

Literatura i technologia. Gry z tekstem / gry o tekst

ABSTRACT. Jacek Wachowski, *Literatura i technologia. Gry z tekstem / gry o tekst* [Literature and technology. Playing with text / playing for text]. „Przestrzenie Teorii” 42. Poznań 2024, Adam Mickiewicz University Press, pp. 225–240. ISSN 1644-6763. <https://doi.org/10.14746/pt.2024.42.11>.

The article characterizes literary practices emerging in recent decades, under the influence of new technologies. Within contemporary adaptation practices, we are dealing with peculiar “text games” that aim to test the stylistic and genre strength of known literary works: leading to the creation of their new technological formats and designing new genre varieties (gamebooks, literary works, or works written by artificial intelligence). In addition to creating a new aesthetic and formal landscape, they provoke reflection on contemporary literary practices and research strategies that can be used to describe them.

KEYWORDS: text processing, literature and technology, literary studies

Technologia

Neil Postman pisał, że technologia łączy się z projektami poznawczymi, które wykraczają poza jej wymiar materialny, i przenosi je do sfery idei oraz myśli¹. Widać to również w przypadku literatury, ponieważ społeczny status dzieł literackich – w tym również ich obecność w kulturowym obiegu – była (i jest) związana z rodzajem technologicznego wsparcia. Zarówno pismo, które umożliwiło przeniesienie literatury oralnej do grafii, jak i druk, który przyczynił się do spopularyzowania pisma, pociągnęły za sobą zmiany w obrębie samej literatury. W pierwszym wypadku doprowadziły do powstania nowych gatunków, form narracyjnych, stylistycznych i komunikacyjnych strategii; w drugim – do rozwoju literaturoznawstwa, językoznawstwa, krytyki literackiej i dziennikarstwa oraz właściwych dla niego form gatunkowych².

Osobne i wyjątkowe znaczenie dla przekształceń literackich tekstów miał przełom cyfrowy. Oprócz tego, że ukształtował nowy obieg informacji oraz przyczynił się do wypracowania nieznanych wcześniej strategii komu-

¹ N. Postman, *Technopol. Triumf techniki nad kulturą*, przeł. A. Tanalska-Dulęba, wst. M. Czubaj, Warszawa 2008.

² Vide W.J. Ong, *Oralność i piśmienność*, przeł. J. Japola, Lublin 1992; J. Goody, *Logika pisma a organizacja społeczeństwa*, przeł. G. Godlewski, Warszawa 2006.

nikacyjnych³, okazał się terenem osobliwych literackich eksperymentów, polegających na przystosowaniu znanych tekstów do nowych formatów cyfrowych – podejmujących grę z tekstami...a może podejmujących grę o nie? Celem owych adaptacji było – mówiąc słowami Jacques’a Derridy – wprowadzenie tekstu poza granice jego wcześniejszego rozumienia, odsłonięcie jego cech ukrytych, nieoczywistych i dyskretnych⁴.

Potencjał wewnątrztekstowy

Technologia jest zbiorem narzędzi umożliwiających przekształcanie materii literackiej i przenoszenie jej do nowych formatów. Źródło decydujące o zakresie i powodzeniu takich operacji stanowi ukryty w tekście potencjał wykonawczy. Anne Ubersfeld zwróciła uwagę na to, iż należy on do wewnętrznej struktury tekstu. Jakkolwiek odnaleźć go można w znakomitej większości utworów literackich, to wyjątkowo silnie obecny jest w dziełach dramatycznych. Wyposażono je w „matryce przedstawieniowości” (*matrices textuelles de representative*), które oprócz tego, iż ujawniają się odbiorcom w trakcie lektury, stanowią emanację gatunkowych wyznaczników dzieła⁵. O podobnych właściwościach utworów literackich pisał Jerzy Ziomek, który twierdził, że projekt wykonawczy stanowi jeden z najważniejszych składników utworu literackiego i jest integralną częścią jego systemu genologicznego. Nie oznacza to jednak, że służy konkretyzacji utworu, która powstaje na poziomie indywidualnej lektury⁶, ale że należy do poetyki dzieła i określa jego gatunkowo-stylistyczne ramy⁷.

³ Cf. H. Krauze-Sikorska, M. Klichowski, *Świat digital natives. Młodzież w poszukiwaniu siebie i innych*, Poznań 2013. Media cyfrowe przyniosły też nieznanne wcześniej zagrożenia. Wielu badaczy podkreśla, że obecne pokolenie wnuków nigdy wcześniej nie różniło się tak znacząco jak teraz – pod względem kompetencji technologicznych – od pokolenia swoich dziadków. Dysproporcje ujawniające się na poziomie kompetencji cyfrowych przekładają się na różnice w sferze dostępu do usług i obiegu informacji. Mają wpływ na społeczne zachowania i zwyczaje, język i system wartości.

⁴ Barwa głosu i siła, tworzące – jak mówi Maurice Merleau-Ponty – „sens gestowy”, stanowią podstawę odmiennych interpretacji, wydobywających z tekstu znaczenia nieoczywiste, ukryte pod powierzchnią językowych uzusów i konwencji. Vide M. Merleau-Ponty, *Proza świata. Eseje o mowie*, przeł. S. Ciechowicz, Warszawa 1976, s. 99.

⁵ W polskim tłumaczeniu występują jako „matryce przedstawialności”. Vide A. Ubersfeld, *Czytanie teatru I*, przeł. J. Żurowska, Warszawa 2002, s. 18. Cf. S. Świontek, *Dialog – dramat – metateatr. Z problemów teorii tekstu dramatycznego*, Łódź 1990, s. 105.

⁶ Vide R. Ingarden, *Studia z estetyki*, t. 1, Warszawa 1956, s. 242; *idem*, *O dziele literackim*, Warszawa 1960, s. 431–432; A. Chrudzimski, *Teoria intencjonalności Romana Ingardena*, „Edukacja Filozoficzna” 1998, 25, s. 249–250.

⁷ „Gdy mówimy, że dzieło oczekuje wykonania czy że domaga się wykonania, mamy na myśli nie wykonawcę konkretnego i indywidualnego, lecz projekt wykonawczy, któremu przysługuje status roli”. Nie chodzi tu zatem o indywidualne wyobrażenie czy wizualizację

Projekt wykonawczy nie jest nienaruszalny. Przeciwnie, zmienia się wraz z formalno-stylistycznymi przekształceniami utworu i staje się przedmiotem zaskakujących „gier tekstowych”. Z jednej strony chodzi w nich o literacki eksperyment, którego celem jest badanie „wytrzymałości gatunkowej” utworu, z drugiej – o korzyści najzupełniej praktyczne, jak tworzenie nowych formatów dzieł, dostosowanych do zmieniających się potrzeb komunikacyjnych, poznawczych i estetycznych odbiorców.

Większość „gier tekstowych” znana była od dawna. Opisywała je tradycja retoryczna, mówiąca o zasadach budowania wypowiedzi⁸, oraz literacka, związana z przekształceniami intertekstualnymi⁹. W ostatnich dekadach znalazły one sojusznika w technologii cyfrowej, umożliwiającej tworzenie innowacji¹⁰ wykraczających poza standardy oferowane przez artystyczne praktyki analogowe¹¹. W ten sposób literatura – podobnie jak sztuki plastyczne, muzyczne czy performatywne – stała się polem eksperymentu; laboratorium, w którym rolę ekspertów i kuratorów przejęły algorytmy, śledzące zachowania czytelników, a następnie kreujące ich nowe potrzeby.

Współczesne „gry tekstowe”, zawieszone między tradycją i innowacyjnością¹², zmierzają w czterech kierunkach. Umożliwiają tworzenie nowych wariantów lekturowych znanych dzieł (przybierają w ten sposób postać „gier interpretacyjnych”); pozwalają czytelnikom wpływać na przebieg zdarzeń, a także animować postaci i świat przedstawiony (stają się „grami

świata przedstawionego (konkretyzację powstającą w czasie indywidualnej lektury), ale o systemowy projekt zawierający genologiczno-stylistyczne dyspozycje dotyczące wykonania. Vide J. Ziomek, *Projekty wykonawczy w dziele literackim a problemy genologiczne*, [w:] *Powinowactwa literatury. Studia i szkice*, Warszawa 1980, s. 102–132. Pisał o tym również cytowany przez Ziomeka K. Wóycicki: „każdy utwór zamyka w sobie pewien sposób wygłoszenia” (vide K. Wóycicki, *Forma językowa prozy polskiej i wiersza polskiego*, Warszawa 1912, s. 12). Vide A. Okopień-Sławińska, *Relacje osobowe w literackiej komunikacji*, [w:] *Problemy Socjologii Literatury*, red. J. Sławiński, Wrocław 1971, s. 109–125.

⁸ Tak rozumiane przeróbki mają swoje źródło w praktykach retorycznych posługujących się dobrze znanymi narzędziami: *figurae per ordinem* (mającą na celu zmianę syntagmatycznego uporządkowania wypowiedzi), *figurae per adiectionem* (polegającą na przyłączeniu do wypowiedzi nowych elementów) oraz *figurae per detractionem* (opierającą się na redukcji). Vide J. Ziomek, *Retoryka opisowa*, Wrocław 1990, s. 200–206.

⁹ Vide J. Kristeva, *Semiotique. Recherches pour une semanalyse*, Paris 1969 (cf. eadem, *Problemy strukturalizmu tekstu*, przeł. W. Krzemień, „Pamiętnik Literacki” 1972, z. 4, s. 246); G. Genette, *Palimpsestes. La litterature au second degre*, Paris 1982; M. Głowiński, *O intertekstualności*, „Pamiętnik Literacki” 1986, z. 4, s. 77. Vide S. Świontek, *Dialog – dramat – metateatr*, Wrocław 1991; J. Wachowski, *Mit-dramat-tradycja. O transtekstualności w polskiej dramaturgii współczesnej*, Poznań 1993, s. 23–30.

¹⁰ N. Postman, *op. cit.*

¹¹ Cf. H. Krauze-Sikorska, M. Klichowski, *op. cit.*

¹² Vide J. Białostocki, *Tradycja i innowacja*, [w:] *Refleksje i syntezy ze świata sztuki*, Warszawa 1987, s. 11–17.

partycypacyjnymi”); tworzą warunki do eksperymentowania z nośnikami, w jakich dzieła zostały utrwalone (przyjmują postać „gier z formatem”); angażują sztuczną inteligencję do tworzenia nowych utworów (stają się „grami z maszyną”).

Gry interpretacyjne

Gry interpretacyjne są nastawione na dzieło. Zmierzają do zreorganizowania jego wewnętrznej struktury i przystosowania tekstu do nowych warunków odbiorczych. Zakres takich ingerencji jest szeroki: od przystosowań, które nie naruszają głębokich struktur oryginału, aż po adaptacje reorganizujące wszystkie poziomy dzieła (poczynając od ideowego kształtu, poprzez wymiar konstrukcyjny, aż do warstwy językowej)¹³.

Do przeróbek pierwszego typu należy audialna adaptacja *Lalki* Bolesława Prusa (od 6 października 2020 roku dostępna w serialowej wersji audio)¹⁴. Uspółcześnienie powieści polegało na redukcji tekstu (zarówno dialogów, jak i rozbudowanych partii opisowych, w tym *Pamiętnika Rzeckiego*) oraz stworzeniu nowej linii narracyjnej, która zdaniem autorów miała zwiększać szansę na zainteresowanie powieścią młodszych odbiorców. Ważną rolę w tym względzie odegrały obsada (występują m.in.: Julia Wieniawa, Adam Woronowicz, Wiktor Zborowski, Barbara Kurdej-Szatan i Maciej Musiał) oraz warstwa dźwiękowa (efekty specjalne przenoszące słuchaczy do Warszawy drugiej połowy XIX wieku).

Do znacznie bardziej radykalnych należały przeróbki klasyki przygotowane w ramach projektu „Allegro Lektury 2.0”. Wśród twórców podejmujących próbę ich reinterpretacji znaleźli się m.in.: Mery Spolsky, która zaprezentowała nową odsłonę *Kamizelki* Bolesława Prusa; Krzysztof Zalewski z autorską interpretacją *Szewców* Stanisława Ignacego Witkiewicza; Natalia Szroeder, która podjęła się przeczytania *Modlitwy* Marii Pawlikowskiej-Jasnorzewskiej; Rosalie z interpretacją *Pożegnania jesieni* Stanisława

¹³ Reorganizacje odnoszą się zarówno do sfery *inventio*, jak też *dispositio* i *elocutio*. Vide J. Ziomek, *Retoryka opisowa*, ed. cit., s. 200–230.

¹⁴ Projekt został dofinansowany ze środków Narodowego Centrum Kultury w ramach programu „Kultura w sieci”, którego celem miało być „odczarowanie krzywdzącego mitu o szkolnych lekturach, które postrzegane są jako teksty nudne i nieciekawe”. Na stronie producenta można przeczytać, że w bohaterach współczesnionej *Lalki* odbijają się aktualne charakterystyki pokoleniowe, a sam tekst może stanowić metaforyczną ilustrację przemian społecznych, konfliktów i napięć występujących we współczesnym świecie. Vide „*Lalka*” Bolesława Prusa odczytana na nowo w serialu audio. *Wieniawa i Woronowicz w rolach głównych*, <https://news.empik.com/109861-lalka-boleslawa-prusa-odczytana-na-nowo-w-serialu-audio-wieniawa-i-woronowicz-w-rolach-glownych> (dostęp: 7.07.2023).

Ignacego Witkiewicza; Ajgor Ignacy, który zaadaptował *Treny* Jana Kochanowskiego; Julia Wieniawa z nowatorską interpretacją *Świtezianki* Adama Mickiewicza; Monika Brodka, która zaproponowała interpretację *Gada* Bolesława Leśmiana; Nadia Długosz przedstawiająca *Wesele* Stanisława Wyspiańskiego; Natasza Urbańska z *Quo Vadis* Henryka Sienkiewicza; Miłosz z wierszem *Czarne kwiaty. Białe kwiaty* Cypriana Kamila Norwida¹⁵.

Adaptacje arcydzieł polskiej literatury – niezależnie od ich gatunkowej różnorodności – opierały się na podobnym schemacie: streszczeniach fabularnych dokonywanych za pomocą współczesnego, nierzadko kolokwialnego języka, ilustrowanych fragmentami oryginalnych tekstów, umiejętnie połączonych z rozbudowanym planem muzycznym (i specjalnie w tym celu napisanymi piosenkami). Reorganizacji podlegały zarówno konstrukcja oryginalnego utworu, jak i jego warstwa językowa. Dzieło literackie tworzyło w ten sposób wrażenie, że jego istotą jest warstwa fabularna, a obcowanie z tekstem artystycznym może zostać sprowadzone do streszczenia wybranych wątków oryginału za pomocą współczesnego języka.

Gry partycypacyjne

Do odmiennej kategorii należą gry partycypacyjne. Nie są one przeobrażeniami znanych dzieł, ale oryginalnymi utworami, w których czytelnicy decydują o konstrukcji fabularnej i perypetiach postaci (nie wyłączając ich charakterystycznych cech), a także zakończeniu. W ten sposób dzieła literackie stają się terenem gry, w której odbiorcy tworzą własne porządki lekturowe – narracyjne warianty tekstu – wynikające z ich osobistych preferencji estetycznych i poznawczych.

„Gry partycypacyjne” przywodzą na pamięć powieść Bryana Stanleya Johnsona *Nieszczęśni* (*The Unfortunates*)¹⁶, opublikowaną w 1969 roku (6 lat po *Grze w klasy* Julia Cortazara, która uchodzi za jeden z pierwszych projektów włączających czytelnika do „gry z tekstem”) i wznowioną w 2008 roku przez nowojorskie wydawnictwo New Directions (35 lat po samobójczej śmierci Johnsona). Eksperymentalna powieść składała się z nie-numerowanych stron zamkniętych w pudełku, za pomocą których czytelnicy mogli tworzyć własne układy narracyjne. Książka, osadzona w niełatwej do zidentyfikowania topografii miejskiej (można się jedynie domyślać, że

¹⁵ *Allegro Lektury 2.0 – nowy projekt audio we współpracy Allegro i Storia* by Astra, <https://brief.pl/allegro-lektury-2-0-nowy-projekt-audio-we-wspolpracy-allegro-i-storia-by-astra/> (dostęp: 7.07.2023).

¹⁶ Polskie wydanie powieści Johnsona w tłumaczeniu Katarzyny Bazarnik zostało opublikowane przez krakowskie wydawnictwo Ha!art w 2008 roku.

chodzi o Nottingham w środkowej Anglii, do czego przekonuje opis Forest Recreation Ground), składała się z 27 rozdziałów o zróżnicowanej objętości (od kilkuwersowych paragrafów do 12 stron). Poszczególne części – 25 środkowych rozdziałów nie pozostawało w żadnych związkach z pierwszym i ostatnim – można było czytać w dowolnej kolejności, co oznaczało, że liczba wszystkich wariantów lektury zamykała się w 15,5 septylionach (septylion w zapisie dziesiętnym to 10^{42}).

Podobną konstrukcją odznaczają się hiperteksty. Ich koncepcja została rozwinięta w latach 80. ubiegłego wieku wraz z powstaniem baz komputerowych umożliwiających tworzenie rozgałęziających się fabuł, dających odbiorcom możliwość wyboru kolejności zdarzeń, zakończenia, a także cech postaci¹⁷. Celem hipertekstów było tworzenie struktur fabularnych proponujących równoległe ścieżki narracyjne¹⁸, w których „[...] ilość rozgałęzień [...] stanowi zarazem zaletę i wyzwanie dla czytelnika, który może takie dzieło sztuki porzucić, uznając nadmierność leksemów i nadmierność odwiekowania, odchodzenia od głównego nurtu za nużące, dekompozycyjne”¹⁹.

Inspiracją do powstawania hipertekstów stały się praktyki RPG (*role-playing games*), w których gracze wcielali się w fikcyjne postaci dzieła. Strategia RPG pozwalała na przekształcenie lektury tekstu w rozgrywkę toczoną w świecie wyobraźni uczestników i polegającą na rozwijaniu wybranych wątków oraz kreowaniu nowych ciągów fabularnych. Przebieg rozgrywki, nad którą czuwał Mistrz (chodziło o to, żeby modyfikacje fabularne graczy mieściły się w granicach określonego na wstępie świata przedstawionego)²⁰, uzależniony był wyłącznie od kreatywności graczy²¹.

Doświadczenia *role-playing games* stały się ważną inspiracją dla gamebooków, w których „zadaniem czytelnika-gracza było wcielenie się w postać głównego bohatera i dokonywanie wyborów, mających wpływ na fabułę opowieści”²². W latach 70. dużą popularnością cieszyły komercyjne przeróbki

¹⁷ Vide <https://www.techsty.art.pl/hipertekst/definicje.htm> (dostęp: 8.07.2023).

¹⁸ Z. Fajfer, *Liberatura: hiperksięga w epoce hipertekstu*, [w:] idem, *Liberatura czyli literatura totalna. Teksty zebrane z lat 1999–2009*, red. K. Bazarnik, Kraków 2010, s. 4.

¹⁹ R. Bromboszcz, *Poezja cybernetyczna, hipertekst, liberatura, poezja neolingwistyczna...*, [w:] *Od liberatury do e-literatury*, red. E. Wilk, M. Górską-Olesińska, Opole 2011, s. 58–59.

²⁰ Vide *Gaming as Culture, Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*, red. J.P. Williams, S.Q. Hendricks, W.K. Winkler, Oxford 2006; *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Kraków 2012.

²¹ K. Jaworski, „Wybór należy do Ciebie...” *Gry paragrafowe – druga młodość zapomnianej formy rozgrywki*, „Studia Filologiczne Uniwersytetu Jana Kochanowskiego” 2015, nr 1, s. 80–81.

²² Gamebooki mają swoje źródła również w literackich praktykach z pierwszej połowy XX wieku. Za pierwszą tego typu powieść uchodzi *Consider the consequences!* spółki autorskiej Doris Webster i Mary Alden Hopkins, wydana w 1930 roku przez znane nowojorskie wydawnictwo The Century Company. Niewielka, zaledwie 146-stronicowa powieść o histo-

popularnych RPG²³, m.in. *Tunnels and Trolls, Choose Your Own Adventure*. Wyjątkowo popularne stały się też gamebooki Joego Devera (z 28-tomowej serii „Samotny Wilk” w Polsce ukazało się 9 tomów). W roku 1987 magazyn „Razem” opublikował grę książkową Jacka Ciesielskiego *Dreszcz*²⁴, a rok później *Goblin*²⁵. W 2002 roku powstał portal „Masz Wybór”, przeznaczony dla miłośników rodzimych gamebooków, w którym systematycznie publikowano utwory polskich autorów²⁶. W 2010 roku zostały założone nieformalne Wydawnictwo Wielokrotnego Wyboru oraz czasopismo internetowe „Masz Wybór”, poświęcone interaktywnym gałęziom kultury (30 sierpnia to dla polskich fanów skupionych wokół wydawnictwa nieformalne Święto Polskich Gier Książkowych)²⁷.

W ostatnich latach rodzime gamebooki przeżywają prawdziwy renesans. Lista tytułów jest długa, a do najpopularniejszych należą: *Dziennik. Księga rytuałów* Bartosza Idzikowskiego i Jakuba Cabana; *Dziennik. Zagadkowa podróż* Wojciecha Grajkowskiego i Michała Gołębiowskiego; powieści: Krzysztofa Firkowskiego *Wagabunda*; Beniamina Muszyńskiego *Utopia*; Jarosława Klofta *Sąsiedzi Lonesbury*; Filipa Wójcika *Cyberkop. Cena nieśmiertelności*; Igora Małyszczaka *Lot Żółtej Orchidei*; Rafała Nowocienia *Czarny legion*; Jarosława Irzykowskiego *Wyspa zmięczy*; Pawła Bogda-

rii Helen Rogers i jej dwóch adoratorów, Jeda Harringdale’a i Saundersa Meada, oferowała 43 różne zakończenia. Były one uzależnione od decyzji czytelników, którzy już na początku lektury musieli podjąć decyzję, która z postaci ma im opowiedzieć historię. 6 lipca 2018 roku książka została zaprezentowana i przeczytana we fragmentach w Radiu KZSC w Santa Cruz w USA na podstawie wyborów dokonanych przez słuchaczy stacji. *Vide* Audience Adventure Radio Hour - Consider the Consequences (2018.7.6), YouTube (dostęp: 5.07.2023). Innym przykładem rozgałęzień fabularnych angażujących widza jest sztuka teatralna Ayn Rand *Night of January 16th* (zainspirowana autentycznymi wydarzeniami, które doprowadziły do śmierci szwedzkiego producenta zapalek Ivara Kreugera). Fabuła dramatu rozgrywającego się na sali sądowej, gdzie toczy się proces w sprawie o morderstwo, jest uzależniona od decyzji ławników, którzy są wybierani spośród widzów. Ława przysięgłych – opierając się na zeznaniach świadków – musi zdecydować o winie postawionej w stan oskarżenia sekretarki. Od decyzji ławników zależą nie tylko zakończenie dramatu, lecz także jego przebieg. Po raz pierwszy sztuka została wystawiona w 1934 roku w Los Angeles pod tytułem *Woman on Trial*, a w kolejnym sezonie (już pod oryginalnym tytułem) zaprezentowano ją na Broadwayu. Doczekała się także adaptacji filmowej i radiowej. *Vide* A. Rand, *Night of January 16th*, New York 1971; B. Branden, *The Passion of Ayn Rand*, New York 1986.

²³ Powszechnie uważa się, że autorem pierwszego gamebooka był Edmund Wallace Hildick, który w 1967 roku stworzył opowieść o kocie (*Lucky Les*). *Vide* Lucky Les – The Best Book Ever? – Reader, You Decide... | Tim O’Hare, wordpress.com (dostęp: 6.07.2023).

²⁴ DRESZCZ – Gra Paragrafowa, dudziarz.net (dostęp: 6.07.2023).

²⁵ Goblin – Gra Paragrafowa – Jacek Ciesielski, YouTube (dostęp: 6.07.2023).

²⁶ Nasza Historia | Masz Wybór, masz-wybor.com.pl (dostęp: 6.07.2023).

²⁷ Masz Wybór | O książkach, w których Ty jesteś bohaterem, masz-wybor.com.pl (dostęp: 6.07.2023).

szewskiego *Skafander*; Andrzeja Bentkiewicza *Pierścień lorda Hatifnata*; Dominika Matusiaka *Amelia*²⁸.

Większość gamebooków opiera się na nieskomplikowanych schematach konstrukcyjnych. Krzysztof Jaworski zaproponował, aby podzielić je na: „labiryntowe”, ponieważ miejscem akcji jest najczęściej „tajemniczy labirynt” lub „nieprzebyty las”, a zadaniem gracza jest wyjście z opresji poprzez odtworzenie „mapy labiryntu”; „fabularne”, w których gracz dokonuje wyboru rozwiązań „fabularnych ścieżek”; „mieszane”, stanowiące hybrydowe połączenie dwóch pierwszych²⁹. Wydaje się, że propozycja Jaworskiego może stanowić przewodnik również po innych formach interaktywnych, w szczególności tych, które opierają się na rozwiązaniach RPG (np. interaktywnych audiobookach)³⁰.

Gry z formatem

Interesującym przykładem gier tekstowych są eksperymenty polegające na łączeniu dzieła z jego formatem – nośnikiem, na którym zostało ono utrwalone. Warto w tym kontekście przypomnieć dwa eseje Michela Butora: *Le Livre comme objet* i *Sur la page*, nawiązujące do tradycji poezji konkretnej³¹, w których autor zwracał uwagę, że doświadczenie lektury łączy się z formatem, w jakim dzieło zostało zapisane: kształtem książki, typografią, grafiką, a nawet jakością papieru³². Butor pisał, że fizyczny potencjał nośnika – kreatywne wykorzystanie układu strony, marginesów, kolumn, żywej paginy, przypisów, kroju czcionek – nie tylko wpływa na jakość lektury, lecz także jest jej integralnym składnikiem³³. Podkreślał jednocześnie,

²⁸ Gry Książkowe | Masz Wybór, masz-wybor.com.pl (dostęp: 6.07.2023).

²⁹ *Ibidem*.

³⁰ Dobrze widać to w takich produkcjach, jak *1812: Serce Zimy*. Format został stworzony przez Jarosława Bekę, Rafała Sadowskiego oraz Krzysztofa Majewskiego i wyprodukowany przez Orange Polska w 2011 roku. Konstrukcja wykorzystuje rozwiązania znane z rozgrywek RPG: słuchacze, wcielając się w postaci z wojny napoleońskiej, są systematycznie proszeni o podejmowanie decyzji dotyczących zarówno sposobu powitania (słuchacz może przywitać się serdecznie albo ironicznie), jak i kształtowania kluczowych dla przebiegu fabularnego wątków. *Vide* 1812 SERCE ZIMY #01 | Nowy początek starej przygody, YouTube (dostęp: 7.07.2023).

³¹ *Vide* TEKS-TURA. *Wokół nowych form tekstu literackiego i tekstu jako dzieła sztuki*, red. M. Dawidek Gryglicka, Kraków 2005; J. Donguy, *Poezja eksperymentalna Epoka cyfrowa (1953–2007)*, przeł. M. Madej, Gdańsk 2013; A. Kremer, *Przypadki poezji konkretnej. Studia pięciu książek*, Warszawa 2015; *Cyfrowa poezja konkretna – Korporacja Ha!art*, archive.org (dostęp: 10.07.2023).

³² M. Butor, *Essais sur le roman*, Paris 1992.

³³ *Vide* *Liberatura, e-literatura i... Remiksy, remediacje, redefinicje*, red. M. Górńska-Olesińska, Opole 2012.

że obcowanie z tekstem poprzez format książki może być rodzajem obrony przed współczesną lekturą, przypominającą „ultraszybką konsumpcję”, której znaczenie dezaktualizuje się przed jej zakończeniem³⁴.

Refleksja Butora stała się ważnym kontekstem dla rozwoju rodzimych eksperymentów określanych jako liberatura³⁵. Za manifest założycielski uznaje się tu *Liberaturę. Aneks do słownika terminów literackich* – tekst opublikowany przez Zenona Fajfera w 1999 roku w „Dekadzie Literackiej” (krakowskim dwumiesięczniku wydawanym od 1990 do 2012 roku). Koncepcja dzieła liberackiego, mówiąca o tym, że oprócz warstwy językowej tekstu istotne są jego typografia, format, krój pisma, grafika, ilustracje i rodzaj papieru, poszerzała pojęcie autorskości tekstu. Twórcą utworu stawał się w ten sposób artysta projektujący swoje dzieło na wszystkich jego poziomach, przekształcający lekturę tekstu w rodzaj gry z formatem – techniczną materią, w której zostało ono utrwalone.

Zenon Fajfer pytał:

[...] czy w literaturze pod pojęciem tworzywa należy rozumieć tylko język? A może tworzywem literata powinna być także kartka papieru, którą ma on swym piśmem zaczernić? [...] Czy pod pojęciem formy rozumianej jako „określony sposób ułożenia słów i zdań” (*Słownik terminów literackich* pod red. J. Sławińskiego) istnieje także miejsce na refleksję związaną z fizycznym kształtem słowa i zdania? [...] Czy pod pojęciem formy [...] mieści się także refleksja nad wyglądem samej książki? Czy fizyczny kształt i budowa książki są częścią składową dzieła literackiego, czy też jest to tylko i wyłącznie sprawa drukarza, introligatora, wydawcy i powszechnie obowiązujących w danym okresie norm? [...] Nieco inny problem jest z czasem. W cytowanym już *Słowniku* istnieją trzy terminy: „czas fabuły”, „czas narracji” i „czas w dziele literackim”, nie ma natomiast „czasu dzieła literackiego”, czyli... czasu lektury³⁶.

Próba odpowiedzi na te pytania stał się projekt przygotowany przez autora manifestu we współpracy z Katarzyną Bazarnik *Oka-leczenie*³⁷. Ty-

³⁴ K. Bazarnik, *Krótkie wprowadzenie do liberatury*, https://www.slideshare.net/mik_krakow/katarzyna-bazarnik-krtkie-wprowadzenie-do-liberatury (dostęp: 4.07.2023).

³⁵ Z. Fajfer, *Liberatura czyli literatura totalna...*, ed. cit., s. 7. Vide Zenon_Fajfer_-_Liberatura_czyli_literatura_totalna_PL.pdf, e-kei.pl (dostęp: 10.07.2023). Na temat cech liberatury vide *Liberatura*, liberatura.pl (dostęp: 10.07.2023).

³⁶ *Idem*, *Liberatura. Aneks do słownika terminów literackich*, „Dekada Literacka” 30 czerwca 1999, 5–6, s. 8–9. Vide Zenon_Fajfer_-_Liberatura_czyli_literatura_totalna_PL.pdf, e-kei.pl (dostęp: 4.07.2023).

³⁷ Projekt stanowi ilustrację teoretycznych rozważań dotyczących dzieła liberackiego, składającego się z: niewerbalnych i typograficznych środków wyrazu, przestrzennej organizacji tekstu, ikoniczności, autorefleksyjności (metatekstualności), hybrydyczności (polimedialności), interaktywności i ergodyczności (współpracy czytelnika). *Ibidem*, s. 160–161.

tuł, w którym kryje się zarówno pomysł „leczenia” czytelniczego oka, jak też świadomego „okaleczania” literatury (a może raczej od-okaleczania)³⁸, wprowadzał do niewielkiego, zaledwie 63-stronicowego tekstu-labiryntu. Z krótkiego opisu zachęcającego do odbycia dziwnej podróży można się było dowiedzieć, że cała rzecz rozgrywa się przy łóżku umierającego, a rozmowy prowadzą w głąb jego jaźni. Tekst okazywał się semiotyczną mapą, w której ukryte sensy wchodziły ze sobą w relacje ponadwerbalne i tworzyły konstrukcje hipertekstualne. Aby je uporządkować (i zrozumieć), czytelnik musiał zwracać uwagę na kolor i wielkość czcionki, światło między wyrazami, wypełniać puste miejsca między nimi i tworzyć ich własne interpretacje. Poskładanie inicjałów wyrazów prowadziło do odkrycia nowego tekstu, a powtórzenie całej procedury pozwalało na odczytanie sensu ukrytego „na dnie”. Lektura przybierała w ten sposób postać kontemplatywną. To odbiorca-uczestnik wyznaczał jej kierunek i tempo³⁹.

Gry z maszyną

Do najbardziej osobliwych gier literackich należą te, których autorką jest sztuczna inteligencja⁴⁰. Algorytmy naśladujące struktury językowe znanych dzieł są w stanie tworzyć proste konstrukcje fabularne należące do określonego stylu językowego. Dobrym przykładem takich praktyk są „generatory poezji” – systemy operacyjne zaprojektowane do tworzenia nietypowych kontaminacji wyrazów, rymów, układów rytmicznych, metafor, metonimii i symboli zgromadzonych w specjalnie przygotowanych bazach danych. Popularny *Generator wierszy Poeta* potrafi naśladować leksykalne i frazeologiczne konstrukcje językowe należące do scharakteryzowanej przez algorytm poetyki i konstruować z nich większe całości. Może napisać prosty tekst nawiązujący do stylów disco polo, gotyckiego czy miłosnego⁴¹.

Na podobnym schemacie opierała się koncepcja interaktywnej instalacji *Please, Feed The Lions*, stworzonej przez Es Devlin i Google Arts & Culture, ustawionej w 2018 roku na londyńskim Trafalgar Square. Zdigitalizowana rzeźba lwa zapraszała do wpisania na ekranie dotykowym tekstu, który następnie ukazywał się w paszczy zwierzęcia. Generator tworzył zaskakujące

³⁸ Ł. Matuszyk, *Liberackie ciało i jego „Oka-leczenie”*, „Er(r)go. Teoria–Literatura–Kultura” 2016, nr 32, s. 45.

³⁹ K. Bazarnik, *Liberatura, czyli o powstawaniu nowych gatunków (literackich)*, [w:] *Od liberatury do e-literatury*, red. E. Wilk, M. Górską-Olesińska, Opole 2011, s. 18–19.

⁴⁰ Vide K. Różanowski, *Sztuczna inteligencja: rozwój, szanse i zagrożenia*, „Zeszyty Naukowe” 2007, s. 110–111.

⁴¹ Vide <http://poetycko.eu> (dostęp: 12.07.2023).

połączenia wyrazów i struktur składniowych, wydobywał z nich znaczenia nadbudowane nad literalną warstwą tekstu. Niezależnie od tego, że „utwory” miały najczęściej postać jednozdaniową, sprawiały wrażenie, jakby należały do poetyckich eksperymentów językowo-formalnych⁴².

W 2014 roku Margaret Sarlei z Uniwersytetu Nowej Południowej Walii w Australii zaprogramowała algorytm Moral Storytelling System, tworzący bajki z morałem. System zapraszał uczestników do wyboru jednego z sześciu wiodących tematów występujących w bajkach Ezopa (kara za przewinienia, chciwość, duma, oczekiwania, lekkomyślność, nagroda), a następnie generował fabularną sekwencję zdarzeń ściśle powiązaną z 22 wariantami zachowań emocjonalnych postaci występujących w ramach określonych fabuł⁴³.

W 2018 roku powstała *1 the Road* – pierwsza powieść napisana przez sztuczną inteligencję (wydana przez Jean Boîte Éditions). Algorytm do niej zaprojektował Ross Godwin⁴⁴. Pomysł napisania książki naśladującej powieść Jacka Kerouaca *On the Road* opierał się na wpisaniu do algorytmu generującego proste sekwencje zdaniowe danych zgromadzonych przez Goodwina w czasie podróży z Nowego Jorku do Nowego Orleanu (trwającej bez mała 20 godzin; około 1300 mil) w marcu 2017 roku⁴⁵ (były to informacje pochodzące z kamery monitorującej przebieg podróży i rejestrującej cały obraz drogi, mikrofonu zapisującego rozmowy wewnątrz samochodu, GPS-u śledzącego położenie pojazdu i zegara komputerowego)⁴⁶. Goodwin postanowił nie ingerować w tekst, a jedynie dostarczyć materiał do badań nad algorytmicznymi wyborami sztucznej inteligencji. Z tych powodów język powieści jest stylistycznie niedoskonały, chropowaty, a zdarza się, że nielogiczny⁴⁷.

⁴² Vide <https://artsandculture.google.com/project/please-feed-the-lions> (dostęp: 7.07.2023)

⁴³ Australijka opracowała program komputerowy, który pisze bajki z morałem, Booklips.pl (dostęp: 11.07.2023).

⁴⁴ <https://aibusiness.pl/1-the-road-to-pierwsza-powieść-napisana-przez-sztuczna-inteligencję/> (dostęp: 14.05.2021).

⁴⁵ The First Novel Written by AI Is Here—and It’s as Weird as You’d Expect It to Be, singularityhub.com (dostęp: 11.07.2023).

⁴⁶ An AI and an artist go on the road. “The idea was to write a novel with a car”, CBC Radio (dostęp: 11.07.2023).

⁴⁷ Powieść składa się z zaskakujących konstrukcji składniowych: „It was nine-seventeen in the morning, and the house was heavy” (‘Była dziewiętna siedemnaście rano, a dom był ciężki’); „The bowl is made of wood in the middle of the street and nothing comes into its middle” (‘Miska jest zrobiona z drewna na środku ulicy i nic nie wchodzi w jej środek’); „The table is black to be seen, the bus crossed in a corner. A military apple breaks in. Part of a white line of stairs and a street light was standing in the street, and it was a deep parking lot” (‘Stół jest czarny, żeby było widać, autobus przejechał przez narożnik. Wojskowe jabłko włamuje się. Na ulicy stała część białej linii schodów i latarnia uliczna, a to był głą-

W sierpniu 2020 roku na stronie TechGame ukazała się informacja, że w ramach projektu THEaiTRE powstaje sztuka teatralna *Kiedy robot pisze sztukę*, w całości napisana przez roboty i sztuczną inteligencję, a jej premiera odbędzie się w styczniu 2021 roku (ostatecznie doszło do niej 26 lutego 2021 roku)⁴⁸. Szacuje się, że spektakl mogło obejrzeć nawet 30 000 odbiorców (na różnych urządzeniach został obejrzany 18 450 razy). Tekst dramatu świadczy o tym, że sztuczna inteligencja potrafi pisać dialogi, formułować proste stwierdzenia, a także stawiać pytania i udzielać na nie odpowiedzi. Ma jednak wyraźne ograniczenia związane z tworzeniem większych struktur operacyjnych, w szczególności dramaturgicznych i konstrukcyjnych⁴⁹.

Dużo sprawniejszy pod tym względem wydaje się algorytm GPT-2 stworzony przez programistów z Open AI, zaprojektowany do wytwarzania własnych treści. Potrafi on przewidzieć, jaki wyraz – znajdujący się w bazie danych składającej się z 40 GB wyrazów – może łączyć się z poprzednim, a przy tym zachować poprawność logiczną i stylistyczną zdania. Zaskakiwać może, że GPT-2 jest w stanie generować zarówno teksty informacyjne, jak i krótkie opowiadania, *fake newsy*, a także utwory literackie. Potrafi też konstruować teksty, w tym również referaty zaliczeniowe studentów i prace dyplomowe⁵⁰, za pomocą metajęzyka naukowego (właściwego dla określonej dziedziny).

Wnioski

Gry tekstowe prowadzą do kilku wniosków. Po pierwsze, mówią o tym, że zmieniły się (i zmieniają) potrzeby czytelników. Na naszych oczach powstał nowy typ odbiorcy, który wydaje się w znacznie mniejszym stopniu zainteresowany literaturą utrwaloną w postaci pisanej niż jej technologicznymi przeróbkami. Ów odbiorca, nastawiony na skrótowe, a może nawet fragmentaryczne obcowanie z literaturą, pełni jednocześnie ważne funkcje społeczne: współtworzy komercyjne formy obiegu dzieł literackich i ma

boki parking). *Vide* „1 the Road” to pierwsza powieść napisana przez sztuczną inteligencję, AI Business (dostęp: 11.07.2023).

⁴⁸ Projekt był częścią obchodów 100. rocznicy premiery spektaklu R.U.R. (Rossumovi Univerzální Roboti), który wyreżyserował Karel Čapek (spektakl, dzięki któremu określenia „science fiction” i „robot” zostały wprowadzone do języka potocznego, niespełna trzy lata po premierze został przetłumaczony na 30 języków. *Vide* THEaiTRE, czyli sztuka teatralna napisana przez roboty. Premiera już niedługo, techgame.pl (dostęp: 11.07.2023).

⁴⁹ Review: AI: When a Robot Writes A Play, Czech Centre London – A Younger Theatre (dostęp: 11.07.2023).

⁵⁰ GPT-2 - sztuczna inteligencja zdolna do pisania własnych treści, CTS SZKOLENIA PL (dostęp: 11.07.2023).

wpływ na kształtowanie wrażliwości estetycznej tych, którzy po nim będą je czytać.

Po drugie, gry z tekstem uświadamiają, że potencjał wykonawczy utworu literackiego może być przedmiotem gatunkowych negocjacji, powstających między odbiorcami (których estetyczna wrażliwość kształtowana jest przez kulturę wizualną i audialną) a rynkiem wydawniczym (posługującym się kryteriami ekonomicznymi). Napięcie powstające między nimi wprowadza jednocześnie do refleksji ogólniejszej, dotyczącej zmieniającego się statusu literackiego tekstu, a także jego typologii gatunkowych.

Po trzecie, gry z tekstem prowadzą do refleksji na temat zmian formalno-estetycznych wynikających z rozwoju technologicznego. Chodzi zarówno o to, że dzieła literackie mogą powstawać za sprawą technologii, jak i o to, iż w coraz większym stopniu mogą wykorzystywać schematy tworzone przez sztuczną inteligencję, roboty, samouczące się maszyny (*Learning Machines*) czy poszerzoną rzeczywistość (*Augmented Reality*). Wpływ technologii na powstawanie nowych narracji literackich stanowi kryterium trudne do zlekceważenia i wymaga szczegółowych badań, angażujących zarówno literaturoznawców, jak i przedstawicieli innych dyscyplin.

Po czwarte, z rozwojem technologicznym łączą się zagrożenia natury etycznej i prawnej. Łatwość, z jaką można kopiować i przerabiać cudze teksty, tworzyć plagiaty, a także programować maszyny do wytwarzania *fake newsów*, świadczy o tym, że rozwój technologiczny wyprzedził regulacje prawne, etyczne i obyczajowe⁵¹. Dotyczy to również literatury i rynku wydawniczego. W tym kontekście pytania o autora, jego styl (niepodrabialny i wyjątkowy), a także plagiat czy po prostu naśladowanie nabierają nowego znaczenia.

Po piątę, gry z tekstem skłaniają także do refleksji nad statusem współczesnego literaturoznawstwa. Skala i zakres eksperymentów, z jakimi mamy do czynienia, wymuszają tworzenie nowych ujęć badawczych – „metodologii praktycznych”, dostosowanych do analizy konkretnych dzieł. Oznacza to, że nie dysponujemy uniwersalną „skrzynką z narzędziami”, lecz zestawami pojedynczych instrumentów, które pozwalają na fragmentaryczne oświetlanie całości⁵². Wymagają one uruchomienia szerszych kontekstów poznawczych – refleksji z obszaru nauk społecznych, psychologicznych, komunikacyjnych, a także ekonomicznych.

⁵¹ Vide J. Wachowski, *Deepfejk – medialne falsyfikacje ciała. Cechy, funkcje, strategie komunikacyjne*, „Czas Kultury” 2022, nr 4, s. 209–224.

⁵² Vide E. Domańska, *Jakiej metodologii potrzebuje współczesna humanistyka?*, „Teksty Drugie” 2010, nr 1–2, s. 45–55.

BIBLIOGRAFIA

- „1 the Road” to pierwsza powieść napisana przez sztuczną inteligencję, AI Business (dostęp: 11.07.2023).
- 1812 SERCE ZIMY #01 | Nowy początek starej przygody, YouTube (dostęp: 7.07.2023).
- Allegro Lektury 2.0 – nowy projekt audio we współpracy Allegro i Storia by Astra*, <https://brief.pl/allegro-lektury-2-0-nowy-projekt-audio-we-wspolpracy-allegro-i-storia-by-astra/> (dostęp: 7.07.2023).
- An AI and an artist go on the road. „The idea was to write a novel with a car”, CBC Radio (dostęp: 11.07.2023).
- Audience Adventure Radio Hour – Consider the Consequences (2018.7.6), YouTube (dostęp: 5.07.2023).
- Australijka opracowała program komputerowy, który pisze bajki z morałem, Booklips.pl (dostęp: 11.07.2023).
- Bazarnik K., *Liberatura, czyli o powstawaniu nowych gatunków (literackich)*, [w:] *Od liberatury do e-literatury*, red. E. Wilk, M. Górską-Olesińska, Opole 2011.
- Białostocki J., *Tradycja i innowacja*, [w:] *Refleksje i syntezy ze świata sztuki*, Warszawa 1987, s. 11–17.
- Bromboszcz R., *Poezja cybernetyczna, hipertekst, liberatura, poezja neolingwistyczna...*, [w:] *Od liberatury do e-literatury*, red. E. Wilk, M. Górską-Olesińska, Opole 2011.
- Butor M., *Essais sur le roman*, Paris 1992.
- Chrudzimski A., *Teoria intencjonalności Romana Ingardena*, „Edukacja Filozoficzna” 1998, 25, s. 249–260.
- Cyfrowa poezja konkretna, Korporacja Ha!art, archive.org (dostęp: 10.07.2023).
- Domańska E., *Jakiej metodologii potrzebuje współczesna humanistyka?*, „Teksty Drugie” 2010, nr 1–2, s. 45–55.
- Donguy J., *Poezja eksperymentalna Epoka cyfrowa (1953–2007)*, przeł. M. Madej, Gdańsk 2013.
- DRESZCZ – Gra Paragrafowa, dudziarz.net (dostęp: 6.07.2023).
- Fajfer Z., *Liberatura. Aneks do słownika terminów literackich*, „Dekada Literacka” 30 czerwca 1999, 5–6.
- Fajfer Z., *Liberatura czyli literatura totalna. Teksty zebrane z lat 1999–2009*, red. K. Bazarnik, Kraków 2010.
- Fajfer Z., *Liberatura: hiperksięga w epoce hipertekstu*, [w:] *Liberatura czyli literatura totalna. Teksty zebrane z lat 1999–2009*, red. K. Bazarnik, Kraków 2010.
- Gaming as Culture, Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*, red. J.P. Williams, S.Q. Hendricks, W.K. Winkler, Oxford 2006.
- Genette G., *Palimpsestes. La littérature au second degree*, Paris 1982.
- Głowiński M., *O intertekstualności*, „Pamiętnik Literacki” 1986, z. 4.
- Goblin – Gra Paragrafowa – Jacek Ciesielski, YouTube (dostęp: 6.07.2023).
- Goody J., *Logika pisma a organizacja społeczeństwa*, przeł. G. Godlewski, Warszawa 2006.
- GPT-2 – sztuczna inteligencja zdolna do pisania własnych treści, CTS SZKOLENIA PL (dostęp: 11.07.2023).
- Gry Książkowe | Masz Wybór, masz-wybor.com.pl (dostęp: 6.07.2023).

- <http://poetycko.eu> (dostęp: 12.07.2023).
- <https://artsandculture.google.com/project/please-feed-the-lions> (dostęp: 7.07.2023).
- https://www.slideshare.net/mik_krakow/katarzyna-bazarnik-krtkie-wprowadzenie-do-liberatury (dostęp: 4.07.2023).
- <https://www.techsty.art.pl/hipertekst/definicje.htm> (dostęp: 7.07.2023).
- Ingarden R., *O dziele literackim*, Warszawa 1960.
- Ingarden R., *Studia z estetyki*, t. 1, Warszawa 1956.
- Jaworski K., „Wybór należy do Ciebie...” *Gry paragrafowe – druga młodość zapomnianej formy rozgrywki*, „Studia Filologiczne Uniwersytetu Jana Kochanowskiego” 2015, nr 1.
- Krauze-Sikorska H., Klichowski M., *Świat digital natives. Młodzież w poszukiwaniu siebie i innych*, Poznań 2013.
- Kremer A., *Przypadki poezji konkretnej. Studia pięciu książek*, Warszawa 2015.
- Kristeva J., *Problemy strukturyzowania tekstu*, przeł. W. Krzemień, „Pamiętnik Literacki” 1972, z. 4.
- Kristeva J., *Semiotique. Recherches pour une semanalyse*, Paris 1969.
- Liberatura, e-literatura i... Remiksy, remediacje, redefinicje*, red. M. Górską-Olesińska, Opole 2012.
- Liberatura, liberatura.pl (dostęp: 10.07.2023).
- Lucky Les – The Best Book Ever? – Reader, You Decide... | Tim O'Hare, wordpress.com (dostęp: 6.07.2023).
- Masz Wybór | O książkach, w których Ty jesteś bohaterem, masz-wybor.com.pl (dostęp: 6.07.2023).
- Matuszyk Ł., *Liberackie ciało i jego „Oka-leczenie”*, „Er(r)go. Teoria–Literatura–Kultura” 2016, nr 32.
- Nasza Historia | Masz Wybór, masz-wybor.com.pl (dostęp: 6.07.2023).
- Okopień-Sławińska A., *Relacje osobowe w literackiej komunikacji*, [w:] *Problemy socjologii literatury*, red. J. Sławiński, Wrocław 1971.
- Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Kraków 2012.
- Ong W.J., *Oralność i piśmienność*, przeł. J. Japola, Lublin 1992.
- Postman N., *Technopol. Triumf techniki nad kulturą*, przeł. A. Tanalska-Dulęba, wst. M. Czubaj, Warszawa 2008.
- Review: AI: When a Robot Writes A Play, Czech Centre London – A Younger Theatre (dostęp: 11.07.2023).
- Różanowski K., *Sztuczna inteligencja: rozwój, szanse i zagrożenia*, „Zeszyty Naukowe” 2007.
- Świontek S., *Dialog – dramat – metateatr. Z problemów teorii tekstu dramatycznego*, Łódź 1990.
- TEKS-TURA. *Wokół nowych form tekstu literackiego i tekstu jako dzieła sztuki*, red. M. Dawidek-Gryglicka, Kraków 2005.
- The First Novel Written by AI Is Here—and It's as Weird as You'd Expect It to Be, singularityhub.com (dostęp: 11.07.2023).
- THEaiTRE, czyli sztuka teatralna napisana przez roboty. Premiera już niedługo, techgame.pl (dostęp: 11.07.2023).
- Ubersfeld A., *Czytanie teatru I*, przeł. J. Żurowska, Warszawa 2002.

- Wachowski J., *Deepfejski – medialne falsyfikacje ciała. Cechy, funkcje, strategie komunikacyjne*, „Czas Kultury” 2022, nr 4, s. 209–224.
- Wachowski J., *Mit-dramat-tradycja. O transtekstualności w polskiej dramaturgii współczesnej*, Poznań 1993.
- Wóycicki K., *Forma językowa prozy polskiej i wiersza polskiego*, Warszawa 1912.
- Zenon_Fajfer_-_Liberatura_czyli_literatura_totalna_PL.pdf, e-kei.pl (dostęp: 10.07.2023).
- Ziomek J., *Projekty wykonawcy w dziele literackim a problemy genologiczne*, [w:] *Powinnowactwa literatury. Studia i szkice*, Warszawa 1980, s. 102–132.
- Ziomek J., *Retoryka opisowa*, Wrocław 1990.

Jacek Wachowski – prof. zw. dr hab. w Zakładzie Estetyki Literackiej Instytutu Filologii Polskiej UAM. Członek Polsko-Czeskiego Towarzystwa Naukowego oraz Poznańskiego Towarzystwa Przyjaciół Nauk. Zajmuje się estetyką performansu, nowymi technologiami, teorią dramatu, a także komunikacją literacką. Jest autorem sześciu książek, kilku prac zbiorowych i artykułów publikowanych w „Pamiętniku Teatralnym”, „Dialogu”, „Przestrzeniach Teorii” oraz „Czasie Kultury”. ORCID: 0000-0002-4859-3963. Adres e-mail: <jackearn@amu.edu.pl>.

Jacek Wachowski – full professor at the Department of Literary Aesthetics of the Institute of Polish Philology of the Adam Mickiewicz University. Member of the Polish-Czech Scientific Society, and the Poznań Society of Friends of Science. He deals with the aesthetics of performance, new technologies, the theory of drama, as well as literary communication. He is the author of six books, several collective works, as well as articles published in “Pamiętnik Teatralny”, “Przestrzenie Teorii” and “Czas Kultury”. ORCID: 0000-0002-4859-3963. E-mail address: <jackearn@amu.edu.pl>.