Všechny pojmy užíváme v míře potřebné pro cíle studie.

### 1.1 Narativ

Termín narativ chápeme jako: „vyličení<sup>1</sup> (výsledek i proces, objekt i akt, strukturu i strukturaci) jedné či více skutečných či fiktivních událostí, sdělovaných jedním či více (více či méně zřetelnými) vypravěči jednomu, dvěma či více (více či méně zřetelným) adresátům“ (PRINCE 1987: 58), jako sémiotický fenomén, jenž přesahuje hranice žánrů a médií (je transmediální).

Marie-Laure Ryanová charakterizuje narativní text:

Narativní je takový text, který naší myslí zpřítomňuje určitý svět (prostředí) a obsazuje jej inteligentními činiteli (postavami). Tito činitelé se podílejí na jednání a dění (událostech, ději), které vyvolávají globální změny ve světě příběhu. Vyprávění je tak mentální reprezentací kauzálně propojených stavů a událostí, která zachycuje část historie tohoto světa a jeho členů.  
(RYAN 2004a: 337)

V souvislosti s cíli práce nepovažujeme za nutné rozlišovat v návaznosti na formalisticko-strukturální přístup k narativu dvě úrovně (či aspekty) analýzy, které literární vědci běžně nazývají *příběh* a *diskurz* (přibližné ekvivalenty dichotomií *fabule – syžet*, *histoire – récit*), přičemž první termín označuje události, jež text konstruuje, a druhý způsob, jímž jsou tyto události vyličeny.

---

<sup>1</sup> To odlišuje epické vyprávění od jevištní prezentace dramatu, kde jsou události místo líčení přímo předváděny.

## 1.2 Interaktivita

S pojmem *interaktivní* se obecně setkáváme především ve dvou základních významech – ve významu interakce obecně komunikační a poté ve spojení s tzv. *novými médii*.

Interakce (interaktivita) je obecně chápána jako vzájemné působení dvou či více<sup>2</sup> činitelů. Jde o jednu ze základních charakteristik komunikace, ať již máme na mysli komunikaci mezi jedinci lidského druhu, či například komunikaci jednotlivce s počítačovou matricí. Termín tedy obecně zdůrazňuje aktivní zapojení účastníků komunikace.

V souvislosti s novými médii bývá interaktivita chápána jako jedna z jejich charakteristických vlastností. Mnohdy je dokonce, vzhledem ke stále výraznějšímu intermediálnímu charakteru nově vznikajících děl a problematice jejich teoretického uchopení, považována za rámeček, na jehož základě lze vyčlenit nová média. Marie-Laure Ryanová si klade otázku, zda nová média povedou ke vzniku nových druhů narativu, a jako první charakteristiku digitálních médií uvádí jejich reaktivní a interaktivní charakter; interaktivita je podle ní odpovědí na záměrné akce uživatele (RYAN 2004a: 338).

Spojení adjektiva *interaktivní* s tzv. novými médii a digitálními technologiemi samozřejmě není náhodné – k etablování interaktivního umění totiž docházelo především v šedesátých a sedmdesátých letech 20. století v přímé návaznosti na prudký vývoj informačních technologií započatý ještě o desetiletí dříve. A je samozřejmě neoddiskutovatelné, že prostředí vytvářená moderními informačními technologiemi se jeví jako ideální platforma pro posouvání hranic interaktivní umělecké tvorby. Při užívání termínu ve spojení s médii je ovšem nutné mít se na pozoru před nechtěnými konotacemi. Teoretik kybertextu Espen Aarseth je k termínu interaktivita všeobecně velmi kritický. V souvislosti s novými médii zdůrazňuje především, že adjektivum interaktivní bývá neodůvodněně spojováno s moderními technologiemi ve vztahu k technologiím starším. Dále kritizuje termín jako vágní, „konotující obrazovky počítačů, uživatelskou svobodu a personalizovaná média, ale nenedotující nic“ (AARSETH 1997: 48). Ve své teorii termín interaktivní narativ nahrazuje pojmem „ergodický text“ (tamtéž: 1).

V textu se primárně budeme zabývat specifickým typem interakce s uměleckým dílem. Nejde však o typ interakce s textem, jaký v návaznosti na fenomenologickou filozofii formuloval v osmdesátých letech 20. století Wolfgang Iser ve své teorii implicitního čtenáře (Iser 1972).

---

<sup>2</sup> V kontextu interaktivity ve spojení s textem se např. u počítačových her mohou na průchodu textem podílet celé skupiny hráčů.

Pojmem *interaktivita* budeme rozumět interakci příjemce sdělení s takovým druhem textu, který tento specifický přístup příjemce sdělení vyžaduje, protože v závislosti na strukturní organizaci textu čtenář ani nemůže postupovat narativem bez participace na jeho utváření. (Například bez kliknutí na odkaz umístěný v určitém bodě hypertextu, tzv. *uzlu*, nelze postupovat k další části textu, tzv. *lexii*.)

Měřítkem interaktivity bude „možnost nového materiálního přizpůsobení a uspořádání sdělení jeho příjemcem“ (LÉVY 2000: 34). Tedy v případě literárního díla možnost čtenáře podílet se na strukturaci narativu recipovaného díla.

### 1.3 Interaktivní narativ

Tento typ narativu tedy chápeme jako dílo, při jehož recepci si čtenář nebo publikum ve specifických bodech musí vybrat mezi větvicemi se možnostmi cesty narativem. Jedná se o transmediální fenomén, to znamená, že s tímto typem narativity se můžeme setkat v textech slovníkového typu, digitálních videoinstalacích, ve všech typech hypertextů nebo i v počítačových hrách, v nichž si hráč k tomu, aby dosáhl cíle hry, musí vybrat jednu z alternativ postupu textem.<sup>3</sup>

## 2. Teoretické přístupy k interaktivním textům

V současné literární vědě se setkáváme se dvěma výraznými, ucelenými a obecně přijímanými pojetími tohoto typu narativních struktur. První vychází z tradice literární vědy a studuje interaktivní texty jako jednu z možných realizací transmediálního fenoménu narativity, vyprávění příběhu. Aplikuje tedy na interaktivní texty stávající literárněvědné koncepty. Jedná se o komparativní a generalizující přístupy, v jejichž rámci jsou interaktivní texty vymezovány ve vztahu k ostatním textům, tzn. porovnávány s klasickými romány, dramaty apod. Důraz je tedy kladen na místo tohoto typu textů ve vývoji textuality literárního díla.<sup>4</sup> Z výrazných představitelů tohoto tradičnějšího pojetí zmiňme například teoretičku digitálních médií Janet H. Murrayovou či naratoložku Marie-Laure Ryanovou. Druhý z přístupů, originální koncept *kybertextu*, představil

<sup>3</sup> U některých počítačových her je narativní složka odsunuta do pozadí a jsou organizovány na základě jiných, především ludických principů.

<sup>4</sup> Pravděpodobně to lze také považovat za jeden z důvodů, proč se ze strany literární vědy dostalo teoretické pozornosti dříve hypertextům než například počítačovým hrám (tzv. adventurám). Hypertext, přestože je vývojově mladší než tyto počítačové hry, lze z tohoto pohledu snáze začlenit do vývoje textuality jako pokračování textuality literárního díla.

Espen Aarseth ve své knize *Cybertext: Perspectives of Ergodic Literature* (1997), která je považována za kanonický text tohoto pojetí. Interaktivní texty chápe jako realizaci zvláštního „řádu“ textu, přičemž jejich odlišnost tkví v tom, že vyžadují po recipientovi určitý typ uživatelské aktivity, nadstandardní vůči běžným textům.

Protože se jedná o koncept v českém literárněvědném prostředí relativně málo známý, objasníme nejprve jeho hlavní stanoviska.

## 2.1 Kybertext a ergodická literatura

Jak již bylo předesláno, od běžných textů odlišují kybertext především nadstandardní požadavky na čtenáře. A právě možnost interakce nahrává teoretickému uchopení tohoto typu textů z pozice ludologů, to jest uznáním hry jako jejich základního organizačního principu.

Čtenář kybertextu je hráčem, gamblerem, kybertext je světem hry anebo hrou světa; v těchto textech je možné objevovat, ztrácet se a odhalovat tajné cesty, a to nikoli metaforicky, ale pomocí topologických struktur textu [...]  
(AARSETH 1997: 4)

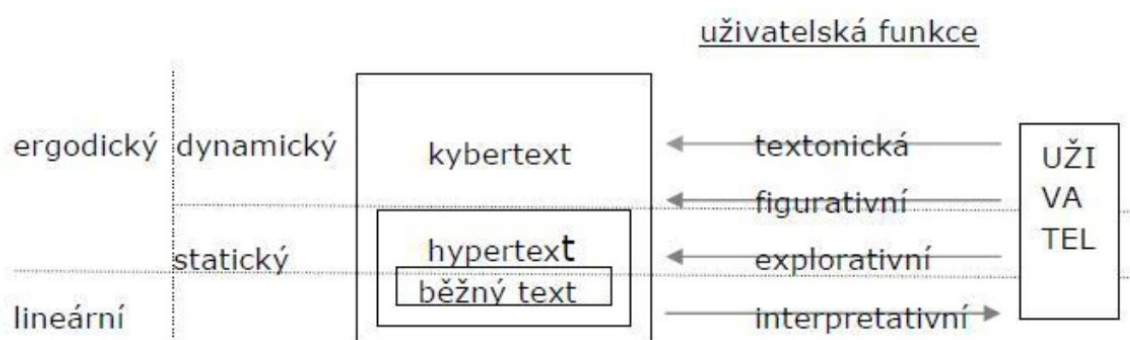
Vzhledem k možnosti čtenářské volby je nutné, aby dílo bylo svým způsobem otevřené, nabízelo různé cesty narativem. Topologii kybertextu srovnává Aarseth s topologií stroje – kybertext je pro něj mechanismem, který na základě interakce s uživatelem produkuje různé podoby textu či čtenářského zážitku. Takový přístup umožňuje Aarsethovi klasifikovat texty bez závislosti na textovém médiu (tisk, digitální formát), a tudíž vytvořit kategorii, ve které se setkávají jak literární díla, tak produkty tzv. interaktivní kinematografie, hypertextová produkce, díla tzv. počítačové či digitální literatury či počítačové hry. Všechny tyto texty spojuje právě požadavek na recipienta, aby se v různé velké míře fyzicky podílel na utváření jejich narativní struktury, ovlivňoval ji, v případě počítačových her postup narace konfiguroval.<sup>5</sup> „Kybertext je strojem produkujícím různé významy“ (AARSETH 1997: 3), „je úhel pohledu na všechny formy textuality, způsob, jak rozšířit oblast zájmu literární vědy, aby zahrnula fenomény, které jsou dnes vnímány mimo její oblast, nebo jsou marginalizovány – anebo dokonce vůči ní stavěny do opozice [...], a to ze zcela vedlejších důvodů“ (TAMTÉŽ: 18); Kybertext [...] je široké pole (nebo způsob nazírání) možných textualit, vnímaných jako typologie strojů, jako různé druhy literárních

---

<sup>5</sup> Viz uživatelské funkce v následujícím schématu.

komunikačních systémů, kde funkční rozdíly mezi mechanickými částmi hrají určující roli v nastavování estetického procesu“ (TAMTÉŽ: 22).

Pro popis textů, jež vyžadují po čtenáři specifický druh účasti na vytváření sdělení, vytváří Aarseth vlastní pojmový aparát. Negativně se vymezuje vůči termínu interaktivita. Kromě neopodstatněných konotací, které jsou podle něj s termínem spojovány, mu vadí, že termín nevychází z podstaty média, ale pouze z povahy vztahu čtenáře a textu. Trvá na tom, že to, co někteří teoretici označují jako interaktivitu, „je pravděpodobně lepší charakterizovat jako spoluúčast, hru či prostě užívání. Není to správný popis díla, jež umožňuje uživateli přispívat“ (TAMTÉŽ: 49). Navrhuje proto toto označení nahradit pojmem *ergodicita*.<sup>6</sup> Východiskem pro formulování rámce ergodických textů pak Aarsethovi není vztah uživatele a textu, nýbrž jeho povaha a specifické vlastnosti. Text klasifikuje na základě tzv. uživatelských funkcí, tj. podle typu aktivity, kterou vyžaduje po čtenáři. Funkce nadstandardní běžnému textu (tzn. možnost s textem interagovat, ovlivňovat jeho narativní strukturu) se v Aarsethově pojetí nazývají ergodické.



Uživatelské funkce a typy textů v teorii kybertextu Espena Aarsetha.

Jak vidíme na schématu, Aarseth typ vnímatelovy práce textem klasifikuje pomocí čtyř typů funkcí: *interpretativní*, *explorativní*, *figurativní* a *textonické* (TAMTÉŽ: 64–65).<sup>7</sup> Rozlišení těchto uživatelských funkcí umožňuje odlišit míru zapojení čtenáře/hráče při pohybu kybertextem lexikonového typu od čtení hypertextu či pohybu v počítačové hře. Raine Koskimaa považuje Aarsetha za prvního teoretika, který objasnil rozdíl mezi interaktivitou tradiční<sup>8</sup> a digitální literatury tím, že interaktivitu kategorizoval do čtyř typů funkcí čtenáře/uživatele: interpretační,

<sup>6</sup> Z řeckého *ergon* – práce, *bodos* – cesta.

<sup>7</sup> Překlad označení funkcí a schéma převzato ze ŠVELCH 2007: 14.

<sup>8</sup> Tradiční interaktivitou je zde pravděpodobně myšlena spolupráce čtenáře na utváření smyslu jakéhokoli lineárního textu formulovaná Wolfgangem Iserem v rámci recepční estetiky.

průzkumnické,<sup>9</sup> konfigurační<sup>10</sup> a textonické. „Aarsethovy typy uživatelských funkcí mohou sloužit zároveň jako demonstrace rozdílů mezi čtením tradiční a ergodické literatury. Zatímco čtenářskou funkcí u tištěné literatury je interpretace, průzkumnická funkce jako navigace multilineárním dílem je spojená s každým druhem ergodické literatury, tištěné i digitální. Konfigurace podle Aarsethovy definice znamená možnost částečně měnit obsah díla, například přidávat vlastní linky. Funkce textonická, do které zahrnuje i programování, je samotná participace na psaní textu“ (cit. dle HUSÁROVÁ 2009: 17–18).

Možnosti volby pohybu daným ergodickým textem, tzn. aktivace explorativní, figurativní či textonické funkce jsou samozřejmě podmíněny topologickou strukturou díla.

### 3. Posun role čtenáře při interakci s textem

Nutnost podílet se na utváření narativní struktury díla samozřejmě modifikuje i čtenářskou interakci s textem. Ze čtenáře se stává uživatel. Tyto rozdíly jsou patrné především u interakce s určitým typem ergodických textů, jako jsou například počítačové hry – především tzv. adventury.<sup>11</sup> Při pohledu z této perspektivy se dle našeho mínění vyjevuje problém, zda je možno vzhledem k rozdílné čtenářské aktivitě tyto ergodické texty pojmout na základě klasických naratologických konceptů. Samozřejmě je zjevné, že počítačové hry se zcela neobejdou bez narativní složky, a nelze je tedy vyjímát z předmětu studia literární teorie nebo tvrdit, že komparativní přístupy nejsou relevantní a přínosné.

Jako východisko pro „běžné“ pojetí čtenářské aktivity jsme zvolili koncept *implicitního čtenáře* formulovaný v návaznosti na fenomenologickou filozofii Wolfgangem Iserem jako součást recepční teorie. Samozřejmě se nejedná o jediný možný přístup ke vztahu mezi textem a čtenářem. Vycházíme z něj, protože jde o koncept pravděpodobně nejrozšířenější a nejužívanější, a protože právě recepční estetika v literární vědě posunula vnímání čtenáře k přiznání aktivního podílu na utváření významu díla. Podle Isera je totiž účast příjemce sdělení jedním ze základních předpokladů recepce textu vůbec. Fikční svět totiž nemůže z textu vyplynout bez procesu dekodování, procesu, v němž příjemce vykazuje stejný podíl aktivity při rekonstrukci fikčního (zobrazovaného) světa jako původce sdělení při jeho konstrukci. Toto

---

<sup>9</sup> My užíváme překladu explorativní.

<sup>10</sup> My užíváme překladu figurativní.

<sup>11</sup> Adventury (*adventure games*) jsou hry, ve kterých hráč přejímá roli protagonisty v interaktivním příběhu. Cílem je objevovat možnosti postupu hrou a vyřešit její zápletku, tzn. hru dohrát.

dekódování, proces čtení narativu, je chápáno jako dynamický soubor mentálních procesů, při nichž čtenář k aktuálně recipované informaci vztahuje informace již získané a vlastní hypotézy o informacích budoucích, čímž jsou vyplněny „mezery“ v textu a je možné dosažení narativní koherence. Iser rozlišuje dva póly díla – umělecký, jenž se vztahuje k textu vytvořenému autorem, a estetický, představující právě tuto konkretizaci uskutečňovanou čtenářem (srov. ISER 1978).

Co se ovšem stane, pokud dojde k posunu v rovině organizace díla? Iser totiž sice připouští, že dílo vychází ze spolupráce autora a čtenáře, ovšem v tom smyslu, že narativní struktura díla je pevně dána autorem a proměnlivé a od čtenáře odvislé jsou pouze spoje, které čtenář v závislosti na svých možnostech, zkušenostech a očekáváních mezi jednotlivými „částmi“ díla, skutečnostmi, udělá. A přestože Iserova teorie nutně vede k uznání existence různých variant, různých konečných smyslů modifikovaných jejich čtenářem, je nutné si uvědomit, že interakce mezi dílem a čtenářem je jaksi „statická“ a jednotlivé varianty jsou jen *různými možnostmi čtení*, ale ne *čteními různého narativu*.

Podle Isera text nabízí čtenáři možnost konstituovat jeho význam – „v aktu čtení se uskutečňuje (pro každé literární dílo ústřední) interakce mezi strukturou díla a jeho příjemcem“ (ISER 1978: 12). U textů, které nabízejí interaktivitu ve smyslu, jak byla definována na počátku našeho výkladu, ovšem není čtenář/uživatel konfrontován se statickým textem, nýbrž se stává součástí systému, který se neustále vyvíjí jako dynamický objekt. Aarsethova teorie tedy počítá s „jiným“ typem interakce. „Jeho čtenář“ plní navíc tzv. *extranoematickou* funkci<sup>12</sup> (AARSETH 1997: 1). Tato funkce umožňuje čtenáři/uživateli textu ovlivňovat sémiotickou sekvenci, tzn. podílet se na konstruování toho, co je recipováno. Z pohledu Aarsethovy typologie uživatelských funkcí textu zastavuje se Iserova interakce na úrovni textů bez ergodických vlastností. Veškerá interakce s textem, již popisuje Iser, se totiž odehrává pouze v rovině interakce s textem vedoucí k utváření jeho významu, tedy v rovině funkce *interpretativní*. Role čtenáře ergodických textů ovšem zahrnuje i aktivaci dalších funkcí v závislosti na typu recipovaného textu.

Aarseth tedy při klasifikaci ergodických textů posunuje základní tezi Iserovy recepční teorie, teorii nedourčenosti, tezi, že proces čtení se uskutečňuje jako zaplňování prázdných míst v sémantické struktuře textu. Ergodické texty (a především pak některé počítačové hry – tzv. *adventury*) ovšem vykazují jakousi druhou rovinu prázdných míst, která je nutné doplnit, aby vůbec text mohl dál pokračovat. Aby mohlo být realizováno to, co Iser u literárního díla nazývá

---

<sup>12</sup> Extranoematická funkce se tak stává nadřazeným pojmem uživatelských funkcí definovaných Aarsethem (viz schéma).



estetickým pólem, musí u těchto textů nejprve proběhnout jiný typ interakce se čtenářem. Je ovšem nutno neopomenout rozdíl mezi těmito prázdnými místy v textu literárního díla (v iserovském smyslu) a u počítačových her. Na rozdíl od běžných textů totiž u her tato místa slouží spíše jako filtr, který dovoluje pouze v případě „správné“ (relevantní) čtenářské interakce pokračovat dále textem (AARSETH 1997: 111). Příběh se tedy utváří jako konkrétní realizace z množství potenciálních realizací příběhu právě na základě čtenářské aktivity. Další výrazný rozdíl mezi narativní a ergodickou situací, a tedy *čtenářským* a *uživatelským* zážitkem je, že při hraní hry se uživatelská aktivita nemusí dobrat „zdrábného“ konce – hráč nemusí být s to hru dohrát, a tak uskutečnit závěrečné „osmyslení“ textu. Čtenář běžného narativu může po celou dobu čtení předpokládat, že všechny akce (byť jejich smysl mu nemusí být ve chvíli čtení zřejmý) na konci nabudou smyslu, aby narativ dosáhl koherence. Hráč hry ovšem neví, jestli akce, přestože jsou relevantní (tj. umožňují určitý postup hrou) povedou k onomu závěrečnému osmyslení. Hráč se tedy po celou dobu průchodu textem nachází v jakési nejistotě: pojem příběh, tak jak jej chápe literární věda, se ve hře rozkládá, protože pozornost hráče je upřena k jakémusi neuchopitelnému příběhu, který se zde dynamicky vyvíjí.

## **Závěrem**

V příspěvku jsme se pokusili vymezit interaktivní narativ a proměnu čtenářského zážitku takového typu narativu, kdy se čtenář mění z pasivního recipienta v aktivního spolutvůrce narativní struktury, a to s oporou teorie ergodických textů Espena Aarsetha. Tu lze přijmout minimálně jako zajímavou alternativu k dosavadním pokusům o naratologický výklad těchto jevů. Interaktivní texty, především počítačové hry, vyvolávají mnohé otázky, jež se často dotýkají limitů současných literárněvědných konceptů. Uveďme například obtížnost teoretického uchopení mnohorozměrného prostoru, který namísto lineární struktury klasických literárních textů nabízí texty ergodické. Stejně tak se komplikuje uchopení povahy čtenářského zážitku: Jak se například vypořádat s rolí uživatele textu (počítačové hry), který na sebe zároveň přebírá roli hlavní postavy?<sup>13</sup> To jsou jen některé problémy, které se nabízejí k dalšímu zkoumání.

---

<sup>13</sup> S níž se do značné míry identifikuje a má tendenci vyhodnocovat její konání a jeho následky jako své vlastní; postavu pak spíše vnímá jako svou extenzi, kterou ovládá.

## LITERATURA

AARSETH, Espen J.

1997 *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (Baltimore: The John Hopkins University Press)

2001 „Computer Game Studies, Year One“, *Game Studies* 1, č. 1, <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> [přístup 12. 4. 2010]

2005 [Blog entry on Umea Aarseth/Jenkins Debate.], *Ludonauts.com*,

<http://www.ludonauts.com/index.php/2005/02/27/p208> [přístup 30. 5. 2005]

DOUGLAS, Jane Yellowlees

2000 *The End of Books – Or Books without End?: Reading Interactive Narratives* (Ann Arbor: University of Michigan Press)

ESKELINEN, Markku

2001 „Cybertext Theory and Literary Studies, A User’s Manual“, *Altx.com*,

<http://www.alth.com/ebr/ebr12/eskel.htm> [přístup 12. 4. 2010]

HERMAN, David – JAHN, Manfred – RYAN, Marie-Laure. (eds.).

2005 *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* (London – New York: Routledge)

HUSÁROVÁ, Zuzana

2009 *Písanie v interaktívnych médiách. Digitálna fikcia*, disertační práce, Bratislava: Ústav svetovej literatúry Slovenskej akadémie vied

ISER, Wolfgang

1974 [1972] „The Reading Process“, in idem: *The Implied Reader: Patterns of Communication in Prose Fiction from Bunyan to Beckett* (Baltimore: Johns Hopkins University Press), s. 274–294

1978 [1976] *The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response* (Baltimore: Johns Hopkins University Press)

JENKINS, Henry

2004 „Game Design as Narrative Architecture“, in Noah Wardrip-Fruin – Pat Harrigan (eds.): *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (Cambridge, Mass.: The MIT Press), s. 118–130 (dostupné též na <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html> [přístup 12. 4. 2010])

JUUL, Jesper

2003 „The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness“, in Marinka Copier – Joost Raessens (eds.): *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings* (Utrecht: Utrecht University), s. 30–45 (dostupné též na <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/> [přístup 12. 4. 2010])

KOSKIMAA, Raine

2000 *Digital Literature: From Text to Hypertext and Beyond*, disertační práce, Jyväskylä: University of Jyväskylä (dostupné též na <http://users.jyu.fi/~koskimaa/thesis/thesis.shtml> [přístup 9. 9. 2008])

LÉVY, Pierre

2000 *Kyberkultura* (Praha: Karolinum)

MONTFORT, Nick

2000 „Cybertext Killed the Hypertext Star“, *Electronic book review*,

<http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/cyberdebates> [přístup 12. 10. 2010]

MURRAY, Janet

1998 *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (Cambridge, Mass.: The MIT Press)

PRINCE, Gerald

1987 *A Dictionary of Narratology* (Lincoln & London: University of Nebraska Press)

RYAN, Marie-Laure

2001 *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (Baltimore: Johns Hopkins University Press)

2004a „Will New Media Produce New Narratives?“ in Marie-Laure Ryan (ed.): *Narrative Across Media* (Lincoln – London: University of Nebraska Press), s. 337–359

2004b „Digital Media“ in Marie-Laure Ryan (ed.): *Narrative Across Media* (Lincoln – London: University of Nebraska Press), s. 329–330

2004c „Introduction“, in Marie-Laure Ryan (ed.): *Narrative Across Media* (Lincoln – London: University of Nebraska Press), s. 1–40

SZCZEPANIK, Petr

2002 „Intermedialita“, *Cinepur* 9, č. 22, s.36 (dostupné též na <http://www.cinepur.cz/article.php?article=5> [přístup 12. 4. 2010])

ŠVELCH, Jaroslav

2007 *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích* (Praha: Mediální řada MED, FSV UK)

### **Reader – Reader-(co)author – User?**

The essay inquires into the phenomenon of interactive narrativity. After having explained the key notions such as narrative, interactivity, and interactive narrative, an alternative approach intended to grasp the related phenomena emerging from the dynamic development of advanced technologies is presented, based on the concept of cybertext by Espen Aarseth. The nodal point of this concept is the user function, which seems to provide an efficient base for pursuing the changes of reader/user role. Basically, the reader role is transformed from that of a passive recipient into an active co-author of narrative structure. The issues that we touch upon in the essay obviously encourage scholars to further, both extensive and intensive research.