



**UNIVERSITATEA
LUCIAN BLAGA
— DIN SIBIU —**

Școala doctorală de filologie și istorie
Domeniul de doctorat: Filologie

TEZĂ DE DOCTORAT

**NARAȚIUNE ȘI INTERACȚIUNE
ÎN FICȚIUNILE ROMÂNEȘTI**

Doctorand:

POJOGA, VLAD

Conducător Doctorat:

TERIAN-DAN, ANDREI

Sibiu, 2022

REZUMAT

Lucrarea „Narațiune și interacțiune în ficțiunile românești” își propune să exploreze dinamicile producției, teoretizării și receptării narațiunilor după emergența mediului digital, utilizând metode calitative și cantitative. Scopul principal al cercetării este acela de a descrie mutațiile generate în câmpul socio-cultural al literaturii imediat înainte și după răspândirea la scară largă a dispozitivelor și instrumentelor analitice care permit conectarea în rețeaua globală World Wide Web, acordând o atenție specială producției literare din spațiul românesc. Astfel, demersul meu cartografiază la nivel *macro* schimbările din zona științelor umaniste și situația cărții tipărite și a celei digitale începând cu anii 1990, alături de modificările în structura societății și a sinelui aduse cu ele de către configurația rețelara a internetului. De asemenea, ea indexează și analizează comparativ pânza terminologică dedicată narațiunii în mediul digital și propune o analiză duală – metadiscurs și producție – a spațiului autohton în termenii definiți anterior.

Necesitatea unei astfel de întreprinderi în România reiese din decalajul care s-a creat la nivelul producției artefactelor digitale între spațiul literar local și cel internațional, din estomparea graduală a discutării literaturii în termeni digitali și din neincluderea unor zone extrem de populare în rândul tinerilor în ceea ce privește producția (platformele online) și recepția (YouTuberi, bookstagrammeri) în subiectele de interes ale cercetării filologice recente din România. Astfel, lucrarea de față vine în completarea eforturilor de analiză din ultimii zece ani, care se concentrează în zona *digital humanities*¹ și acoperă un spațiu teoretic care pare abandonat după încercările timpurii de teoretizare ale lui Ion Manolescu².

Părțile analitice ale cercetării de față sunt două: ea realizează prima panoramă comparată a conceptelor propuse, descrise și aplicate de teoreticienii literaturii narative digitale și, de asemenea, realizează o scurtă istorie alternativă a narațiunilor experimentale sau atipice din literatura română, plecând de la proprietăți asociate cu narațiunile digitale: interactivitatea înțeleasă ca posibilitate a cititorului de a influența cursul evenimentelor, integrarea unor tehnici referențiale care implică salturi de la un element la celălalt, integrarea elementelor multimedia

¹ Vezi numerele speciale ale revistelor *Caietele Echinox* („Literature in the Digital Age”, 2011), *Transilvania* („Muzeul Digital al Romanului Românesc”, numerele 10 din 2019, 2020 și 2021), *Transylvanian Review* („Romanian Literature in the Digital Age”, 2019) sau proiecte de cercetare precum INTELLIT (<https://intellit.ici.ro/>) sau ARCAN (<https://grants.ulbsibiu.ro/arcana>), alături de fondarea masteratului de Digital Humanities de către Universitatea din București în 2019 (<http://admitere.unibuc.ro/noul-program-de-masterat-digital-humanities-la-facultatea-de-limbi-si-literaturi-straine/>).

² Vezi Ion Manolescu, *Noțiuni pentru studiul textualității virtuale* (București: Ars Docendi, 2002) și *Videologia: o teorie tehnoculturală a imaginii globale* (Iași: Polirom, 2003).

(imagine, sunet, video), posibilitatea de a crea colectiv universuri ficționale vaste și în continuă schimbare.

Primul capitol al acestei lucrări este dedicat mediului digital și narațiunii în mediul digital la modul general. El debutează printr-o scurtă prezentare a situației de imediat după apariția World Wide Web de la începutul anilor 1990, când Robert Coover proclamă moartea cărții tipărite³ odată cu apariția a ceea ce el numește hiperspațiu, folosindu-se de argumentul că obiectele tipărite pot trece în mediul digital, iar cele digitale nu pot trece în mediul tipărit. Explozia capacităților de stocare și procesare din mediul digital duce la regândirea strategiilor în ceea ce privește arhivele de text, care încep, încet-încet să treacă în digital. Perioada respectivă este una de pionierat în domeniul digitalizării, cu apariția unor proiecte ca Digital Libraries Initiative⁴ al guvernului Statelor Unite ale Americii sau DELOS⁵, finanțat de Uniunea Europeană, alături de arhive online de cercetare precum *e-print archive (arXiv)* sau de texte ficționale (*Project Gutenberg*). Plecând de la acestea, descriu evoluția cronologică a stocării obiectelor digitale, propunând și inventariind trei categorii de arhive care conțin astfel de obiecte: arhive cu obiecte digitizate, arhive cu obiecte *born-digital* și arhive cu obiecte mixte. De asemenea, tot în cadrul acestei explorări, propun o scurtă analiză comparată a tipurilor de artefacte în funcție de mediul în care se manifestă și în funcție de modalitatea de producție și cea de receptare/distribuție. Revenind la evoluția artefactelor în era digitală, mă concentrez asupra conservării acestora, care pare mult mai dificilă în cazul unor obiecte *born-digital* (mai ales a obiectelor complexe *born-digital*, precum ficțiunile interactive sau hipertextuale) și, pe urmele lui Marshall McLuhan⁶, sugerez că mediul digital, spre deosebire de mediile anterioare, a căror stabilitate în timp este mai mare, are o proprietate pe care o numesc obsolescență intramedială. În continuare, însă, după ce caut să demonstrez statistic ideea că tiparul și cartea tipărită nu „mor” nicidecum în ultimii treizeci de ani, cercetarea urmărește cauzele reticenței generale în ceea ce privește lectura digitală și consumul de artefacte textuale narative digitale (*e-book*-uri sau alte tipuri de artefacte digitale textuale de lungi dimensiuni), identificând patru tipuri de factori care ar putea contribui la aceasta: cultural-psihologici, socio-educaționali,

³ Robert Coover, „The End of Books”, *New York Times*, 21 iunie, 1992, <https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/books/98/09/27/specials/coover-end.html>.

⁴ Edward A. Fox, „The Digital Libraries Initiative: Update and Discussion”, *Bulletin of the American Society for Information Science* vol. 26, nr. 1 (octombrie/noiembrie 1999), <https://web.archive.org/web/20180403103609/http://www.asis.org/Bulletin/Oct-99/fox.html>.

⁵ Vezi Constantino Thanos și Vittore Casarosa, „The Key Role of the DELOS Network of Excellence in Establishing Digital Libraries as a Research Field in Europe”, *Liber Quarterly* vol. 26, nr. 4 (2017): 296-307.

⁶ Marshall și Eric McLuhan, *Laws of Media: The New Science* (Toronto: Toronto University Press, 1992).

spargerea industriei *entertainment*-ului digital în mai multe sectoare și obsolescența intra-medială.

În continuare, primul capitol mapează noile caracteristici ale societății, sinelui și comunicării în era digitală, abordând pentru început modelele societății-rețea propuse de Manuel Castells și Jan van Dijk⁷, plecând de la premisa că parametrii structurali ai noii societăți, una a trăirilor concomitente și a relativizării spațiului și timpului, sunt esențiali pentru înțelegerea oricăror fenomene literare specifice. Explorez, astfel, într-o primă etapă conceptele de *spațiu al fluxurilor* (space of flows) și *timp atemporal* (timeless time) propuse de Castells și organizațiile rețelare propuse de van Dijk, abordând mai apoi publicurile și sinele în rețea, așa cum sunt ele teoretizate de danah boyd și Sherry Turkle⁸ și, în final, comunicarea în rețea și modul în care rețelele de socializare operează asupra sinelui/sinelor din rețea, cu ajutorul unor texte de Zadie Smith și László Barabási⁹. Astfel, ajung la implicațiile pe care aceste schimbări le au asupra producției și receptării artefactelor ficționale și chiar la ceea ce Patrick Jagoda prezintă drept estetica rețelei¹⁰. Ultima parte a primului capitol examinează, într-o operație care poate risca să pară într-o oarecare măsură didactică niște concepte supra-utilizate, pentru că, așa cum voi demonstra, trecerea la societatea rețea implică o reformulare și redimensionare a unor cadre și concepte aparent unanim cunoscute și „tradiționale.” Astfel, explorez termenii de narațiune și interacțiune, relația dintre ei și dezbateră naratologie-ludologie de la începutul anilor 2000. Pentru a oferi o imagine cât mai largă asupra înțelesului general pe care îl are o *narațiune*, inventariez, ca punct de plecare, câteva definiții (în limba română și engleză) din diverse dicționare generaliste și literare¹¹, analizându-le și grupându-le în funcție de abordarea aleasă, și fixează apoi modul în care acest studiu înțelege narațiunea. Același lucru se întâmplă ulterior și cu *interacțiunea*, prospectată mai ales din perspectiva relației sale cu narațiunea, oprindu-mă în cele din urmă asupra narațiunii interactive și a celor patru nivele de

⁷ Vezi Manuel Castells, *The Rise of the Network Society*, ediția a II-a (Chichester: Wiley, 2010) și Jan van Dijk, *The Network Society: Social Aspects of New Media*, ediția a II-a (Londra: Sage, 2006).

⁸ Vezi danah michele boyd, „Taken Out of Context: American Teen Sociality in Networked Publics”, PhD dissertation, University of California, Berkeley, 2008 și Sherry Turkle, *Alone Together. Why We Expect More from Technology and Less from Each Other* (New York: Basic Books, 2011).

⁹ Vezi Albert-László Barabási, „Introduction and Keynote to A Networked Self”, în *A Networked Self. Identity, Community, and Culture on Social Network Sites*, ed. Zizi Papacharissi (New York: Routledge, 2011) și Zadie Smith, „Generation Why”, *The New York Review* (25 noiembrie 2010), <https://www.nybooks.com/articles/2010/11/25/generation-why/>

¹⁰ Vezi Patrick Jagoda, *Network Aesthetics* (Chicago: The University of Chicago Press, 2016).

¹¹ În urma acestui demers rezultă Anexa 1.

interactivitate identificate de Marie-Laure Ryan¹² și inventariind una dintre cele mai relevante dispute din domeniu, cea dintre naratologie și ludologie (narațiuni vs. jocuri video).

Următorul capitol al acestei teze proiectează o analiză critică și comparată a câtorva dintre cei mai populari termeni utilizați pentru definirea artefactelor narative în mediul digital, realizând astfel și o scurtă istorie sau cronologie a evoluției acestora. Necesitatea unei astfel de explorări apare din două motive: primul, acela că avem de a face cu o panoramă eterogenă, cu multiple valențe, iar poziția mea este că dacă ne confruntăm cu o astfel de pânză terminologică, drumul cel mai bun de urmat este sondarea lor în detaliu și fixarea relațiilor dintre ele, iar cel de al doilea este acela că afirmația lui Espen Aarseth din 1997 („o problemă majoră în discuțiile recente despre media digitală este lipsa unei terminologii riguroase”¹³) rămâne, din păcate, valabilă și astăzi. Astfel, plecând de la trei modele – pe care le numesc cel ipotetic, cel tehnic și cel cultural – descrise de Vannevar Bush (Memex)¹⁴, Ted Nelson (hypertext)¹⁵ și Gilles Deleuze și Félix Guattari (rizom)¹⁶, analizez alte șase, pe care le voi prezenta pe scurt și în această introducere, pentru că ele oferă un tablou de ansamblu al evoluției narațiunii în mediul digital.

Ficțiunea interactivă, investigată de Nick Montfort și Emily Short¹⁷, reprezintă prima manifestare digitală a narațiunii, apărută prin așa-zisele *text-adventures* din anii 1980, programe pe calculator care implicau, de fapt, două elemente: o lume-model (*model-world*), un fel de hartă virtuală care putea fi navigată, și un *parser*, un cod care permitea înțelegerea, preluarea și executarea unor comenzi primite scriptic de la utilizator/jucător. Acest tip de narațiuni își ating apogeul în perioada pre-World Wide Web și sunt considerate astăzi drept precursore ale jocurilor video. Ficțiunea hipertextuală este probabil cea mai cunoscută formă a literaturii digitale, pentru că se folosește de principala tehnologie utilizată și de browserele de internet, hiperlink-ul, o legătură care poate fi activată printr-un click, ca modalitate de a ajunge dintr-un nod al rețelei în altul. Există suficientă producție de artefacte hipertextuale

¹² Vezi Marie-Laure Ryan, „Interactive Narrative”, în *Johns Hopkins Guide to Digital Media*, ed. Marie-Laure Ryan, Lori Emerson și Benjamin J. Robertson (Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014), 292-298.

¹³ În original „a major problem in recent discussions of computer media is a lack of rigorous terminology”. Espen Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997), 59.

¹⁴ Vannevar Bush, „As We May Think”, *The Atlantic*, iulie 1945, <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/>.

¹⁵ Theodor H. Nelson, „A File Structure for the Complex, the Changing, and the Indeterminate”, *Proceedings of the 20th National Conference* (New York: Association of Computing Machinery, 1965), 84-100.

¹⁶ Gilles Deleuze și Félix Guattari, *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, trad. Brian Massumi (Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987).

¹⁷ Vezi Nick Montfort, *Twisty Little Passages* (Cambridge, MA: The MIT Press, 2003) și Emily Short, „Interactive Fiction”, în *Johns Hopkins Guide to Digital Media*, ed. Marie-Laure Ryan, Lori Emerson și Benjamin J. Robertson (Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014).

pentru a fi propus chiar un canon de către Astrid Ensslin¹⁸, iar practica este una dintre cele mai teoretizate la începuturile ficțiunii digitale, revendicându-se direct dintr-o tradiție postmodernă a literaturii¹⁹. Cibertextul este primul model textual larg, conceput să definească noua formă de textualitate virtuală și să pregătească terenul pentru fondarea disciplinei *game studies*, iar în volumul în care îl teoretizează, Espen Aarseth adaugă un alt element, cel al literaturii ergodice (cele două nu se suprapun decât parțial), care este menit să includă cât mai multe artefacte, indiferent de mediul în care sunt produse, care determină cititorul să „performeze în sens extranoematic”²⁰. Modelul profesorului danez este unul complex și este actualizat de Markku Eskelinen în 2012²¹. Tehnotextul și ficțiunea-rețea sunt, probabil, termenii cel mai puțin utilizați dintre cei analizați. Propus de N. Katherine Hayles²², primul se referă la artefacte care își chestionează propriul mediu de distribuție, iar demonstrațiile sunt realizate în mare măsură pe artefacte tipărite (de la cărți-obiect la volume cu grafie stranie, cum e *House of Leaves* de Mark Z. Danielewski). Propus de David Ciccoricco²³, cel de al doilea are în vedere artefacte care se folosesc de tehnologia hipertextului pentru a descrie narațiuni *emergente*, care pot fi *recombine*. Pe lângă termenii umbrelă de ficțiune digitală sau literatură electronică, unii extrem de incluzivi, capitolul se mai oprește și asupra conceptului de narațiune digitală interactivă, al cărui teoretician este Hartmut Koenitz. Cel mai recent dintre acestea și cel care include cele mai multe tipuri de artefacte (de la instalații artistice la filme la comunități online la narațiuni digitale textuale), IDN necesită ca tehnologia să fie implicată în „viziunea artistică” și ca cititorul/utilizatorul să participe direct la constituirea narațiunii.

Considerat un *overview* necesar, mai ales că el lipsește la ora actuală din cercetarea internațională, capitolul al doilea culmină cu o ultimă parte care propune o analiză comparată a conceptelor prezentate anterior, plecând de la artefactele narrative incluse în modelele lor de către teoreticieni și analizând interferențele și tendințele în cazul fiecăruia, prin agregarea rezultatelor din Anexa 2 și ilustrarea lor în vizualizări de date *user-friendly*.

Capitolul al treilea al acestei lucrări este dedicat digitalului, interacțiunii și experimentului narativ în literatura română. După fixarea cadrului în primul capitol și examinarea paralelă a conceptelor care compun pânza terminologică a domeniului în partea a doua, fac tranziția către explorarea producției autohtone. Înainte de a trece însă la ea, este

¹⁸ Astrid Ensslin, *Canonizing Hypertext* (Londra: Continuum, 2007).

¹⁹ George P. Landow, *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology* (Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1992).

²⁰ Aarseth, *Cybertext*, 1.

²¹ Markku Eskelinen, *Cybertext Poetics* (Londra: Continuum, 2012).

²² N. Katherine Hayles, *Writing Machines* (Cambridge, MA: The MIT Press, 2002).

²³ David Ciccoricco, *Reading Network Fiction* (Tuscaloosa: University of Alabama Press, 2007).

necesară o survolare a comentariilor pe temă, iar astfel fac o trecere în revistă a modului în care era privită influența digitalului în literatura română încă de la începutul anilor 2000, scepticismul *establishment*-ului și cele câteva încercări disparate de a importa un cadru teoretic internațional și de a promova la nivel local practici digitale de scriere și, în același timp, o scurtă prezentare a noilor interese de cercetare autohtone în zona *digital humanities*. Prima secțiune a acestui capitol se concentrează pe analiza metadiscursului și, intitulată „Operaționalizarea experimentului în critica literară românească”, are o structură dublă, investigând la început diverse modele de literatură experimentală, propuse de cercetători precum Gerald Prince sau Warren Motte, precum și încercări teoretice de definire și analiză a literaturii experimentale din România. A doua parte se concentrează pe analiza cantitativă a cuvintelor cheie legate de „experimental” găsite în istoriile literare românești scrise de E. Lovinescu, G. Călinescu, Nicolae Manolescu și Mihai Iovănel, precum și în *Dicționarul general al literaturii române* și în *Dicționarul cronologic al romanului românesc*. Prin simpla căutare a mai multor termeni aleși cu atenție în corpus, reiese clar o cartografie a ceea ce este considerat a fi experimental, alături de relația sa cu canonul, cu dinamica genurilor literare și cu evoluția temporală a literaturii române. Prin această secțiune încerc să acopăr ceea ce poate fi numită o cronologie a „experimentului literar” românesc așa cum apare ea în principalele istorii literare și care, în lipsa vocabularului explorat în capitolul al doilea, reprezintă cea mai sugestivă urmărire paralelă a artefactelor narrative care s-ar putea încadra (*a posteriori*) în categorii proto-hipertextuale sau interactive.

A doua secțiune, și prima dedicată literaturii române analogice, urmărește strategiile interactive din proza românească premodernă, abordând trei texte narrative de mari întinderi: *Istoria ieroglifică* de Dimitrie Cantemir, *Țiganiada* de Ion Budai-Deleanu și *Pseudo-Kynegetikos* de Alexandru Odobescu. Artefactele narrative au fost alese pentru că, dată fiind structura lor, există toate premisele unor elemente care să propună forme incipiente de interactivitate: alegoria animalieră din *Istoria ieroglifică*, metatextul *Țiganiadei* sau rețeaua intertextuală complexă din *Pseudo-Kynegetikos*, alături de ultimul capitol al narațiunii. Următoarea secțiune, rămasă tot în zona literaturii române analogice, nu mai are ca scop explorarea interactivității sau proto-hipertextualității, ci, propunându-și să acopere un spațiu temporal de la începutul secolului al XX-lea, prospectează romanele românești SF timpurii. Am ales această cale pentru că, în general, obiectele sau tehnologiile digitale care permit existența unor noi proprietăți narrative sau de expunere a discursului sunt prefigurate în universuri SF. Plecând de la o succintă expunere a situației SF-ului în România de-a lungul timpului și a statutului său în câmpul literar, studiul de caz realizează, într-un demers cantitativ

rapid, o cuantificare a evoluției debuturilor SF din România, conform Internet Speculative Fiction Database și apoi analizează tematic limitele descrierii viitorului în termenii imaginației analogice și a celei digitale²⁴, din prisma viziunii asupra lumii, a tehnologiilor și a nutriției și sănătății. De asemenea, tot în cadrul acestei sub-secțiuni este tratat exemplul unei traduceri adaptate din *Călătorie spre centrul Pământului* de Jules Verne, în care modificările la nivelul universului ficțional original ar putea fi considerate o formă de interactivitate intertextuală.

A patra și a cincea secțiune examinează două lucrări care pot fi încadrate în categoria proto-hipertextelor: *Tablete din Țara de Kutu* plecând de la Cuvântul înainte al lui Arghezi și făcând un experiment de lectură – citind volumul de două ori, prima dată în ordinea cronologică a tabletelor, și a doua oară într-o ordine aleatorie generată de random.org; ciclul *Ingeniosul bine temperat* de Mircea Horia Simionescu plecând de la structura sa și continuând cu tipurile de interacțiune și legături pe care le presupune textul, chiar dacă analogic. Pornind de la ideea că personajele care „călătoresc” între intrările din *Bibliografia generală*, *Dicționar onomastic* și care apar în narațiunile din *Toxicologia* și *Breviarul* sunt pilonii narațiunii lui MHS și folosind extracția de metadate și instrumente digitale de vizualizare, propun sondarea rețelelor de personaje la nivelul fiecărei narațiuni în parte și la nivelul întregului ciclu.

Următoarele două aplicații sunt realizate pe narațiuni care intră în supra-categoria numită de mine analogic-digitală, prin care vreau să evidențiez că ele au existat, la un moment dat (la momentul lansării, în acest caz), atât în format analogic, cât și în format digital. Narațiunile alese pentru aceste aplicații sunt cele care fac parte din volumele de proză *Chei fierbinți pentru ferestre moi* și *Stângăcii și enormități* de Adrian Oțoiu și *Generația pierdută* de Nicolae Matei. Prin interfață și structură, dar și prin recepția pe care au avut-o la momentul publicării, prozele scurte interconectate ale lui Adrian Oțoiu prezintă un interes major pentru demersul meu, mai ales având în vedere coordonatele lumii ficționale și finalul celui de al doilea volum. Textul lui Nicolae Matei, prezentat drept „primul roman în limba română pe internet”, a fost în mare parte ignorat de critică, iar descoperirea și posibilitatea discutării sale reprezintă unul dintre demersurile importante ale acestei cercetări. Acest lucru se întâmplă mai ales având în vedere *marketarea* romanului drept unul interactiv, al cărui conținut poate fi modificat de oricine prin trimiterea unui email.

Ultimele două secțiuni din această lucrare tratează literatura digitală. Pe lângă analiza propriu-zisă, ele propun integrarea în obiectul de studiu al cercetărilor literare românești a unor artefacte neobișnuite pentru starea actuală a câmpului: comunitatea online Lumea lui Harry

²⁴ Termenii de imaginație analogică și imaginație digitală sunt propuși și explicați în această lucrare.

Potter și *fanfiction*-urile publicate pe platforma Wattpad. Teza de față abordează Lumea lui Harry Potter ca pe o narațiune interactivă colectivă, în care avatarurile utilizatorilor participă la o lume ficțională comună, pe care o construiesc *on-the-go*. Explorând structura comunității, activitățile *online* posibile, dar și componenta *offline*, care implică atașament emoțional și implicare personală, secțiunea testează în ce măsură o astfel de narațiune „efemeră” mai poate fi analizată ca atare după dispariția comunității. De asemenea, în cazul Wattpad, sunt abordate practicile de editare colectivă a textelor și *real person fiction* ca subgen al *fanfiction*-ului. În finalul părții dedicate artefactelor ficționale românești, propun o corespondență între caracteristicile analizate pe larg în capitolul al treilea și conceptele comparate în capitolul al doilea.

Bineînțeles că demersul meu nu este unul exhaustiv, ci mai degrabă unul care urmărește crearea unui interes academic în România pentru studiul literaturii digitale, propunând câteva premise pentru dezvoltarea acestuia prin concentrarea pe artefactele narative. De asemenea, chiar dacă am încercat să acopăr o perioadă cât mai largă incluzând artefacte din perioada premodernă a literaturii române (aparținând lui Dimitrie Cantemir, Ion Budai-Deleanu sau Alexandru Odobescu), din perioada modernă (romanele științifico-fantastice publicate în prima jumătate a secolului XX), din perioada comunistă (ciclul lui Mircea Horia Simionescu), din perioada imediat următoare apariției internetului (narațiunile lui Adrian Oțoiu și Nicolae Matei) și din perioada Web 2.0 (comunitatea Lumea lui Harry Potter, platforma Wattpad), ele nu sunt singurele care merită atenție și, prin analiza lor, nu încerc să propun un canon paralel, ci doar să aduc în discuție câteva dintre artefactele care se pretează unei astfel de dezbateri. Mai mult decât atât, inventarierea conceptuală realizată în capitolul al doilea nu pretinde nici ea a fi una completă, ci una a celor mai discutate modele din câmp, însă dată fiind natura eterogenă a câmpului și producția terminologică substanțială, cu siguranță există multe alte arhitecturi dedicate narațiunilor în mediul digital. Cu toate acestea, cercetarea de față reprezintă un pas în direcția integrării practicilor de producție și recepție digitale în sistemul literar românesc.