

Jakub Kłeczek

Katedra Dramatu, Teatru i Widowisk. Wydział Filologii Polskiej i Klasycznej,  
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

## MUD-y i „teatr” internetowy – performanse czytania i pisania w sieci

**Streszczenie.** *Net art* jako sztuka, której wyznacznikiem jest istnienie w cyfrowym zapośredniczeniu technologicznym, swoim istotnym środkiem wyrazu czyni komunikat tekstowy istniejący na styku kodu literackiego i informatycznego. Ten ostatni służy odtwarzaniu zaprogramowanych wyjściowo obliczeń, choć dziś w rzeczywistości wysokopoziomowych języków programowania także całych zachowań kulturowych. Owa dwoistość, szczególnie problemowa dla statusu medium, jakim jest literatura, reorganizuje relację nadawczo-odbiorczą w komunikacji literackiej przez realizowanie treści w czasie rzeczywistym (*in real time*). Realizowanie kodu przez komputer, na bieżąco w cyberprzestrzeni, wydaje się strategią kluczową dla opisu poetyki nowego rodzaju tekstu wyrażanego medium maszyn cyfrowych. Głównym celem artykułu jest propozycja kategorii dramaturgii technologicznego czasu rzeczywistego, odnoszącej się do realizacji tekstu na bieżąco w zapośredniczeniu medium komputera podłączonego do sieci. Pojęcie dramaturgii, odnoszące się zarówno do tekstu literackiego, jak i zdarzeń z obszaru sztuk performatywnych, zaadaptowane tu zostało na potrzeby opisu sytuacji nowomediальной.

**Słowa kluczowe:** MUD-y, performanse, Net art, technologiczny czas rzeczywisty

### 1. Wstęp – partycypacja czytelnika w procesach twórczych

Zasadniczym celem niniejszego tekstu jest opis niszowego i rzadko podejmowanego w humanistyce zjawiska, jakim są performanse<sup>1</sup> – niemożliwe

---

<sup>1</sup> Posługuję się pojęciem „performans” w odniesieniu do zjawisk takich jak „teatr” internetowy, MUD-y czy inne formy twórczego czytania i pisania *on-line* (które

do rozegrania się poza generowaną przez maszyny cyfrowe siecią cyberprzestrzenia<sup>2</sup>. W artykule będę opisywał i analizował te cyfrowe performanse, które za dominujące narzędzie komunikacji obrały tekst. Ten typ komunikatu, na pierwszy rzut oka najbliższy ekspresji literackiej, poddany głębszej analizie na wielu poziomach, okazuje się wyjątkowo od niej odległy, jednocześnie pozostając z nią w ścisłym związku m.in. na poziomie sposobów narracji. Wydaje się, że istnieje jednak więcej przesłanek ku temu, by badać tego rodzaju zdarzenia jak np. tekstualny „teatr” internetowy<sup>3</sup> czy MUD-y<sup>4</sup>, kategoriami bliższymi refleksji z obszaru performatyki czy medioznawstwa niż teorii literatury. W przypadku tego rodzaju działań sednem komunikatu nierzadko okazuje się nie sam tekst, ale środowisko przekazu oraz proces twórczy. Pisanie i czytanie w internecie znacząco wpływa na komunikat tekstowy. Uważna obserwacja pozwala wyodrębnić co najmniej trzy cechy, jakie zyskuje tekst w sieci. Performans czytania i pisania w internecie to: (1)

---

szczegółowiej omówię w dalszej części tekstu), ponieważ pragnę opisywać je z punktu widzenia procesu, zgodnie z optyką performatyki – dyscypliny opisującej rzeczywistość kategorią performansu [por. Schechener 2006: 50–52]. Nie wdając się w tym miejscu w dyskusję na temat definicji performansu *per se*, postaram się wykorzystać tę kategorię jako narzędzie umożliwiające spojrzenie na obiekt badań przez pryzmat metamodelu teatru, procesu, zachowania kulturowego czy działania [por. McKenzie 2011: 3–33].

<sup>2</sup> Cyberprzestrzeń w niniejszym artykule rozumiem będę za Mariuszem Pisarskim jako „przestrzeń otwartego komunikowania się za pośrednictwem połączonych komputerów i pamięci informatycznych pracujących na całym świecie”, która „w dyskursie humanistycznym stała się synonimem Internetu”, [Pisarski 2009]. Cyberprzestrzeń jest „sceną” opisywanych w artykule działań, poza którą performanse czytania i pisania *online* nie mogą zaistnieć.

<sup>3</sup> Pod pojęciem „teatr” internetowy rozumiem rodzaj cyfrowych performansów rozgrywanych w internecie, które stylizowane są na wzór spektaklu teatralnego. Słowo „teatr” opatrzone jest tu w cudzysłów, ponieważ uznanie tego rodzaju działań za spektakl teatralny *sensu stricto* jest dość kontrowersyjne. Tekstowy „teatr” internetowy to przede wszystkim działalność grup: The Hamnet Players i The Plaintext Players. Grupy te rozgrywały swoje „spektakle” za pomocą internetowego komunikatora IRC w pierwszej połowie lat 90. Był to pewien etap w eksperymentach teatralnych w sieci [por. Dixon 2007: 483–512]. I choć dziś próby umieszczenia ekspresji teatralnej w internecie są daleko bardziej zaawansowane, to jednak forma tekstowego odgrywania roli za pomocą aplikacji czatowych wciąż praktykowana jest na stronach WWW typu Role Play Chat (m.in. rphaven.com, roleplaychat.org, elliqiy.com). Przypadkowi rozmówcy na takich stronach mają okazję odegrać jakąś postać za pomocą tekstu lub porozmawiać z użytkownikiem odgrywającym jakąś postać. Sama forma teatralizacji tekstowej wypowiedzi w sieci pozostaje żywa i powszechna.

<sup>4</sup> MUD – skrót od *Multi User Dungeon*. Masowe sieciowe tekstowe gry fabularne. Ich dokładniejszy opis pojawia się w dalszej części artykułu.

ekspresja w czasie rzeczywistym (*in real time*), (2) działanie, którego powodzenie jako komunikatu zależne jest od wydajności hardware’u, *software’u* i umiejętności użytkownika. Jest to również działanie, w którym dochodzi do mniejszej lub większej (3) erozji opozycji nadawca–odbiorca. Dzieło, którego podstawową materią jest tekst, i jego prezentacja odbiorcom pasywnym do pewnego stopnia, w standardowym obiegu wydawniczym, staje się procesem bardziej bezpośredniej (niż w drukowanej komunikacji tekstowej) interakcji nadawczo-odbiorczych. Czytanie i pisanie w internecie w odpowiednim kontekście włącza w procesy komunikacji użytkownika. A mówiąc ściślej, doprowadza do sytuacji, w której uczestnicy, niebędący pierwszymi inicjatorami komunikatu, przybierają rolę aktywnych, działających kolektywnie współkreatorów zdarzenia medialnego.

## 2. Użytkowanie tekstu a teoria sztuki nowych mediów

Tekstowy „teatr” internetowy i pokrewne mu zjawiska odbierać można jako remediacje literatury. Koncepcja remediacji Davida Boltera i Richarda Grusina zakłada „przedstawiane jednego medium w innym”. Zdaniem amerykańskich badaczy „Remediacja jest cechą definiującą nowe media” [Bolter, Grusin 2000: 100]. W procesie remediacji nowe media nieustannie korzystają z dorobku swoich poprzedników, nie wypierając ich całkowicie z użycia. Uznanie performansów czytania i pisania w internecie za działania wywodzące się z medium literatury wydaje się zasadne ze względu na posługiwanie się przez performerów pismem jako podstawowym narzędziem przekazu. Jeśli uznany omawiane tu performanse za remediację literatury, doprowadzi nas to m.in. do wniosku, że cyfrowe medium komputera podłączonego do sieci upłynnia „zamrożone” dzieło literackie *status quo*. Tego rodzaju komunikacja tekstowa nierzadko zmusza użytkownika do procesów twórczych – ingerencji w tekst podczas jego powstawania, działań zarezerwowanych w drukowanym obiegu komunikacyjnym dla wąskiej grupy literatów, wydawców, recenzentów etc. Zatarcie granic pomiędzy nadawcą i odbiorcą w tekstowej komunikacji internetowej sprawia również, że dowartościowany (względem tradycyjnej komunikacji literackiej) okazuje się sam proces wspólnego pisania *on-line*.

By jednak nie pozostać w sferze rozważań czysto teoretycznych, przyjrzyjmy się jednej z ciekawszych form sieciowych performansów tekstowych, w kontekście wspomnianej partycypacji użytkownika w procesach twórczych. MUD-y, czyli *Multi User Dungeon* (dosłownie: Wieloosobowe Lochy) są remediacją stolikowych gier fabularnych<sup>5</sup> (RPG – *tabletop Role-play games*) pokroju *Dungeon and Dragons* (Lochy i Smoki). Uczestnicy MUDów podobnie jak gracze stolikowych RPG w toku narracji kontrolowanej przez Mistrza Gry (w przypadku MUD-ów ich rolę przejmują zwykle twórcy programu) wcielają się w postaci i podróżują po fikcyjnych światach, wykonując zadania wymagające drużynowej współpracy. Osoby, które w rzeczywistości nigdy się nie spotkały, w świecie gry mogą za pomocą medium MUD-ów nawiązywać znajomości i wspólnie przeżywać przygody. Bez aktywnej postawy eksploratora cyfrowych światów tworzenie kolektywnej fikcyjnej historii przez społeczność graczy nie byłoby możliwe. Tekst w MUD-ach jest tym, co ukazuje się i tworzone jest tylko w dialogu użytkowników. Pozbawiony kontekstu zapis rozgrywki nie przedstawia wysokiej wartości literackiej. Tym, co świadczy o wartości tego tekstu, jest jego realizacja w cyberprzestrzeni rozgrywki, odpowiednie tempo wprowadzania komend czy wiarygodne odgrywanie postaci.

Zaznaczyć jednak należy, że MUD-y szczyt popularności przeżywały w latach 80. i 90. Dziś podobne potrzeby z sukcesem zastąpiło uczestnictwo w grach typu MMORPG – sieciowych, cyfrowych grach fabularnych opartych na rozbudowanych środowiskach trójwymiarowych. MUD-y w dalszym ciągu mają jednak swoich zwolenników. Powstają nowe systemy rozgrywki i rozwijane są stare.

Cecha opisywanych gier narracyjnych, jaką jest możliwość kreatywnego uczestnictwa w sieciowych performansach, powoduje kolejną właści-

---

<sup>5</sup> Gry fabularne to rodzaj gier towarzyskich. W toku narracji uczestnicy rozgrywki odgrywają postaci i wykonują zadania narzucone przez Mistrza Gry prowadzącego daną sesję. Rozgrzywka oparta jest na mechanice gry, zawartej zwykle w dystrybuowanych podręcznikach szczegółowo opisujących: zasady działania świata, obiektów w nim zawartych, wzory zachowań postaci i zarządzającego rozgrywką Mistrza Gry. Zasady do uważanej za prekursora gatunku gry fabularnej *Dungeons&Dragons* ukazały się w 1974 r. Tytuł ten ze swoją mechaniką kart postaci (parametryzowania osobowości, umiejętności, cech fizycznych etc.), wykorzystywania kości (wprowadzających element losowy do rozgrywki), oraz zasadami działania świata (opartego na fantasy inspirowanej literaturą J.R.R. Tolkiena) wpłynął znacząco na gatunek nie tylko stolikowych gier fabularnych, ale na ich remediacje: MUD-y, komputerowe fabularne gry komputerowe(cRPG) etc.

wość. Uplynnienie ról nadawczo-odbiorczych komunikatu tekstowego pozwala użytkownikowi zanurzyć się w nim, tzn. poddać się bardziej lub mniej świadomie stanowi immersji. W podobny metaforyczny sposób o stanie zanurzenia użytkownika w technologicznym zapośredniczeniu pisze teoretyk literatury nowomediowej Marie Laure-Ryan. Jej zdaniem immersja to: „ekscytujące i pobudzające doświadczenie, które porównać można do kąpieli w zimnym oceanie przy silnych falach. Otoczenie wydaje się początkowo nieprzyjemne i wchodzisz w nie niechętnie, ale gdy tylko zanurzysz się i poddasz swoje ciało działaniom fal, chciałbyś nigdy nie wychodzić” [Ryan 2001: 11].

Ryan, jako teoretyk literatury nowomediowej, postuluje włączenie kategorii immersji technologicznej w obręb refleksji teoretycznoliterackiej, sugerując, że dotychczasowe pojęcia poetyki okazują się zawodne poznawczo wobec nowej przestrzeni cyfrowej ekspresji. Warto w tym miejscu dodać, że immersja technologiczna znacząco różni się od zwykłej strategii pogrążenia czytelnika w lekturze, czy w skrajnym przypadku syndromu Don Kichote’a – zatracenia poczucia rzeczywistości i fikcji. W środowisku nowych mediów dochodzi bowiem do innego sposobu wytwarzania iluzji. Jak zauważa polski teoretyk hipertekstu Mariusz Pisarski: „Komputery nadają zjawisku immersyjności nowego wymiaru, wzbogacając je o wielokanałowe strumienie sygnałów, responsywność i dostarczaną przez coraz to doskonalszą technologię teleobecność i jej różne odmiany” [Pisarski 2009]. Rozpatrzmy dokładniej wymienione przez Pisarskiego cechy. Wielokanałowość komunikacji umożliwia m.in. *multitasking*, czyli, w dużym uproszczeniu, korzystanie z wielu programów jednocześnie. Dla omawianej tu komunikacji tekstualnej, w swoistym dla maszyn czasie rzeczywistym, ma to znaczenie np. w momencie, gdy użytkownik aplikacji służącej konwersacji decyduje się na korespondowanie w wielu oknach, przy możliwości nieujawniania tego faktu swoim rozmówcom. Performer w pewnym sensie jest obecny w kilku „miejscach” jednocześnie. Pojęcie responsywności, wykorzystane przez Pisarskiego, w swoim powszechnym użyciu odnosi się zarówno do interakcji użytkownika z danym obiektem nowych mediów<sup>6</sup>, jak i do opisu, zwykle psychologicznych, zależności komunikacji *face to*

---

<sup>6</sup> Pojęcie „responsywny” w projektowaniu stron WWW (*responsive web design*) oznacza cechę strony, która dostosowuje się automatycznie do wielkości ekranu, na którym jest wyświetlana. Strona responsywna to taka, która jest komfortowa w przeglądaniu dla użytkowników zarówno laptopów, tabletów, jak i smartfonów.

face. Responsywność oddaje tym samym w interesujący sposób dwoistość sytuacji komunikatu tekstualnego, wyrażonego za pomocą mediów cyfrowych, który w świadomości wielu odbiorców istnieje na styku kontaktu z narzędziem i osobą. Ostatnia wymieniona przez Pisarskiego cecha immersji technologicznej to teleobecność – czyli najogólniej zaistnienie użytkownika w przestrzeni cyfrowej. Charakterystyczne dla tego zjawiska jest przesunięcie dominanty ontologicznej z nieoczywistego, w tym momencie realnego, na bardziej „organiczne” wirtualne – oparte na technologicznym zapośredniczeniu: okulary rzeczywistości wirtualnej, komputer zaopatrzone w odpowiednio angażującą aplikację etc.

Pojęcie immersji dla cyfrowego dzieła literackiego stanowi kluczowe zagadnienie. Odpowiedź na pytanie, czym jest immersja dla literatury cyfrowej, przybliżyła nas do odpowiedzi na istotne pytanie o to, jak medium komputera remediuje literaturę. Jednakże opis immersji wciąż pozostaje niepełny. Nie wglębiając się w problematykę różnorodnych definicji immersji, których powstała już całkiem pokaźna ilość, chciałbym spojrzeć na nią z punktu widzenia sieciowych performansów literackich.

Wobec pojęcia immersyjności, będącego przedmiotem refleksji teoretyków literatury nowomediowej, warto, zgodnie z optyką performatyki, zadać pytanie: nie „czym” jest immersja, ale „jak” ona przebiega. By na nie odpowiedzieć, należy podjąć próbę zrozumienia projekcji zachowań użytkownika, sugerowanych przez twórcę obiektu nowomediowego, oraz pozostałych złożonych działań składających się na całość relacji *interface to interface*. Poszerzenie użytecznej w analizie omawianego dalej przedmiotu badań refleksji teoretycznoliterackiej i medioznawczej o kontekst performatywny można rozpocząć od cytatu Peggy Phelan: „Chciałabym, aby pisanie odtworzyło afektywną siłę performansu, tak jak rozgrywa się on w czasie [...]. Pisanie performatywne pragnie afektu, przy całej swej nerwowości i drażliwości co do skutków tego pragnienia. Na przemian zuchwałe i bojaźliwe, przebiegłe i niebaczące, wskazuje zarówno na siebie, jak i na «sceny», które je motywowały” [Phelan 1997: 145]. Wydaje się, że miejscem, gdzie z takim rodzajem pisania możemy się spotkać, jest właśnie cyfrowy obszar komunikacji tekstowej. Pisanie w sieciowych performansach nierzadko oddaje działanie na bieżąco, będące wyrazem uczuć, emocji. Komunikat tekstowy wyrażony w takim performansie zaopatrzone jest w swoiste dla tego rodzaju działań napięcie wytwarzane przez medium komputera *on-line*. Napięcie to wywoływane jest przede wszystkim przez poczucie pisania w czasie rzeczywistym, będącego rodzajem bezpośredniej rozmowy z innymi

użytkownikami. Swobodne wyrażanie emocji oraz zbliżenie performansu czytania i pisania jest ważną cechą zarówno MUD-ów, tekstowego „teatru” internetowego, jak i wielu obszarów pisania w internecie w ogóle (czaty, komunikatory etc.).

### **3. Dramaturgia czasu rzeczywistego jako kategoria poetyki tekstowych obiektów nowych mediów**

Po powyższej refleksji metodologicznej wróćmy jednak do tytułowego problemu dramaturgii technologicznego czasu rzeczywistego i cyfrowych performansów tekstualnych w sieci. Dramaturgia rozumiana jako pewien zespół cech kompozycyjno-warsztatowych w sieciowych performansach literackich okazuje się kwestią nie tylko stylu czy formy tekstu (jak w wypadku komunikatu drukowanego), ale także cech środka przekazu – komputera podłączonego do sieci. Na dramaturgię, odpowiedzialną za tempo i napięcie w narracji, składa się tu również wykorzystywana do tekstowej komunikacji aplikacja, szybkość łącza internetowego i inne parametry techniczne. Za dramaturgię komunikatu odpowiedzialne są także umiejętności użytkownika: szybkość pisania, umiejętność korzystania z emotikonów, skupienie się na kilku dialogach, w różnych oknach etc. Cechy aplikacji, służących komunikacji, promieniują zatem na bardziej lub mniej zaimplementowaną logikę konstrukcyjną i tempo przebiegu fabularnego performansów czytania i pisania w internecie.

Istotną, niejako definiującą zdarzenie cyfrowej komunikacji sieciowej cechą jest jego przebieg w czasie rzeczywistym. Napięcie, jakie wytwarza się w użytkowniku posiadającym świadomość interakcji z innym użytkownikiem (lub jego symulacją, w wypadku konwersacji z botami) w poczuciu działania, w jednym czasie, na jednym obiekcie jest podstawą tego, co nazwać można dramaturgią czasu rzeczywistego. Bez pulsującego napięcia, jakie stanowi niepokój przyszłych zdarzeń, tekst okazuje się płaską, uznawaną za nieoddającą tego, co się wydarzyło między użytkownikami, wymianą krótkich wiadomości tekstowych. Wystarczy rozejrzeć się po rozmaitych zamkniętych tematach forów dyskusyjnych sprzed lat, by zobaczyć, jak bardzo w porównaniu z etapem żarliwej wymiany poglądów przypominają one cmentarzyska tamtych zdarzeń.

Podobne pytanie, choć w kontekście książkowych publikacji list dyskusyjnych połowy lat 90., zadaje badacz cyberkultury Peter Lunenfeld: „Co się dzieje z ich [list dyskusyjnych – przyp. aut.] szczególną pikanterią czasu rzeczywistego, kiedy są przechowywane w archiwach, a szczególnie w bezczasowym wymiarze książki?” [Lunenfeld 2001: 41]. Z tej siły konwencji poczucia jednoczesności nadania i odbioru komunikatu cyfrowego dobrze zdają sobie sprawę zarówno uczestnicy, projektanci MUD-ów, jak i użytkownicy performansów „teatrów” internetowych. Jednak tym, co powoduje ową „szczególną pikanterię czasu rzeczywistego”, jest nie sam tekst – treść przekazu, ale narzędzie komunikowania – dana aplikacja, a zwłaszcza interfejs użytkownika, czyli część aplikacji, która odpowiada za obsługę programu.

Projektowanie interfejsów użytkownika czy szerzej interakcji człowiek–komputer, zgodnie z zapowiedziami Brendy Laurel, autorki książki *Computers as Theater* z 1991 roku, w istotnym stopniu naznaczone jest dziś podejściem nie tylko naukowym, ale i artystycznym. Ten fakt nie dziwi, kiedy zdamy sobie sprawę z tego, że aplikacja do pewnego stopnia zarządza tak istotnym aspektem tekstowej komunikacji jak napięcie dialogu czy dramaturgia komunikacji. Posługując się metamodelem teatru, w tym kontekście można stwierdzić, że interfejs pełni do pewnego stopnia funkcję scenariusza w sieciowych performansach tekstowych. Laurel daje również wskazówkę projektantom interfejsów, którzy chcą, aby doszło do działań, w których możliwa stanie się performatywna ekspresja zapośredniczona technologicznie. Jej zdaniem użytkownicy i projektanci muszą „tchnąć życie w narzędzia. Nasza twórcza siła musi się objawić nie jako artefakt, lecz jako współpracownik – rozszerzenie nas samych wcielonych w nasze systemy” [Laurel 1991: 196]. Świadome kreowanie tożsamości, zazwyczaj przez wciąż dominujący w komunikacji internetowej tekst, to wcielenie w życie propozycji Laurel, mające prawdopodobnie swój najwyższy wyraz w „teatrze” internetowym i jego odmianach. Zjawisko to ujawnia bowiem sam mechanizm performatywnego pisania on-line. Pisania, w którym użytkownik wyraża emocję przed czytelnikiem w konwencji bezpośredniej wymiany zdań. „Aktor”, użytkownik jest bowiem świadomy aktu „tchnienia ducha” – zaopatrzenia w emocję tekstowego komunikatu w sieci. Jego przesłaniem okazuje się w tym kontekście ukazanie strategii obsługi interfejsu.

Prócz interfejsu, czyli oprogramowania, na komunikat wpływa także wykorzystywany sprzęt. Powiedzmy zatem jasno, jaka właściwość medium komputera *on-line* nie poddaje się modyfikacjom zmieniającym charakter komunikatu. Gdzie kończy się konstrukt kulturowy interfejsu użytkownika

bliski teatralnej umowie aktora z widzem, a zaczyna właściwość działania niemal każdej maszyny cyfrowej. Ową cechą jest głębsza struktura zasady informatycznego czasu rzeczywistego, będącego czymś innym niż stosowany przez większość populacji Zachodu czas zegarowy. Jak zauważa David Bolter: „każdy, kto pracuje z komputerem wkracza niejako w inny czasoswiat, w świat nanosekund (miliardowych sekundy). Jeśli początkowo próbujemy zrozumieć czas komputerowy w kategoriach poprzednich doświadczeń, nasze spojrzenie ulega wkrótce odwróceniu: sposób, w jaki komputer «przetwarza» czas, staje się modelem dla naszego myślenia o przemijaniu czasu w przyrodzie i w kulturze w ogólności” [Bolter 1990: 158]. Głównym przesłaniem programu komputerowego, jeśli chodzi o kulturowe postrzeganie czasu we współczesnym społeczeństwie informacyjnym, jak dalej stwierdza Bolter, okazuje się jego skończoność. Logika programowania ruguje bowiem ze swojego obrębu porażkę niewydolności, jaką jest operacja „możliwa” do wykonania w czasie absurdalnie długim lub nieskończonym. Komunikat tekstualny umieszczony w takiej rzeczywistości zmienia zasadniczo swoje znaczenie. Parafrazując przytoczony cytat Boltera w kontekście tekstowej ekspresji zapośredniczonej przez medium elektroniczne, można ująć sprawę w następujący sposób: „aktor”<sup>7</sup> tekstualnego „teatru” internetowego lub literat czasu rzeczywistego, grający i jednocześnie piszący za pośrednictwem maszyny cyfrowej, wkracza niejako w inny czasoswiat, w świat nanosekund. Jeśli początkowo próbujemy zrozumieć ekspresję w czasie komputerowym w kategoriach poprzednich doświadczeń aktorskich czy literackich, nasze spojrzenie ulega wkrótce odwróceniu: sposób, w jaki komputer „przetwarza” ekspresję wyrażaną w czasie, staje się modelem myślenia performerera o efemeryczności zdarzenia, w którym bierze udział. Bycie „aktora” czy użytkownika w czasie rzeczywistym czy nastawienie tego rodzaju komunikatu na proces w czasie rzeczywistym okazuje się zatem kategorią definiującą opisywanych zachowań.

Przeprowadzona analiza kulturowa zarówno interfejsu użytkownika oprogramowania, jak i wykorzystywanego sprzętu – *hardware’u* pozwala dojść do wniosku, że omawiane performanse domagają się spojrzenia na

---

<sup>7</sup> Terminu „aktor” nie należy tu rozumieć w opozycji do zwyczajowo pasywnego widza. Sytuacja kreowania tożsamości przez internautę, nawet w „teatrze” internetowym, wciąż pozostaje nie na tyle jednoznaczna, by móc nazwać ją aktorstwem. Z tej przyczyny terminem „aktor” posługuję się, by podkreślić niełatwą w opisie aktywność odbiorcy tekstualnego zdarzenia rozgrywanego w czasie rzeczywistym, niespotykanego dotychczas w obrębie komunikacji artystycznej.

nie przede wszystkim jako na procesy, w mniejszym stopniu jako np. na zamknięte struktury językowe. Skoro już zatem przyjrzeliliśmy się ogólnie narzędziom komunikacji, przeprowadźmy analizę wspomnianych sieciowych performansów tekstowych.

#### **4. Gry typu MUD, tekstualny „teatr” internetowy i istnienie wewnątrz tekstu**

Korzystając z metamodelu teatru stosowanego w analizie kulturowej przez performatyków, zastanówmy się nad kategorią roli w MUD-ach. Użytkownicy komputerowych narracyjnych gier fabularnych rozgrywają je przez internet przy użyciu interfejsu tekstowego. Odgrywają rolę w sposób charakterystyczny dla wybranej profesji (zwykle związanej ze światem fantazy: mag, barbarzyńca, złodziej etc.). Mogą jednakże wprowadzić do niej elementy osobistej wizji tożsamości awatara. Ma to zastosowanie funkcjonalne, gdy gracz ma do czynienia z systemem rozgrywki, w którym np. odegranie roli towarzyskiego czarodzieja lub barbarzyńcy zabójcy okazuje się skutkować jakąś formą wypłaty: punktów, sławy w świecie gry czy nowych znajomości.

By oddać dynamikę, jak i umieścić gracza niejako w centrum wydarzeń, tekst opisujący fabułę i tożsamość napotkanych postaci generowany jest na bieżąco za pomocą skrótowych komend. Podobnie jak w literaturze hipertekstualnej proces interpretacji uzewnętrzniany zostaje przez wybranie przez użytkownika pewnego, zamierzonego przez projektantów gry „scenariusza” – przebiegu fabularno-kompozycyjnego. MUD-y z reguły nie są zatem sferą zupełnie nieskrępowanych podróży po cyfrowych światach.

Zasadnicza różnica między MUD-ami a np. hipertekstami literackimi polega jednak na istotnej tu parametryzacji poszczególnych fragmentów opowieści. Przygody bohaterów przybierających formę punktowanych misji – questów, rozwój cech postaci mierzony jest współczynnikami. Daje to możliwość wpisania fabuły w działanie w sensie matematycznym, w obrębie algorytmu gry. MUD-y czynią to na wzór swojego protoplasty – „papierowych” RPG. Co ciekawe, cel MUD-ów, jakim jest intuicyjne odczucie, jak sami gracze mówią „klimatu” gry, realizowany jest z reguły w silnie parametryzowanej przestrzeni. Cechy postaci to cyfry, a potyczki to działania, również sprowadzane do liczb. Z tej perspektywy nie dziwi zatem fakt, że ów sposób prowadzenia narracji odnalazł swoje miejsce w procesualnym,

posługującym się algorytmem i wymagającym od nadawców i odbiorców użytkownika medium komputera. W odpowiednio skonstruowanej grze typu MUD opisywany rodzaj narracji implementuje pewien typ poczucia omnipotencji gracza, zanurzonego w strumieniu słów i liczb, będącym w dostępnych mu, proponowanych granicach modułarną sekwencją danych. Immersja okazuje się tym silniejsza, im mocniejsze poczucie zdobytego w grze władztwa.

Okazuje się, że dudowana komunikatem tekstualnym rola, na którą składa się sprawność programu, komputera, projektanta i gracza, w MUD-ach posiada jeszcze jeden czynnik definiujący projektowaną tożsamość – tytułową dramaturgię czasu rzeczywistego. W odróżnieniu np. od gier *interactive fiction* (IF) – „tekstówek”<sup>8</sup>, których fabuła rozwijana jest jednocześnie z realizowanym przez program algorytmem, w MUD-ach mamy do czynienia z wzbogaceniem poczucia zaistnienia w opowieści, o świadomość zanurzenia w historii pisanej kolektywnie, przez graczy i projektantów, uzależnionych od sprawczości maszyn. I choć może się okazać, że źródłem takiego poczucia, członkiem naszej drużyny, z którym dzielimy zwycięstwa i porażki podczas Qquestów, jest program, zaopatrzony w sztuczną inteligencję *quasi-gracz* – bot, to jednak istotne wydaje się przede wszystkim to, że omawiany obszar działań narracyjnych został ustanowiony MUD-em miarą konwencji tego performansu. Co zaś się tyczy tekstowego poziomu opisywanych działań, dobrze podsumuje go Espen Aarseth: „tekst w MUD-ach [...] nie ma ani początku, ani końca, jest niekończącym się labiryntem tekstowej przyjemności dla społeczności, która ją buduje” [Aarseth 2008: 1].

Spróbujmy w tym miejscu dokonać porównania omawianego typu gier z odgrywaniem roli przez użytkownika w tzw. tekstowym „teatrze” internetowym. Pierwszą różnicą, jaką można napotkać, jest to, że do MUD-ów nie trafiają z reguły przypadkowi użytkownicy. Inaczej jest w przypadku „teatru” internetowego. W sieci użytkownik nastawiony jest przede wszystkim na bardziej lub mniej skrupowane podróże po kolejnych odnośnikach hipertekstualnego środowiska WWW. Działanie sieciowego performerera w internecie bywa w takim wypadku nastawione zwykle na przypadkowy kontakt z nieznanym internetowym „nomadą”. Ten rodzaj połączenia nadawczo-odbiorczego nierzadko wymusza na performerze gest, którego

---

<sup>8</sup> Gry *interactive fiction* (IF) to aplikacje, w których gracz porozumiewa się z fikcyjnymi postaciami i ma wpływ na świat przedstawiony w narracji za pomocą krótkich komend rozpoznawanych przez program.

skuteczność mierzona jest jego osobliwością, w internecie na uwagę mogą liczyć zjawiska dziwne, co nie jest tak oczywiste w wypadku medium telewizji. W „nomadycznej” strategii użytkowania internetu na dłuższy czas uwagi z reguły liczyć może to, co jest zaprzeczeniem typowości. Widać to wyraźnie w prześmiewczym charakterze działań pionierskiej dla tekstowego „teatru” internetowego grupy The Hamnet Players. Inscenizacje wykonywane na wiekowym już komunikatorze IRC mają wszystkie dystynktywne dla czatowej komunikacji cechy językowe. Nad wartość opisową przedkłada się tu dynamiczną. Skrótowe wypowiedzi, oddające tekstualne świadectwo interfejsu klawiatury komputerowej, mają nierzadko raczej wzbudzić poczucie jednoczesności niż przekazać treść wykorzystywanym tekstem. Bo czy najślynniejszy teatralny monolog w inscenizacji The Hamnet Players można uznać za oddający sieciowe widowisko? Tekst wypowiedziany przez duńskiego księcia: „2b or not 2b/ hmmm.../ :-( bummmmer...”, bez zaopatrzenia go w dramaturgię czasu rzeczywistego, okazuje się tylko pozbawionym napięcia banałem. Monolog ten z pewnością uznać należy za komunikat, którego aktualność i atrakcyjność mierzona jest dosłownie w sekundach...

Kontekstualnie warto dodać w tym momencie, że w dobie zacierania się granic między dziedzinami sztuk paradiennikarska formuła czatu z pisarzem również przypomina tekstowy „teatr” internetowy. Obserwując kreację pisarza w danym zdarzeniu na czacie, można dojść do wniosku, że nie różni się ona znacząco od innych tworzonych za pośrednictwem czatu tożsamości<sup>9</sup>. Umieszczając oba zjawiska w obrębie estetyki performatywności lub „pisanie performatywnego”, można za Eriką Fischer-Lichte stwierdzić, że: „granice między sztukami stały się coraz bardziej płynne, [...] pojawiła się tendencja, by tworzyć wydarzenia zamiast dzieł” [Fischer-Lichte 2008: 22–23].

---

<sup>9</sup> Zainteresowanych odsyłam do serii czatów prowadzonych przez MBP Szczecin i porównanie narracji poszczególnych pisarzy z reprezentowanym przez nich stylem powieściowym. Archiwum projektu znajduje się pod adresem: [http://www.mbp.szczecin.pl/index.php?modul=mbp&akcja=dokument&dokument\\_id=27](http://www.mbp.szczecin.pl/index.php?modul=mbp&akcja=dokument&dokument_id=27) [dostęp: 20.03.2014].

## 5. Przełamanie opozycji literatura–inscenizacja?

Kreowanie tekstualnego zdarzenia w technologicznym czasie rzeczywistym ma jednakowoż jeszcze jeden istotny aspekt, o którym, kończąc niniejszy tekst, chciałbym wspomnieć. Wydaje się bowiem, że w wypadku opisanych wcześniej performansów możemy mówić o jakimś rodzaju „dramatu”. „Dramatu” rozumianego jako pewnego rodzaju materiał tekstualny, przeznaczony do wyrażenia jego sensu procesualnymi środkami przekazu, w opisywanej rzeczywistości nowomediowej. W toku opisanych działań proces inscenizacyjny sprzęgnięty jest tu z czynnością czytania i pisanie. Problem ten rozważa także Aarseth: „W dramacie relacja między sztuką a jej (różnorakim) wykonaniem jest hierarchiczna i jasno sprecyzowana; rozróżnienie dwóch poziomów jest czynnością trywialną. Jednakże w cybertekście [do którego skandynawski badacz zalicza również MUD-y – przyp. aut.] podział ten jest cenny – i raczej różny: gdy czytamy z cybertekstu, stale przypomina się nam o niedostępnych strategiach, ścieżkach, którymi nie podążyliśmy, i głosach, których nie usłyszeliśmy. Każda decyzja czyni którąś z partii tekstu mniej, a inną bardziej dostępną i być może nigdy nie poznamy wszystkich następstw swoich wyborów; gdyż są one dokładnie tym, co pominieliśmy” [Aarseth 2008: 2].

Skandynawski badacz zauważa zatem, że rozróżnienie poziomów „dramatu” i „inscenizacji” w performansach literackich doprowadza do innych wniosków niż te oparte na analizie standardowej komunikacji teatralnej (gdzie spektakl jest sceniczną interpretacją dramatu). Kiedy tekst staje się „inscenizacją”, również dochodzi jednak do interpretacji i prezentacji tylko określonej części scenariusza. Widać to w opisanym przez Aarsetha we wspomnieniu użytkownika o niedokonanych strategiach i pominiętych wyborach.

Sprawia to, że w obcowaniu z cybertekstem, także takim, w którym projektujemy tożsamość postaci, można wziąć udział w sytuacji daleko bardziej zaawansowanej twórczo niż proces czytania linearnej literatury. Nie bez przyczyny Aarseth posłużył się przykładem dramatu i inscenizacji. Idąc dalej tym tropem myślowym, stwierdzić można, że działanie, jakie podejmuje gracz MUD-a czy użytkownik „teatru” internetowego, bliższe jest działaniu aktora niżli interpretatora, czyniącego jedynie pewne, istniejące poza opisywanym kontekstem, operacje myślowe.

## 6. Performatywność *Wędrówek po Internecie* J.C. Herz

Tekst J.C. Herz *Wędrówki po Internecie* to interesujący opis doświadczeń performansów czytania i pisania w internecie. W stylizowanej na powieść podróźniczą książce autorka opisuje swoje doświadczenia w sieci lat 90., kiedy to formowały się techniki komunikacyjne internautów.

Nieprzypadkowa forma tego tekstu wskazuje na przestrzenność poruszania się po sieci, możliwości długich i „dalekich” podróży w cyberprzestrzeni. Jest to wrażenie powszechne. Umieszczenie swojego Ja w przestrzeni realizowanej za pomocą tekstu i kodu programistycznego powoduje wrażenie „przeniesienia się” do przestrzeni innej niż ta, w jakiej w chwili obsługi komputera znajduje się ciało użytkownika. Pisząc o grach typu MUD, Herz wspomina o nieomal narkotycznej przyjemności, jaką daje tego rodzaju poczucie zaistnienia w świecie gry: „Najmocniejsze prochy Sieci. MUD-y tak się mają do IRC [tekstowego komunikatora internetowego – przyp. aut.], jak pejotl do cukierków «Pez»” [Herz 1999: 156]. Uczestnictwo poprzez czytanie i pisanie staje się tu możliwe dzięki przestrzenności: „W porównaniu z IRC MUD-y są bardziej intensywne – są wirtualną przestrzenią. Innymi słowy, żeby dostać się z pokoju A do pokoju C, trzeba przejść przez pokój B. Po zalogowaniu się do MUD-a stajesz wobec konstrukcji architektonicznej: sal, tuneli, pięter, zakrętów, którymi można pójść, drzwi czekających na otwarcie, przedmiotów, o które można się potknąć. Cztery osoby w czterech różnych krajach mogą spotkać się w jednym pokoju MUD-a, wyjść czterema różnymi drzwiami i iść każdy swoją drogą, a później natrafić na siebie w jakiejś innej części budynku” [Herz 1999: 156]. Podróżując jako postać istniejąca jedynie w narracji gry, czytelnik, a jednocześnie pisarz, gracz, użytkownik tekstu i odbiorca obiektu nowomediального styka się z dziełem, w którym ma okazję poszerzyć spektrum swego władztwa nad światem, który nie jest mu tylko przedstawiany (jak „świat przedstawiony” w literaturze), ale który on przedstawia poprzez pisanie.

W dobrze skonstruowanym świecie gry, twierdzi Herz: „netterzy będą sami budować tunele, ścieżki i apartamenty, będą tłoczyć się, gadając, walcząc, pieprząc się i zabijając nawzajem” [Herz 1999: 157]. Interakcja między postaciami zachodzi tu bez udziału autorów aplikacji, a na rozwój fabuły w dużym stopniu mają wpływ uczestnicy rozgrywek.

Choć w MUD-ach dynamika i opanowanie zasad świata gry są kluczowe dla przyjemności użytkownika tego rodzaju tekstu, to sam tekst narracji też może mieć walory estetyczne, wzbudzające zachwyt. Autorka *Wędrówek po Internecie* tak opisuje podobne odczucie: „Wiem, jaki ma być Shiro, ale jego deskrypcja to taki majstersztyk, że muszę spojrzeć jeszcze raz dla samej przyjemności czytania. Niektórzy rozplývają się nad graficznymi MUD-ami, jaka to będzie wspaniała sprawa, ale ja się z tym nie zgadzam. Żadna grafika nigdy temu nie dorówna. Słowa mogą sugerować przestrzeń, mogą sprawić, że las będzie wydawał się wysoki, łąka rozległa, a cygański wóz – mały i zagracony. Za pomocą tekstu można przedstawić zapachy i pełną paletę kolorów, tekst pozwala rzeźbić znaczenia, a nawet samemu stać się częścią opisywanego świata. Obrazy, choćby nie wiem jak szczegółowe i wymyślne, zawsze redukują. Zamykają drzwi. Jeszcze raz przebiegam wzrokiem deskrypcję Shira, tym razem wolno, smakując:

#### Shiro

Przed tobą stoi ogromny biały tygrys. Ma gęste, miękkie futro i wystające kły. Chociaż wygląda groźnie, jego cienkie wąsy są miłutkie. Dostrzegasz też jego olśniewające, obsydianowe pazury i długi, czarno-biały ogon, który ze świstem przecina powietrze. Shiro jest raczej łagodny, często ma ochotę na zabawę. Jeśli chcesz, możesz go pogłaskać, nie odgryzie ci ręki. Nie śpi i jest czujny... Iska się starannie” [Herz 1999: 174].

Zachwyt, jaki wyraziła amerykańska autorka nad deskrypcją jednej z napotkanych w grze postaci, był powodowany jakością samego tekstu. W oderwaniu od kontekstu MUD-a traci jednak bardzo wiele. Czytelnik jej wspomnień może tylko wyobrazić sobie doświadczenie stania „oko w oko” z tygrysem Shiro podczas rozgrywki. Nieznana jest mu dokładna droga, jaką przebyła autorka. A czytelnik, który nie grał w tytuł *LambaMOO*, z którego pochodzi przytoczony opis, nie wie, jaka jest jego funkcjonalność. Czy gra dopuszcza np. komendy: „głaszcz Shiro”, „nakarm Shiro” i czy komendy te powodują jakieś zmiany w statusie postaci? Odtworzenie takich informacji okazuje się niezwykle trudne technicznie ze względu niepopularne w tym czasie rejestrowanie przebiegu rozgrywki. Nawet jeśli jednak istniałoby nagranie rejestrujące przebieg tej rozgrywki, byłoby one pozbawione poczucia jednoczesności działania użytkowników w czasie rzeczywistym. Faktem jest jednak, że Herz przez świadectwo literackie podróży po cyberprzestrze-

ni przybliża i zachowuje doświadczenie gry w MUD-y, choć przeczytanie jej lub podobnych relacji nie jest, i nigdy nie będzie, oddawać pełni doświadczenia performansu czytania i pisania w MUD-ach. Procesualny sposób działania komputera ma więc decydujący wpływ na opisywane tu działania. W komunikacie prócz graczy i aplikacji pośredniczy także *hardware*. Nie pozostaje on bez wpływu na przebieg działań – tworzy pewnego rodzaju dramaturgię. Herz tak relacjonuje wpływ sprawności modemu łączącego ją z siecią podczas opisanego wcześniej fragmentu rozgrywki:

„Uwaga: Dzienny limit czasu połączenia (240 minut) zostanie osiągnięty za pięć minut. Przygotuj się do wylogowania.

Mój lokalny serwer ma zamiar mnie odciąć. Byłam w MUD-zie niecałe cztery godziny, a wydaje się, jakby to były cztery minuty. Mój modem napuchnie chyba zaraz jak dynia. W dodatku kiedy następny raz się tu zaloguję, dostanę inny identyfikator i Thorin/Rainar/Shiro/Ulryk/Piotruś w żaden sposób nie pozna, że to ja.

«Muszę iść. Kończy mi się limit czasu».

«Możesz wrócić jako inny gość?».

«Nie wiem. Wykorzystałam już mój limit na tym systemie».

Zostawiłam swój adres e-mailowy. Thorin macha na pożegnanie. Szybko przestaję za nim iść – pewnie nic by się nie stało, gdyby odłączyli mnie przypiętą do niego, ale nigdy nic nie wiadomo. Nie byłoby grzecznie zostawić za sobą bałagan.

Nie idź za Thorinem

Nie idziesz już za Shiro

DZIENNY LIMIT CZASU POŁĄCZENIA ZOSTAŁ PRZEKROCZONY SE-  
SJA TELNET O ZAMKNIĘTA: EOF

KOMENDA „TELNET” ZAKOŃCZONA

BRAK NOŚNEJ [Herz 1999: 175]”.

Przypadkowe rozstanie z interesującą nowo poznaną osobą to w sieci zjawisko powszechne. Budzi jednak emocje i nigdy nie daje pewności, że przypadkowo poznana w internecie osoba, nawet po zostawieniu do siebie kontaktu, kiedykolwiek skontaktuje się z drugim użytkownikiem. Limit

czasu połączenia, jaki posiadała Herz podczas sesji, wpłynął tu w znaczący sposób na dramaturgię trudnego rozstania z nowo poznanymi postaciami.

W cytowanym fragmencie autorka wspomina również o utracie poczucia czasu podczas gry. Ciekawe jest, że utraciła je i odzyskała dzięki temu samemu medium komputera podłączonego do sieci. Zauważyć tu można podwójną logikę interakcji człowiek–komputer, zaproponowaną przez Boltera i Grusina w *Remediation. Understanding New Media*, która posiada zarówno potencjał iluzyjny (pozwalający zatracić poczucie czasu w cyberprzestrzeni), jak i deziluzyjny (nakierowujący na fizyczne własności technologii, ujawniający sposoby, w jaki sposób wytwarzana jest iluzja – tu przez limit czasu połączenia).

## 7. Podsumowanie

Teoretyczny opis jakim zostały poddane performanse czytania i pisania w internecie ukazuje, że prócz samego tekstu na kształt tekstowego komunikatu w sieci ma wpływ wiele innych czynników. Analizowane tu działania człowieka wymagają podejścia zarówno medioznawczego, jak i performatycznego. Ukazanie znaczenia takich składowych komunikatu jak zapośredniczenie medium komputera czy automatyzacja komunikacji przy użyciu aplikacji jest możliwe dzięki refleksji o charakterze medioznawczym. Spojrzenie na tekst jako performans w wypadku tekstualnych zdarzeń *on-line* realizowanych na bieżąco pozwala z kolei zauważyć jednorazowość sieciowego zdarzenia i jego proceduralność. Choć powierzchowna analiza performansów czytania i pisania w internecie o charakterze estetycznym skłaniać może do nazwania tych działań formą literacką, to jednak ich analiza z perspektywy środków przekazu i procesu ukazuje, że opisywany tu przedmiot badań nie poddaje się analizie, stosowanej w tradycyjnej komunikacji literackiej. Cyberprzestrzeń jako środowisko komunikacji oddziałuje na nadawców, odbiorców i komunikat. Proces twórczy determinowany jest przez proces użytkowania komputera i nierzadko jest równie istotny lub ważniejszy niż sam „efekt” – zapis komunikacji, który w wypadku np. czatu nie jest celem samym w sobie. Pisanie i czytanie w internecie jest performansem, to znaczy, że posiada swój czas i miejsce działania – swoistą, jak starałem się ukazać, dramaturgię czasu rzeczywistego w cyberprzestrzeni wytwarzaną przez nieobojętny dla komunikatu środek przekazu, jakim jest komputer.

## Bibliografia

### Książki

- Bolter David. 1990. *Człowiek Turinga*, przeł. Goban-Klas T. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Fischer-Lichte Erika. 2008. *Estetyka performatywności*, przeł. Borowski M., Sugiera M. Kraków: Księgarnia akademicka.
- Herz J.C. 1999. *Wędrowki po internecie*, przeł. Sitarski P., Poznań: Zysk i S-ka.
- Laurel Brenda. 1991. *Computers as Theater*. Massachusetts: Addison-Wesley Publishing Company.
- Lunenfeld Peter. 2000. *Snap to Grid*. Cambridge–London: MIT Press.
- McKenzie Jon. 2011. *Performuj albo...? Od dyscypliny do performansu*, przeł. Kubikowski T., Kraków: Universitas.
- Phelan Peggy. 1997. *Mourning Sex*. London–New York: Psychology Press.
- Schechner Richard. 2006. *Performatyka wstęp*, przeł. Kubikowski T., Wrocław: Ośrodek Badań Twórczości Jerzego Grotowskiego i Poszukiwań Teatralno-Kulturowych.
- Ryan Marie-Laure. 2001. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity In Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

### Artykuły

- Bolter David, Grusin, Richard. 2013. Remediation. Understanding New Media. przeł. Małecka A., „Ha!Art” 43.

### Źródła internetowe

- Aarseth Eapen. *Perspektywy literatury ergodycznej*, przeł. D. Sikora, M. Pisarski. [http://www.techsty.art.pl/magazyn2/artykuly/aarseth\\_cybertekst.html](http://www.techsty.art.pl/magazyn2/artykuly/aarseth_cybertekst.html) [dostęp: 20.03.2014].
- Pisarski Mariusz. 2009. *Cyberprzestrzeń*. <http://www.techsty.art.pl/hipertekst/cyberprzestrzen.htm> [dostęp: 20.03.2014].
- Pisarski Mariusz. 2009a. *Immersja*. <http://techsty.art.pl/hipertekst/cyberprzestrzen/immersja.htm> [dostęp: 20.03.2014].

## MUDs and ‘theater’ In cyberspace – performances of reading and writing on The internet

**Summary.** *Net art* as The kind of art determined by The existence of digital technological mediation, makes text message, existing on The point of touch of literary and computer code, an essential mean of expression. Computer code is used for replaying pre-set baseline calculations, although today, In The reality of high-level programming languages, also for The whole cultural behaviour. This duality is especially problematic for The status of The medium of literature, as It reorganizes The transceiver relationship In literary communication by performing content In real time. The implementation of The code by The computer In cyberspace In real time seems to be a key strategy for description of The poetics of The new type of text, expressed via medium of digital machines. The main objective of this paper is to propose The category of The technological real time drama In relation to The implementation of The real time text In The mediation of a computer connected to The network. The concept of drama relating to both The literary text and The events from The performative arts area, has been adapted here for The purpose of describing The new media situation.

**Keywords:** performance of real-time reading, Net art, technological real time

A computer, a procedural medium, provides a brand new way of literary expression, which, to some extent appears to be generative. The content, intended to be expressed by a conscious user of new media, is created on The basis of a more or less intuitive knowledge about The human–computer interaction. The idea of simultaneity of The transmission and reception of The message In this medium, according to The theorist of electronic literature, Marie-Laure Ryan, urges to introduce a category of technological immersion, non-existent so far In poetics. This sense of existence, to some extent within The text, which is a dream of many literature readers, turns out to be possible In The event of using or playing It within The text. This action impels to ask a key question – is The association of literary performance of real-time reading, or – a game or use of The program?

Based on The analysis of literary events of ‘real-time’, such as, among others, MUDs, fictionalized chats In IRC textual environments, an attempt shall be taken to present a multi-level nature of some phenomena, with The use of methods of electronic literature theorists (Aaserth, Ryan), enriched with performative reflection (McKenzie, Schechner). That borderline artistic situation demands a multidisciplinary research approach, using both The media studies categories as well as performative and theoretical literary ones.