

UNIVERSITATEA DE STAT DIN MOLDOVA
ȘCOALA DOCTORALĂ ȘTIINȚE UMANISTICE

CONSORȚIU: Universitatea de Stat din Moldova (USM), Institutul de Istorie (II), Institutul de Filologie Română „Bogdan Petriceicu-Hasdeu” (IFR), Biblioteca Științifică „Andrei Lupan” (Institut) (BȘ), Universitatea de Stat „Alec Russo” din Bălți (USARB), Universitatea de Stat „Bogdan Petriceicu Hasdeu” din Cahul (USC).

Cu titlu de manuscris
C.Z.U.: 82-1/-9.09:004(043)

GOTCA RODICA

TEXTUL ERGODIC ȘI IMPACTUL LUI
ASUPRA CONCEPTULUI DE LITERATURĂ

622.03 – Teoria literaturii

Rezumatul tezei de doctor în filologie

CHIȘINĂU, 2022

Teza a fost elaborată la Școala doctorală Științe Umanistice a Universității de Stat din Moldova

Conducător științific:

Aliona GRATI, dr. hab. în filologie, prof. univ., Universitatea de Stat din Moldova

Componența Comisiei de doctorat:

Președinte – Sergiu PAVLICENCO, dr. hab. în filologie, prof. univ., Universitatea de Stat din Moldova;

Conducător științific – Aliona GRATI, dr. hab. în filologie, prof. univ., Universitatea de Stat din Moldova;

Referent – Elena UNGUREANU, dr. hab. în filologie, conf. cercet., Universitatea de Stat din Moldova;

Referent – Nicoleta IFRIM, dr. habil. în filologie, prof. univ. Universitatea „Dunărea de Jos” din Galați;

Referent – Natalia STRĂJESCU, dr. în filologie, conf. univ., Universitatea Pedagogică de Stat „Ion Creangă”, Chișinău;

Secretarul Comisiei (din oficiu) – Diana DEMENTIEVA, dr. în filologie, Universitatea de Stat din Moldova.

Susținerea va avea loc la data de **12 decembrie 2022, ora 14.00**, în ședința Comisiei de doctorat din cadrul Școlii doctorale Științe Umanistice, în sala „E. Coșeriu” – auditoriul 434, bl. 3, Universitatea de Stat din Moldova, str. Mihail Kogălniceanu 65, Chișinău, Republica Moldova.

Teza de doctor și rezumatul pot fi consultate la Biblioteca Națională a Republicii Moldova, Biblioteca Universității de Stat din Moldova și pe pagina web a ANACEC: <https://anacec.md/> și pe pagina web a USM: <https://usm.md/> .

Rezumatul a fost expediat la data de **10 noiembrie 2022**.

Secretar științific al Comisiei de doctorat,

Diana DEMENTIEVA, dr. în filologie

Conducător științific,

Aliona GRATI, dr. hab. în filologie, prof. univ.

Autor,

Rodica GOTCA

©Gotca Rodica, 2022

CUPRINS

REPERE CONCEPTUALE ALE CERCETĂRII.....	5
Cuvinte-cheie	5
Actualitatea și importanța temei abordate	5
Scopul lucrării	6
Obiectivele cercetării	6
Metodologia cercetării științifice	6
CONȚINUTUL TEZEI (sinteza capitolelor).....	7
1. DEFINIȚIA LITERATURII ÎN EPOCA DIGITALULUI.....	7
1.1. Literatura – noi provocări teoretice	7
1.1.1. Definiția literaturii în epoca digitalului	7
1.1.2. Dominanta estetică în literatură	8
1.1.3. Menirea literaturii actuale	8
2. EVOLUȚIA FENOMENULUI LITERAR: DE LA TEXT LA TEXT ERGODIC.....	8
2.1. Criza ideii și a conceptului de literatură	8
2.1.1. Fenomenul literar ergodic – de la antiliteratură la canon	9
2.1.2. De la literatură la text – criza conceptelor	9
2.2. De la text la formele sale metatextuale	9
2.2.1. Textul ergodic – o redefinire a esteticii literare	9
2.2.2. Textul ergodic de la „text” la „operă”	9
3. FORMELE LITERATURII ERGODICE.....	10
3.1. Noțiunile TIC: tipologia derivațională a formelor literaturii ergodice.....	10
3.2. Cybertextul	10
3.2.1. Hypertextul	10
3.2.2. IF (interactive fiction).....	10
3.2.3. Jocul textual de aventură	11
3.2.4. MUD-urile	11
3.2.5. Hyperficțiunea mașinilor creatoare de text.....	11
4. LITERATURA ERGODICĂ DIGITALĂ. ABORDĂRI TEORETICE ALE CYBERTEXTUALITĂȚII	12
4.1. Post-literatura sau epoca textualismului virtual	12
4.2. Literatura digitală – de la postmodernism la post-literatură.....	12
4.2.1. Poezia digitală – teorii și definiții	12
4.2.1.1. O tipologie a poeziei digitale	13
4.2.1.1.1. E-poezia.....	13
4.2.1.1.2. Poezia vizuală.....	13
4.2.1.1.3. Poezia „zgomotului vizual”	13
4.2.1.1.4. Poezia sonoră.....	13
4.2.1.1.5. Videopoezia.....	13

4.2.1.1.6. Holopoezia.....	13
4.2.1.1.7. Click-poezia.....	13
4.3. Cyberpoetica – un nou mod de a gândi literatura.....	13

5. ERGOCRITICA. UN (EVENTUAL) MODEL DE INTERPRETARE A LITERATURII

ERGODICE.....	14
5.1. „Inventarul” criticii textului ergodic	14
5.2. Metamorfoza cititorului în gamer/user/cyborg.....	15
5.3. Digitizarea – reciclarea esteticii tradiționale în cybercultură: opera lui Mircea Eliade – pre-text pentru un proiect de digitizare	15
CONCLUZII GENERALE ȘI RECOMANDĂRI.....	16
BIBLIOGRAFIE (selectivă)	21
LISTA PUBLICAȚIILOR AUTORULUI LA TEMA TEZEI.....	24
ADNOTARE.....	27

REPERE CONCEPTUALE ALE CERCETĂRII

Cuvinte-cheie: *literatură, literatură ergodică, fenomen literar, antiliteratură, text ergodic, TIC, cybertext, hypertext, IF (interactive fiction), joc textual de aventură, MUD, hyperficțiune, post-literatură, literatură digitală, poezie digitală, e-poezie, poezie vizuală, poezia „zgomotului vizual”, poezie sonoră, videopoezie, holopoezie, click poezie, cyberpoetică, ergocritică, critică literară, cititor, gamer, user, cyborg, digitizare.*

Actualitatea și importanța temei abordate. Noile provocări teoretice pe care le-au adus cu sine studiile multiculturale și tehnologiile informaționale, ale căror efecte constau în conviețuirea inseparabilă a artelor cu produsele non-artistice, au produs schimbări de natură trans-estetică și în literatură. Tehnologiile informaționale au introdus dimensiunea electronică la nivelul textului și limbajului. Textul, care inițial era perceput drept unitate închisă, a evoluat spre a fi deschis/nelimitat. Acest tip de text – virtual, în variante, digital, interactiv, al cyberspațiului – a fost numit „ergodic” de cercetătorul norvegian Espen Aarseth.

Spre deosebire de textul scriptic tradițional (bidimensional, „aplatizat” pe suportul real, consistent, al paginii de hârtie), textul ergodic este un text electronic, „adâncit” în tridimensionalitatea virtuală a ecranului de computer. În consecință, el nu mai funcționează pe o suprafață (cea a foii tipărite, pe care o întoarcem cu degetul), ci pe o interfață (a ecranului digital, răspunzând comenzilor/clickurilor de pe tastatura calculatorului). Cybertextualitatea trebuie văzută ca echivalentul unui mod de scriere îndrăzneț, postmodern, interconectat cu evoluția tehnologică a societății postindustriale.

Deoarece acest tip de text are o istorie de dată recentă, există mai puține studii care l-ar descrie. În spațiul cercetării din R. Moldova textul ergodic a fost studiat de lingvista Elena Ungureanu în studii precum *Dincolo de text: hypertextul* (2014) și *Cuvinte și linkuri* (2017), axându-se pe forma hypertextuală a acestuia. Intenționând să continuăm cercetarea textului literar, am urmărit ce consecințe au avut posibilitățile tehnologiilor avansate asupra textului plasat în spațiul internetului, și anume ce efecte au produs procesele de creolizare, hibridizare, diversificare, migrare, spargere a genurilor, încălcare a frontierelor, sincretismului.

Analiza amplă, din punctul de vedere teoretic, a literaturii ergodice, deschiderea unei piste neexplorate încă în spațiul românesc către textul ergodic digital, ca parte a evoluției literaturii în epoca tehnologiilor și virtualității, este ceea ce realizăm în cadrul acestei cercetări.

În lucrarea dată prezentăm fenomenul literar ergodic și formele acestuia, oferind un inventar de analiză teoretică și o premisă pentru o ulterioară clasificare în genuri și specii. Inedită este propunerea unei discipline ce s-ar preocupa de analiza critică a textului ergodic, pe care noi am

numit-o Ergocritica. Nouă este și descrierea unui (eventual) model de critică susținut atât de o serie de algoritmi de analiză a textului ergodic digital, cât și de un glosar de termeni aflat la anexe și extrem de util în orientarea teoreticianului și criticului literar. Studiul dat facilitează interpretarea literaturii digitale, literaturii ergodice și a producățiilor literare apărute în perioada evoluției tehnologiilor și a extinderii literaturii în spațiul virtual. Propunând disciplina Ergocritica, direcționăm cercetătorii din domeniul filologic și al studiilor literare spre o modalitate de critică a literaturii ergodice și le punem la dispoziție un inventar aplicabil.

Scopul lucrării constă în analiza evoluției textului de la cel liniar și tipărit la cel ergodic și digital pentru alcătuirea și descrierea unui inventar de concepte necesare pentru interpretarea textului ergodic din mediul digital.

Obiectivele cercetării:

1. Definirea literaturii și a specificului estetic în raport cu evoluția tehnologică;
2. Punctarea, de pe o nouă situaționare epistemologică, a trăsăturilor defnitorii ale literaturii;
3. Descrierea fenomenului literar ergodic;
4. Prezentarea textului ergodic și a formelor acestuia;
5. Definirea și descrierea formelor literaturii ergodice: cybertext, hypertext, IF, joc textual de aventură, MUD, hyperficțiune;
6. Examinarea post-literaturii în epoca textualismului virtual;
7. Descrierea fenomenului literar ergodic digital;
8. Stabilirea unei tipologii a poeziei digitale;
9. Conturarea unei modalități de abordare teoretică a cybertextualității;
10. Propunerea Ergocriticii ca disciplină preocupată de critica textului ergodic;
11. Exemplificarea procesului de digitizare prin descrierea unui proiect în baza operei lui M. Eliade.

Ipoteza de cercetare: necesitatea de reactualizare a instrumentarului teoriei literaturii, completarea acestuia cu noțiuni, concepte și modele critice solicitate de evoluția fenomenului literaturii, sincronizând teoria cu fenomenul digital ce revoluționează formele literare contemporane.

Metodologia cercetării științifice. Cercetarea textului ergodic implică utilizarea metodelor de cercetare și din afara ariei teoriei literaturii. Astfel, metodele utilizate în cadrul acestei cercetări sunt împrumutate de la discipline variate, cumulând cunoștințele, atât ale disciplinelor socio-umanistice, cât și ale celor reale. Demersul științific pornește de la conturarea obiectului de cercetare și definirea acestuia, clarificarea termenilor antrenați în alcătuirea inventarului necesar pentru abordarea fenomenului literar ergodic, sistematizarea unor tipologii formale ale textului

ergodic digital și lansarea unei discipline pe care am numit-o Ergocritica, ce ar satisface necesitatea teoretică și critică a cercetătorului care studiază/va studia literatura ergodică. Sistematizarea elementelor inventarului este realizată și prin oferirea unui glosar de termeni, la anexe, care ar orienta cercetătorul în interpretarea pe care o va realiza.

Drept suport teoretico-metodologic ne-au servit lucrările semnate de cercetători precum: R. Wellek și A. Warren, Gh. Crăciun, A. Marino, T. Eagleton, J. Culler, E. Aarseth, D. Sobolev, S. Kuchina, U. Eco, M. Bahtin, L.B. Gattass, B. McHale, K. Veale, O.G. Ramos, O. Laas, S. Mukherjee, B. Kuhn, L.S. Dinescu, M. Lobonțiu, M.-L. Ryan, M. Eskelinen, R. Koskimaa, D. Avădanei, R. Ingarden, E.-M. Kontopoulou, E. Ungureanu, A. Grati, L. Șimanschi ș.a.

CONȚINUTUL TEZEI (sinteza capitolelor)

1. DEFINIȚIA LITERATURII ÎN EPOCA DIGITALULUI

Schimbările aduse de epoca digitalului se reflectă asupra definiției literaturii și asupra studiului ei. Fiind marcată de TIC, aceasta solicită o completare a instrumentarului de analiză, descriere, interpretare etc. Pornind de la teoriile lansate de Gh. Crăciun, A. Marino, R. Wellek și A. Warren, I. Tânianov, R. Jakobson, T. Eagleton, J. Culler și de alți teoreticieni, am dat o nouă orientare abordărilor teoretice ale literaturii în epoca digitalului, în funcție de trăsăturile relevante ale acesteia.

În capitolul 1 sunt prezentate noile provocări teoretice în interpretarea literaturii, create de rapida evoluție a tehnologiilor și de interferența dintre mediul literar și cel digital. În încercarea de a redefini literatura actuală în contextul digitizării, ne ciocnim de lipsa unui instrumentar de concepte adecvat, care să poată analiza noile aspecte ale fenomenului literar. Pornind de la conștientizarea dominantei estetice în arta literară, am evidențiat aici predilecția literaturii actuale pentru categorii precum ludicul și ergodicul.

1.1. Literatura – noi provocări teoretice

În subcapitolul dat se abordează fenomenul literar actual din perspectiva imperativelor de creare a unui nou tablou al abordărilor teoretice ale literaturii în epoca digitalului, determinând trăsăturile relevante ale acesteia. Avem de-a face cu un fenomen viu, în continuă dezvoltare și inovare, care solicită sistematic completarea teoriilor și instrumentarului de interpretare. Necesitatea unor noi concepte pentru ceea ce numim literatură este motivată nu doar de tendința cunoașterii, ci și de imposibilitatea descrierii noilor forme literare care apar în continuu.

1.1.1. Definiția literaturii în epoca digitalului

În compartimentul acesta este studiat conceptul de literatură profilată la interferență cu

tehnologiile și cu mediul electronic. Se oferă un scurt parcurs al definițiilor literaturii, pornind de la perspectivele canonice și încheind cu cele postmoderniste și contemporane. Se dă o definiție a literaturii acceptabilă și pentru literatura ergodică digitală și se conturează ideea că teoria se mai află încă în deficit de instrumente care să permită o abordare a acestei forme evaluate de literatură.

1.1.2. Dominanta estetică în literatură

În următorul compartiment se accentuează faptul că literatura se schimbă în funcție de gustul epocii. Apariția, în epoca digitalului, a formelor literare noi era inevitabilă, descoperirile științifice și evoluția tehnologiilor impunea acest lucru. Textul devine ergodic, digital și își completează setul de trăsături. Nu e greu de observat predilecția literaturii actuale pentru categorii estetice precum ludicul și ergodicul, care dau cititorului o mare marjă de acțiune și de libertate de a influența aspectele stilistice menționate. În capitolele următoare, aceste aspecte sunt analizate și descrise pe cât s-a putut de convingător.

1.1.3. Menirea literaturii actuale

În continuarea ideii referitoare la dominantă estetică în literatură din subcapitolul precedent, în 1.1.3 se specifică faptul că estetica este un vector dominant ce determină literatura în epoca digitalului să promoveze categorii ca spectaculosul, ludicul și ergodicul, având menirea să distreze, să placă prin felul în care îl implică pe cititor.

În capitolul dat este conturată ideea că literatura face o mișcare spre alte forme, păstrându-și calitățile literare, iar parcurgerea definițiilor literaturii ne oferă unele instrumente funcționale, care ajută la interpretarea fenomenului. Acestea însă necesită a fi completate cu suficiente instrumente de analiză a fenomenului literar ergodic, fapt ce constituie obiectivele noastre din capitolele care urmează.

2. EVOLUȚIA FENOMENULUI LITERAR: DE LA TEXT LA TEXT ERGODIC

În capitolul 2 este prezentat fenomenul literar ergodic și teoretizat ca parte a literaturii. Pornind de la faptul că teoria literaturii și literatura însăși se află în criză și nu reușesc să formuleze o reacție adecvată la valorile de inovații produse în teritoriul său, aici se descrie etapizat textul ergodic, apărut în urma dezvoltării rapide a TIC.

2.1. Criza ideii și a conceptului de literatură

În subcapitolul dat este extinsă analiza asupra cauzelor și modurilor de manifestare a crizei la nivelul producției de literatură și la cel al teoretizării și interpretării lucrărilor apărute și delimitate ca produse neliterare. Pentru a elimina orice dubiu la încadrarea textului ergodic în literatură, este prezentat traseul parcurs de fenomenul literar ergodic de la statutul de antiliteratură la cel de parte a literaturii, demonstrând astfel caracterul său literar prin corespunderea sa cu setul de trăsături ale

operei literare, ceea ce confirmă nu doar literaritatea, ci și calitatea acestui tip de text.

2.1.1. Fenomenul literar ergodic – de la antiliteratură la canon

Această trecere din zona antiliterarului spre canon este prezentată în compartimentul acesta, în care este definit conceptul de antiliteratură raportat la textul ergodic și motivată atitudinea rezervată ori chiar ostilă a mediului academic prin existența unei crize a ideii de literatură. Aici este elucidat faptul că teoreticianul literaturii, formulând o teorie, pornește de la perspectiva istorică existentă și are astfel libertatea de a o completa, nu tendința de a o modifica ori, și mai rău, a o rescrie.

2.1.2. De la literatură la text – criza conceptelor

În compartimentul următor este pusă în discuție lipsa unui instrumentar de noțiuni, termeni și concepte care ar permite interpretarea literaturii la orice etapă a evoluției sale. Lipsa acestora condiționează criza la nivel de concepte, care determină reutilizarea celor vechi pentru denumirea formelor noi.

2.2. De la text la formele sale metatextuale

În subcapitolul dat sunt definite și descrise formele textului, conturând faptul că evoluția acestora este rezultatul influențelor TIC și al digitizării, care au favorizat redefinirea esteticii literare și acceptarea textului ergodic ca parte a literaturii. Acest subcapitol prezintă „inflația” de pe terenul teoriei textuale și anume expansiunea derivațională a noțiunii de text, care, ajuns în mediul digital, devine cybertext. Formele cybertextuale au generat, la rândul lor, admiterea unei noi categorii ori etape în evoluția literaturii: literatura digitală, literatura ergodică, cyberpoetica ș.a.

2.2.1. Textul ergodic – o redefinire a esteticii literare

Următorul compartiment se referă la resuscitarea autorului și a cărții, depășirea crizei definirii literaturii și evoluția literaturii digitale în mediul virtual. Aici este menționat că evoluția fulminantă a speciilor și genurilor literare nu permite orientarea în spațiu a domeniilor științifice și nici nu se oprește pentru a oferi răgaz teoreticienilor, criticilor și istoricilor literari ca să surprindă și să urmărească în detaliu fenomenul literar. Afirmând astfel că existența crizei este un efect al evoluției și este nevoie de timp pentru a fi confirmate teoriile, definițiile și conceptele emise, atât cu privire la fenomenul literar în genere, cât și cu privire la noile forme ale literaturii digitale.

2.2.2. Textul ergodic de la „text” la „operă”

Aici este demonstrat că textul ergodic depășește tiparul unui elementar fenomen literar experimental și se încadrează în literatura universală, reprezentând un alt tip de literatură, dar care nu este mai puțin calitativă decât cea precedentă. În subcapitolul dat demonstrăm că textul ergodic corespunde setului de trăsături ale operei literare, ba chiar într-o formulă mult mai expresivă.

3. FORMELE LITERATURII ERGODICE

În capitolul 3, este realizată o sistematizare a formelor derivate ale textului literar ergodic, structurând o primă compartimentare pragmatică, ce reprezintă o completare a ariei de concepte cu care teoria literaturii poate opera analizând literatura ergodică. Definind cybertextul ca formă integratoare a literaturii ergodice, este realizată o încercare de delimitare a unor genuri și subgenuri în cadrul unei forme literare încă în dezvoltare. În capitolul dat sunt definite și exemplificate derivatele textului care se situează între literatura tradițională și cea ergodică, realizând liantul între text și TIC: *cybertextul*, *hypertextul*, *IF*, *jocul textual de aventură*, *MUD-ul* și *hyperficțiunea mașinilor creatoare de text*.

3.1. Noțiunile TIC: tipologia derivațională a formelor literaturii ergodice

În subcapitolul dat este accentuată ideea că teoretizarea amplă și scoaterea din zona antiliteraturii nu reprezintă încă dovada existenței unei forme literare; ceea ce probează validitatea teoriilor lansate anterior este prezentarea formelor în care se manifestă literatura ergodică, adică încercarea de a stabili un inventar de forme textuale și de a organiza schematic o repartizare pe genuri și specii ale acestora. Această primă compartimentare pragmatică se realizează pentru a completa prezentarea fenomenului literar ergodic din lucrarea dată.

3.2. *Cybertextul*

În subcapitolul următor, este definită această formă a literaturii ergodice ca una integratoare pentru celelalte, tatonând diferențierea unor genuri și specii, care ulterior vor avea nevoie de o completare, căci textul ergodic digital este în continuă evoluție și, respectiv, va oferi spre interpretare și alte noi specii literare. În următoarele compartimente sunt prezentate câteva dintre aceste specii care deja au reușit să se manifeste în spațiul literar. Definit ca o mașină pentru producerea unei varietăți de expresie, cybertextul aduce termenul de literatură a cyborgului, care își elaborează tehnicile și modalitățile de lectură, scriere și interpretare într-un mod inovațional, oferind programe de scriere precum: *Racter*, *Tale-spin*, *MUD-urile* etc. și lansând textul spre o nouă etapă – cea digitală.

3.2.1. *Hypertextul*

Compartimentul acesta descrie acest tip de text ergodic digital ca pe un hibrid al textualității și TIC, constituind o nouă formă și etapă în comunicarea scrisă. Hypertextul reflectă postmodernitatea și promovează noțiuni precum *copy-paste* și *citāt*. Literatura hypertextuală apare ca o rețea navigabilă aflată la dispoziția autorului și cititorului, în care ultimul este invitat să devină și el autor.

3.2.2. *IF (interactive fiction)*

Compartimentul dat definește și prezintă traseul evolutiv al IF, conturând ideea că, alături de

celelalte forme cybertextuale ale literaturii ergodice, IF invită cititorul să depășească limitele interpretării, comprehensiunii, îl implică direct în textul care se creează în momentul citirii și indică asupra unei acute necesități de teoretizare a acestui fenomen, pe deplin literar.

3.2.3. Jocul textual de aventură

În următorul compartiment este prezentat jocul textual de aventură, analizând structura și specificul lui literar, demonstrând existența unei ramuri evolute a literaturii ergodice digitale și înaintând argumente în favoarea necesității studierii acesteia de către cercetătorii literari. Jocul textual de aventură prezintă o narațiune care oferă cititorului/jucătorului un grad maxim de control asupra acesteia deoarece el nu este un simplu explorator al poveștii, ci un actant al acesteia care poate decide cum să acționeze, influențând astfel firul narativ.

3.2.4. MUD-urile

Compartimentul dat se axează pe analiza MUD-urilor din perspectiva literarității acestora, conturând trăsăturile și impactul evoluției acestui tip de jocuri asupra produselor ulterioare apărute în internet. Fiind structurat din echipamente narrative, MUD-ul valorifică lumile create de utilizatori, făcându-le literare, structurate doar pe scheletul unei narațiuni tradiționale, scrise de programatorii jocului, numiți „autori extradiegetici”.

3.2.5. Hyperficțiunea mașinilor creatoare de text

Iar în compartimentul acesta sunt prezentate mașinile textuale ce facilitează producerea textelor prin intermediul diferitor softuri, cum este Hypercard, Storyspace ș.a. La moment, tehnologiile hypertextuale generează obiecte media, iar limbajul de programare, în rând cu cel estetic, participă la formularea discursului și dotarea cu sens a acestuia. Toate aceste particularități ale domeniului TIC, determină apariția unei baze de resurse fundamentale de cercetări, analize și metodologii, pe care L. Manovich o numește „estetica informațională”. Textul apărut în urma interacțiunii dintre utilizator și mașina creatoare nu este o perversiune a conceptului de literatură și nici o mutație a acestuia, ci doar rezultatul procesului de evoluție a literaturii, care se transformă, trece etape și prezintă produsele acestei treceri ca pe niște parafraze evolutive.

Formele literaturii ergodice, prezentate în acest capitol, probează direct evoluția literaturii spre un nou gen, spre cybertextualitatea care este receptivă la evoluția tehnologiilor și, în același timp, răspunde cerințelor înaintate pentru un produs literar. Analizând forme literare ergodice se conturează necesitatea stringentă de elaborare a unui instrumentar teoretic pentru interpretarea acestui fenomen literar.

4. LITERATURA ERGODICĂ DIGITALĂ. ABORDĂRI TEORETICE ALE CYBERTEXTUALITĂȚII

În capitolul 4 este prezentată literatura ergodică digitală din perspectiva cybertextualității, conturând ideea că aceasta este o formă de manifestare a post-literaturii care reprezintă evoluția de la posmodern la contemporan. Este examinată post-literatura în epoca textualismului virtual și prezentat fenomenul literar postmodernist ca teren pentru tranziție la post-literatură/literatură digitală, oferind un set de trăsături specifice acestui tip de literatură. În urma sintetizării diferitor viziuni și teorii s-a ajuns la concluzia că literatura digitală reprezintă o reabilitare a literaturii tradiționale, marcate de evoluția TIC. Această reabilitare a fost demonstrată prin analiza evoluției liricii digitale și anume prin stabilirea unei tipologii a poeziei digitale, în cadrul căreia a fost prezentată o serie de forme ale liricii digitale: *e-poezia*, *poezia vizuală*, *poezia „zgomotului vizual”*, *poezia sonoră*, *videopoezia*, *holopoezia* și *click-poezia*.

4.1. Post-literatura sau epoca textualismului virtual

În subcapitolul dat este prezentată post-literatura și descrisă structura ei complexă, care ne permite să o identificăm cu ceea ce presupune a fi literatura digitală ori o „nouă avangardă” literară. În acest subcapitol se revine la ideea că teoria literaturii este pusă în fața unui fenomen viu pe care trebuie să-l abordeze cu instrumente adecvate acestuia. Mediul digital, tot mai popular încă din postmodernism, devine un spațiu în care textul se eliberează de limitele tiparului, fiind intertextual, hypertextual, cybertextual, având aspect rizomatic și oferind un spectacol grandios al procesului de creație. Prezentând lucrările lui Noah Wardrip-Fruin, ale grupărilor ELO și OSMOSE, definind Net.literatura ca formă de manifestare a textualității virtuale, se distinge clar că literaritatea textului tradițional nu este aplicabilă ca și concept în analiza literaturii digitale, ci trebuie să vorbim despre o literaritate digitală, care ar rezona cu principiile estetice ale post-literaturii.

4.2. Literatura digitală – de la postmodernism la post-literatură

În subcapitolul acesta sunt prezentate aspectele teoretice și practice ale interpretării fenomenului literar digital. În urma sintetizării diferitor viziuni și teorii se conchide că literatura digitală reprezintă o reabilitare a literaturii tradiționale, marcate de evoluția TIC. Revoluționând cuvântul, aceasta aduce literaturii trăsături noi, precum: interactivitatea, nelimitarea, variabilitatea în plan spațial și temporar și interferența cu codul, datorită căruia aria de reprezentare a literaturii se lărgeste considerabil.

4.2.1. Poezia digitală – teorii și definiții

Compartimentul acesta reprezintă o încercare de structurare a liricii digitale în specii, ori măcar în categorii distincte. Tipurile de poezie digitală analizate înglobează în construcția lor mișcarea, sunetul, imaginea, combinarea și recombinarea literei, fiind forme literare care se

redefinesc continuu, proliferând în numeroase specii și subspecii, unele încă neatestate de critica literară.

4.2.1.1. O tipologie a poeziei digitale

În compartimentul dat este prezentată o serie de forme ale liricii digitale:

4.2.1.1.1. E-poezia

(localizată în spațiul Internetului, textul ei funcționează în format electronic sau digital, poate lua orice formă, poate omite regulile de punctuație, poate fi scrisă oriunde și de oricine. Pentru extinderea acestui tip de poezie, literatura „Oulipo”, proiectul „Flarf” și însuși Webul sunt domenii deschise și primitoare);

4.2.1.1.2. Poezia vizuală

(cea care prin construcția textului său preia forma, conturul unui anumit obiect/formă geometrică. Poezia concretă, este o formă mai complexă a poeziei vizuale, deoarece, jucând cu aspectul fizic al textului, creează imagini pictoriale, cum ar fi poemele lui E. Gomringer, M.E. Solt, A. Knotek, A. Chira ș.a.);

4.2.1.1.3. Poezia „zgomotului vizual”

(combină textele cu imagini, sunete și chiar operațiuni digitale, iar ca lucrarea să fie lecturată cititorul trebuie să se implice direct în aceasta. „Zgomotul vizual” este o strategie bazată pe hypermedia cu trăsături poetice, iar cel mai bine relevă acest lucru poemele lui A. Campbell, A.F. Wysocki și J. Rosenberg.);

4.2.1.1.4. Poezia sonoră

(în care asupra literei scrise primează litera pronunțată – sunetul. Acest tip de poezie este cunoscut prin generații de autori, printre care și H. Chopin, B. Heidsieck, T. Tzara, K. Ladik ș.a.);

4.2.1.1.5. Videopoezia

(o formă specială de artă video, care cuprinde texte de poezie elaborate la diferite nivele acustice și vizuale, oferind cititorului/spectatorului o nouă experiență de poezie ce poate fi vizualizată prin intermediul unor aplicații electronice)

4.2.1.1.6. Holopoezia

(creată cu ajutorul hologramelor, prezentând fluiditatea cuvântului și interpolarea semantică. Dintre autorii de holopoezie este remarcabil E. Kac, care a creat termenul de „holopoesie” și a preferat cuvântului senzația 3D.) și

4.2.1.1.7. Click-poezia

(care combină textul și fișierul audio, care apare la un click pe poem. Impresionante sunt click-poeziile lui D. Knoebel, care le amplasează în spațiul Web, utilizează VRML, include citiri sonore, cuvinte aleatorii și animații).

4.3. Cyberpoetica – un nou mod de a gândi literatura

În subcapitolul acesta este prezentată relația literaturii cyber cu estetica. În urma acestei ample

analize a literaturii digitale ergodice, se ajunge la ideea că literatura transgresează spre o nouă poetică, ce solicită regândirea acesteia. Cyberpoetica ne direcționează spre constatarea faptului că nu s-a schimbat doar textul, ci și domeniul estetic vizat de acesta.

5. ERGOCRITICA. UN (EVENTUAL) MODEL DE INTERPRETARE A LITERATURII ERGODICE

Capitolul 5 are drept miză conturarea unei direcții noi în critica literară, numită Ergocritica. În această parte a cercetării se oferă spațiu pentru teoretizarea fenomenului literar ergodic și se propun un set de instrumente ce ar facilita interpretarea literaturii ergodice.

5.1. „Inventarul” criticii textului ergodic

În subcapitolul acesta este înaintată o direcție teoretică de interpretare a textului ergodic – Ergocritica, susținută de un inventar de grile critice, facilitând analiza acestui fenomen literar. Confruntarea teoreticianului și criticului literar cu fenomenul ergodic este marcată de transcenderea într-un mediu nou pentru literatură – cel digital, în care textul obține caracteristicile de electronic, interactiv, reprezentat de *cybertext*, *hypertext*, *IF*, *hyperficțiune*, *MUD-uri* etc. Aceste forme literare evoluționează dialogismul bahtinian, permutând cititorul în ipostaza de (co)autor, în relație nemijlocită cu metaforele spațiodinamice, a căror interpretare poate fi realizată doar fuzionând piste critice cum ar fi grila lui Roman Ingarden (viziunea stratificată a operei literare), lanțul lui Markov (ce analizează probabilitatea căilor de alegere într-un text ergodic) și mediul – suportul textului care, după E. Aarseth, este reprezentat de un set de variabile cu posibile valori ce le descriu.

Drept repere în coagularea acestui model critic au fost luate ideile din studiile cercetătorilor Espen Aarseth, Roman Ingarden, Eugenia-Maria Kontopoulou, Maria Predari, Efstratios Gallopoulos, Marius Pisarski și Yan Zheng.

Deși textul ergodic implică teoriile și practicile literaturii tradiționale, criticul nu poate miza doar pe ele, căci dincolo de „zona de interferență” dintre tradițional și ergodic se află structuri mult mai complexe care necesită îmbinarea teoriilor și practicilor din alte domenii, cum ar fi TIC, muzica, artele vizuale ș.a. O confirmare a acestei fuziuni de medii este Glosarul de termeni de la Anexe, în care sunt observate concepte ce nu sunt formate pe teritoriul literaturii, dar au fost împrumutate și adaptate de aceasta.

Tot aici se remarcă faptul că Ergocritica îmbină armonios practicile criticii literare tradiționale, interpretarea altor domenii ale artelor frumoase, algoritmi descriși de formule matematice și modalitățile de a caracteriza un proces din mediul TIC pentru a valorifica toate trăsăturile textului ergodic, ce coagulează forme inspirate din medii atât de diferite.

5.2. *Metamorfoza cititorului în gamer/user/cyborg*

Subcapitolul dat prezintă impactul ergodicității asupra conceptului de cititor. Ergodicitatea se bazează pe implicarea directă a cititorului, care devine coautor, căci structura textului depinde în totalitate de alegerile pe care acesta le face. Obținând noi funcții, denumirea de cititor devine neîncăpătoare pentru acesta, ceea ce determină utilizarea conceptelor precum *gamer*, *user* sau *cyborg*, care sunt motivate de ludicul ce caracterizează majoritatea textelor ergodice, mediul software în care acestea se scriu și boom-ul spațiului cibernetic. Cititorul devine o variabilă a textului ergodic, un factor care-i determină structura; el nu mai parcurge, ci se implică direct în construirea traseului; el nu se identifică cu personajul, ci devine personaj; el nu omite capitole, ci le pierde deoarece într-un moment anumit accesează un link care-l duce în alt punct.

5.3. *Digitizarea – reciclarea esteticii tradiționale în cybercultură: opera lui Mircea Eliade – pre-text pentru un proiect de digitizare*

În ultimul subcapitol este propus un proiect de digitizare ce va accentua faptul că literatura digitală este o apariție favorabilă și pentru literatura tradițională și nu vine spre a o demola, ci mai degrabă a o salva de dispariție înmagazinând-o în online. Opera lui M. Eliade nu este una ergodică prin definiție, de aceea s-a optat pentru schițarea unui proiect care ar viza, pentru început, doar scrierile beletristice și ar permite accesarea în cyberspațiu a literaturii tradiționale, astfel putând demonstra actualitatea și aplicabilitatea conceptelor descrise și analizate mai sus.

Aici se accentuează ideea că literatura nu-și pierde din valoare interacționând cu spațiul cyber, ci obține un plusvaloare, devine mai aproape de cititor interacționând în mod direct..

CONCLUZII GENERALE ȘI RECOMANDĂRI

Conceptul de literatură, marcat de evoluția tehnologiilor și apariția noilor forme literare, aduce cu sine noi provocări teoretice ce țin de redefinirea literaturii și interpretarea trăsăturilor definitorii ale acesteia în raport cu mediul digital în care aceasta trece treptat, preluând posibilitățile nemărginite de creație și lectură și abordând noi categorii estetice.

Evoluția literaturii ergodice, ca fenomen literar de dată recentă, poate fi urmărită pe un traseu ramificat ce reprezintă trecerea de la antiliteratură la literatură, depășirea crizei de concepte și instrumente de analiză prin redefinirea esteticii literare, cooptarea conceptelor din mediile cu care literatura interferează (IT, estetică, etc.) și structurarea unei grile de interpretare a formelor literare ergodice cărora poate fi atribuit statutul de operă.

În contextul unei inflații de forme noi ale literaturii ergodice am realizat o tipologie a acestora, descriindu-le, în special, pe cele marcate de spațiul digital, pe care le-am introdus în categoria cybertextelor (hypertext, IF, MUD, hyperficțiune, joc textual de aventură).

Rezultatele obținute în cadrul acestei cercetări validează tema tezei de doctor: *Textul ergodic și impactul lui asupra conceptului de literatură* deoarece, pe parcursul celor cinci capitole, este prezentată cu argumente concludente influența fenomenul literar ergodic asupra literaturii. Datorită structurării unei tipologii a formelor literare ergodice digitale, a fost posibilă alcătuirea și descrierea unui inventar de concepte, noțiuni și termeni necesari pentru analiza literaturii ergodice digitale, care constituie inventarul disciplinei preocupate de interpretarea textului ergodic – Ergocritica. Acest set de instrumente permite operarea cu concepte precum: literatură ergodică, antiliteratură, text ergodic, TIC, cybertext, hypertext, IF (interactive fiction), joc textual de aventură, MUD, hyperficțiune, post-literatură, literatură digitală, poezie digitală, e-poezie, poezie vizuală, poezia „zgomotului vizual”, poezie sonoră, videopoezie, holopoezie, click-poezie, cyberpoetică, ergocritică, critică literară, cititor, gamer, user, cyborg, digitizare.

În vederea validării scopului enunțat în *Introducere*, s-a realizat atât conturarea traseului evolutiv al fenomenului literar ergodic, cât și asamblarea inventarului de concepte, reușind astfel o inovare a teoriei literaturii prin racordarea la tendințele internaționale de cercetare. Obținând o premisă pentru dezvoltarea teoriei și criticii digitale – disciplina Ergocritica. În cadrul prezentării disciplinei, am conturat algoritmi de analiză și am definit concepte operaționale pentru aceasta, am stabilit premisa direcționării cercetărilor din domeniul filologiei spre o modalitate critică adecvată cerințelor literaturii actuale.

Obiectivele lucrării date, anunțate în *Introducere*, s-au realizat pe parcursul celor cinci capitole ale cercetării, conținând definițiile consistente ale conceptului de literatură în epoca

digitalului; descrierile literaturii tradiționale, ergodice, digitale; prezentările formelor literare ale textului ergodic; analize ale evoluției literaturii de la postmodernism la digitalism și propunerea Ergocriticii ca disciplină ce ar satisface cerințele de interpretare ale textului ergodic.

Fiecare capitol reprezintă o etapă a cercetării, care ne-a permis să structurăm demersul științific în așa fel încât acesta să culmineze cu elaborarea instrumentarului pentru disciplina propusă aici – Ergocritica. În primul capitol prezentăm definiția literaturii în epoca digitalului, realizăm precizări teoretice referitoare la provocările aduse de evoluția TIC și migrarea literaturii în spațiul electronic. Definind conceptul de literatură, prezentăm trăsăturile și dominanta estetică, care redirecționează menirea literaturii spre validarea categoriilor estetice precum ludicul, frumosul, inventivitatea ș.a. Capitolul dat reprezintă temelia teoretică pe care structurăm tipologiile terminologice ale formelor literare ergodice din capitolele ulterioare.

În capitolul doi, prezentând pe larg textul ergodic, definindu-l, analizându-l la nivel estetic și teoretic, cercetând evoluția sa ca fenomen literar ajungem la concluzia că această formulă este potrivită pentru a denumi producțiile literare apărute în cadrul interrelaționării dintre literatură și TIC. Aflată în criză de idei și concepte, literatura se arată a fi un mediu destul de ostil producțiilor literare noi, ceea ce ne-a direcționat spre studiul acestor forme din perspectiva antiliteraturii. Această poziționare a viziunii critice ne-a permis să conchidem că literatura ergodică a trecut printr-o etapă de negare pentru a accede spre canonul literar. În contextul crizei conceptelor și trecerii la o etapă nouă a evoluției, literatura ergodică este analizată prin prisma unei tipologii de forme metatextuale, dintre care evidențiem cybertextul ca formă integratoare pentru celelalte. Tot aici motivăm necesitatea redefinirii esteticii literare în urma evoluției textului ergodic, care proliferază în numeroase forme ce pot pretinde nu doar la statutul de literatură, ci și la cel de operă. provoacă necesitatea unei redefiniri a esteticii.

În următorul capitol conchidem că soluționarea crizei literaturii și ideii de literatură rezidă în constituirea unui instrumentar teoretico-aplicativ, prezentând formele literaturii ergodice, caracterizându-le, descriind traseul de evoluție și argumentând literaritatea acestora. Compartimentarea făcută aici ne permite să oferim un teren mult mai deschis teoriei și criticii literare, deoarece adunăm o serie de texte ce pot servi drept material de lucru în Ergocritică. Formele prezentate sunt: cybertextul, hypertextul, IF, jocul textual de aventură, MUD-urile și hyperficțiunea. Cybertextul este definit aici ca o formă integratoare ce le conține pe celelalte forme ale literaturii ergodice (tipărite și digitale), fiind un gen al acestui tip de literatură.

Ceea ce trebuie de reținut în urma analizei acestor forme este faptul că fenomenul digitizării literaturii solicită o abordare teoretică corespunzătoare, care ar oferi cititorilor piste orientative de lectură, un instrumentar adecvat produselor digitale și acceptarea acestei etape de evoluție cu o doză

mai redusă de scepticism. Observăm, în această lucrare, că autorul nu este devalorizat în spațiul online, ci obține un soi de libertate pe care o împarte și cititorului, ultimul fiind implicat direct în text, ceea ce înseamnă că răspunzând provocărilor și schimbărilor epocii, literatura digitală este mult mai aproape de societate și de cultură.

Pe parcursul lucrării s-a demonstrat că cercetarea fenomenului ergodic digital necesită o teoretizare amplă, astfel am conturat etapele evoluției sale și anume trecerea de la postmodernismul marcat de virtualitate spre post-literatura digitală. În capitolul patru deducem, în urma definirii și caracterizării literaturii digitale, că această formă literară este destul de evoluată și putem constitui deja o tipologie a speciilor genului liric, descriind și exemplificându-le. Evoluția fenomenului literar ergodic digital este prezentată operând cu termeni precum „post-literatură”, „literatura digitală”, „literatura electronică”, „literatură 2.0” etc. Această expansiune terminologică indică faptul că fenomenul literar este încă în evoluție și nu are un set de termeni stabili. Compartimentarea literaturii ergodice digitale are drept scop nu doar o contabilizare, ci și o prezentare desfășurată a tipurilor de lirică digitală ce au reușit să se manifeste în mediul literar ca specii prolifică ale acestui gen. Printre cele mai evolute specii de lirică aflate în mediul electronic se numără: *e-poezia*, *poezia vizuală*, *poezia „zgomotului vizual”*, *poezia sonoră*, *videopoezia*, *holopoezia* și *click-poezia*.

Prezența acestui caleidoscop de forme textuale indică asupra faptului că literatura solicită o abordare nouă, un mod nou de a o gândi, acesta fiind cyberpoetica – direcția în care estetica și tehnologiile se întâlnesc în literatură.

Ne rămâne să presupunem un iminent risc al pierderii de teren în fața tehnologiilor moderne la crearea și receptarea literaturii, să intuim o concurență între TIC și „muza” tradițională care, pentru moment, cooperează. Și desigur, trebuie să revedem poezia din perspectiva nevoii de a ajunge la un compromis în consolidarea algoritmului de (re)gândire a literaturii, în consonanță cu înseși schimbările survenite în modul de a face literatura.

Pornind de la necesitățile identificate în cele patru capitole de mai sus, conchidem că este absolut necesară structurarea unui model de interpretare a literaturii ergodice, care ar facilita analiza critică a acestor forme textuale. Am înaintat Ergocritica, precum o disciplină ce vine să satisfacă cerințele formelor evolute ale literaturii contemporane, mizând pe revoluționarea teoriei și criticii literare. Instrumentarul acesteia reprezintă o coagulare a teoriilor și algoritmilor de analiză utilizați atât în domeniul literar, cât și în cel tehnologic, matematic, artistic, ceea ce acoperă cerințele textului ergodic (inter- și transdisciplinar): grila lui Roman Ingarden; lanțul lui Markov utilizat în cadrul matricei ce ar permite formularea unor concluzii despre gradul de deschidere sau amploare a căilor alternative presupuse de text, realizate de Eugenia-Maria Kontopoulou, Maria Predari și

Efstratios Gallopoulos; setul de variabile ale lui E. Aarseth; algoritmul abordat de Marius Pisarski și „Mecanismul de povestire” a lui Yan Zheng.

Literatura ergodică digitală solicită nu doar modificarea grilelor de interpretare, ci și revoluționarea conceptului de cititor, care devine *gamer*, *user* sau *cyborg*, obținând mai multe funcții și puteri în cadrul interacțiunii cu produsul literar. Metamorfoza dată o prezentăm în subcapitolul 5.2, concluzionând că cititorul devine o variabilă a textului ergodic, un factor de influență asupra evoluției subiectului și evoluează de la contemplatorul pasiv la personaj capabil să empatizeze la cel mai înalt grad cu textul, creând „alterbiografii” și gestionând avatarul care-l reprezintă în mediul digital.

Realizând obiectivele propuse în incipitul acestei cercetări, urmând logica demersului științific, se atestă necesitatea oferirii unui exemplu de proiect de digitizare a literaturii tradiționale. Astfel, conturând ideea că literatura digitală este un factor important în evoluția literaturii și reprezintă o oportunitate de a valorifica operele literare tradiționale, este înaintat, în ultimul subcapitol, un proiect de digitizare a operei lui Mircea Eliade. Prin acest proiect am demonstrat că instrumentarul de interpretare a textului ergodic digital, prezentat mai sus este aplicabil și actual.

Inovația adusă de acest studiu în teoria literaturii constă în deschiderea unei direcții noi de cercetare – Ergocritica, care va permite analiza amplă a literaturii ergodice ca parte a evoluției literaturii în epoca tehnologiilor și virtualității. În această teză am prezentat fenomenul literar ergodic și formele pe care acesta le ia în cadrul evoluției sale. Am oferit un inventar de analiză teoretică, creând o premisă pentru o clasificare în genuri și specii, vitală deoarece textul ergodic se prezintă sub diverse forme care deja sunt structurate destul de solid, având o serie de produse analizabile.

Impactul studiului dat ține de reconceptualizarea fenomenului literar ca rezultat al influenței evoluției literaturii ergodice, fapt ce a determinat atât inovarea inventarului teoretic, cât și a orientat cercetarea dată spre definirea și prezentarea Ergocriticii ca disciplină preocupată de interpretarea textului ergodic.

La nivel teoretic, venim cu un inventar de concepte, noțiuni și termeni necesari pentru analiza literaturii ergodice digitale, iar conținutul acestui studiu va servi ca facilitator al interpretării literaturii digitale, literaturii ergodice și producțiilor literare apărute în perioada evoluției tehnologiilor și extinderii literaturii în spațiul virtual. Propunând disciplina Ergocritica, direcționăm cercetătorii din domeniul filologic spre o modalitate de critică a literaturii ergodice, punându-le la dispoziție un inventar aplicabil.

Pe lângă participările la conferințe și publicarea celor 16 articole, rezultatele acestei cercetări reprezintă un capitol din monografia *Opera literară ca dialog și relație. Noi modele critice:*

Dialogica, Imagologia, Sociocritica, Critica orientată către cititor, Ergocritica, coord. Aliona Grati. Ed. Știința, Chișinău, 2021, ceea ce reprezintă un suport teoretico-practic pentru teoreticienii, criticii și istoricii literari.

Recomandările pe care le putem înainta ca premise ale dezvoltării continue a acestei direcții teoretice a literaturii țin de valorificarea și îmbunătățirea tezelor din acest studiu prin următoarele acțiuni:

- publicarea unei monografii, în care conținutul tezei va reflecta partea teoretico-aplicativă a interpretării fenomenului literar ergodic;

- publicarea acestui studiu în format electronic, oferind în cuprinsul său hyperlink-uri, secvențe video, animații astfel ca formele textuale prezentate să fie ilustrate elocvent și însăși lucrarea să fie un text ergodic digital;

- inițierea unui proiect de cercetare instituționalizat în care vor fi implicați specialiști din diverse domenii;

- dezvoltarea disciplinei Ergocritica în curs universitar, în cadrul teoriei literaturii;

- scrierea tezelor de licență, masterat sau doctorat utilizând instrumentarul propus în această cercetare;

- realizarea unui suport practic, de tipul unui ghid metodologic, în care se va explica și demonstra aplicarea inventarului de interpretare a textului ergodic pe mai multe forme textuale ale acestuia;

- lansarea unor ateliere de scriere creativă, în cadrul căreia autorii autohtoni vor putea colabora cu alți autori ce au experiența creării cybertextelor, pentru a împărtăși această practică.

- desfășurarea unor masterclassuri, atât în mediul universitar, cât și în cel școlar pentru a aduce tuturor nivelurilor de studiu un set (adaptat competențelor și necesităților) de instrumente pentru abordarea literaturii digitale.

Evident că această temă inovativă o să ofere teren și altor idei, altor piste de dezvoltare care vor porni de la rezultatele obținute în cadrul acestei cercetări pentru a continua spre noi teorii, algoritmi și instrumente ce vor completa instrumentarul Ergocriticii.

BIBLIOGRAFIE (*selectivă*)

1. AARSETH, Espen J. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. London: The Johns Hopkins University Press Ltd., 1997, 203 p., ISBN-13: 978-0801855795.
2. AVĂDANEI, Dragoș. *Literatura Hipertextuală: către o poetică a interactivității creatoare*. Iași: Editura Universitas XXI, 2005, 235 p. ISBN 973-7889-27-4.
3. BARNET, Belinda. *Machine Enhanced (Re)minding: the Development of Storyspace*. În „DHQ: Digital Humanities Quarterly”, Vol. 6, Nr. 2. Swinburne University of Technology, 2012. [Accesat 10.08.2020]. <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/6/2/000128/000128.html>
4. BOLTER, Jay; JOYCE, Michael. Hypertext and Creative Writing. În „Conference Hypertext '87”: conf. șt. intern. University of North Carolina, 13-15 noiembrie 1987. pp. 41-50. DOI: 10.1145/317426.317431 [Accesat 10.08.2020]. <https://www.researchgate.net/publication/221267074>
5. BORZA, Sorin. *Societatea procedurală: elemente de critică a puterii digitale*. Oradea: Editura Universității din Oradea; București: Eikon, 2022, 300 p., ISBN 978-606-10-2186-4.
6. CRAWFORD, Garry; GOSLING K., Victoria; LIGHT, Ben. *Online Gaming in Context: The social and cultural significance of online games*. London/New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2013, 320 p. ISBN 9780415714976 [Accesat 16.01.2021]. <https://doi.org/10.4324/9780203869598>
7. DANCI, Monica. *Digital Poetry at the Beginning of the Third Millennium*. În „Phantasma”, volumul 20 – Literature in the Digital Age, Cluj-Napoca: Fundația Culturală Echinox, 2011, p. 220-225 [Accesat: 08.09.2020]. <https://phantasma.lett.ubbcluj.ro/?p=731&lang=en>
8. EAGLETON, Terry. *Literary theory: an introduction*. UK: Oxford, Ed. II, 1996, 248 p. ISBN-13:978-0-631-20188-5.
9. ECO, Umberto. *Opera deschisă*. Pitești: Paralela 45, 2002, 283 p. ISBN 973-593-697-6.
10. GATTASS BARROSO, Luciana. *Literatura Digital: Desafios Teóricos e Estéticos*. Tese de Doutorado – Departamento de Letras, Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2011. 192 p. Certificação Digital N°0710504/C [Accesat 16.01.2022]. https://www.academia.edu/6366921/Luciana_Barroso_Gattass_Digital_Literature_Theoretical_and_Aesthetic_Reflections?email_work_card=view-paper
11. GRATI, Aliona, *Dicționar de teorie literară: 1001 de concepte operaționale și instrumente de analiză a textului literar*, Chișinău: Editura Arc, 2018, 544 p. ISBN: 9789975000369.
12. JUUL, Jesper. *Games telling stories? A brief note in games and narratives*. În „Game

Studies”, Vol. 1, Nr. 1, 2001, pp. 61- 78 [Accesat 03.10.2021]. Disponibil: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts>

13. KUCHINA, Svetlana. *Electronic poetical text: genre, structural and semantic specificity*. În „Modern Research of Social Problems”, №6(50), 2015, pp.169-180. UDK 372.882+372.881.11.1+82.091.

14. MANOLESCU, Ion. *Noțiuni pentru studiul textualității virtuale*. București: Editura Ars Docendi, 2002, 90 p. ISBN 973-558-039-X.

15. MARINO, Adrian. *Biografia ideii de literatură*. Vol. 6, partea IV. Cluj-Napoca: Editura Dacia, 1991-2000, 283 p. ISBN 973-35-1008-4.

16. MUKHERJEE, Souvik. *Reading Books with Joysticks. An analysis of the narratives in computer games*. J.U.M Phil Dissertation, 2005, Jadavpur University, 2005, 71 p. [Accesat 18.01.2022].

Disponibil:https://www.academia.edu/2778881/Reading_Books_With_Joysticks_An_Analysis_of_Narratives_in_Computer_Games?email_work_card=view-paper

17. RYAN, Marie- Laure. *Narrative and Digitality: Learning to Think With the Medium*. Cap. 34 in „A Companion to Narrative Theory”. Edited by J. Phelan, P. J. Rabinowitz. UK, Oxford: Blackwell Publishing Ltd, 2005, 571 p. ISBN-13: 978-1-4051-1476-9.

18. SOBOLEV, Denis. *Art Theory and Artistic Imagination in the 21st Century*. In „International Journal of Cultural Research. The Space of Literature”. Israel, Haifa: Publishing House EIDOS, 2011, pp.124- 145.

19. ȘIMANSCHI, Ludmila. *Literatura digitală și metalimbajul poetic postmodern*. În „Dialogica. Revistă de studii culturale și literatură”. Anul I, nr. 1, ianuarie-aprilie 2019; p. 9-19. E-ISSN 1857-2537; CZU 82:004+82.09; DOI 10.5281/zenodo.3332660.

20. UNGUREANU, Elena. *Cuvinte și linkuri*. Chișinău: Editura Arc, 2017, 188 p. ISBN 978-9975-0.

21. UNGUREANU, Elena. *Dincolo de text: HYPERTEXTUL*. Chișinău: Editura ARC, 2014, 280 p. ISBN 978-9975-61-777-2.

22. URSA, Mihaela. *Literatura cibernetică*. În „Vatra”, nr. 491, 2/2012, p. 29-31.

23. WELLEK, René; WARREN, Austin. *Teoria literaturii*. București: EPLU, 1967, 238 p. ISBN 88-15-06696-9.

24. БАХТИН, Mihail. *Вопросы литературы и эстетики*. Москва: Художественная литература, 1975, 504 стр.

25. ИНГАРДЕН, Роман. *Исследования по эстетике*. Перевод с польского А. Ермилова и Б. Федорова. Москва: Издательство Иностранной литературы, 1962, 572 стр.

26. КАЛЛЕР, Джонатан. *Теория литературы: краткое введение* / перевод с английского А. Георгиева. – М.: Астрель: АСТ, 2006, 158 стр.

27. ШМИДТ, Энрике. *Об универсальных библиотеках и садах расходящихся тропок.*
Русские гипертексты. [Accesat: 5.05.2019]. Disponibil:
<http://www.netslova.ru/schmidt/hypertexts.html>

LISTA PUBLICAȚIILOR AUTORULUI LA TEMA TEZEI

Cărți de specialitate colective

1. GOTCA, Rodica. *Ergocritica*. În: Aliona Grati, Elisaveta Iovu, Oxana Popa, Diana Dementieva, Rodica Gotca. *Opera literară ca dialog și relație. Noi modele critice: Dialogica, Imagologia, Sociocritica, Critica orientată către cititor, Ergocritica*. Chișinău: Știința, 2021, 492 p. / aprobată în cadrul Consiliului Științific al Universității de Stat din Moldova. Monografia apare în colecția „Arta și mitopoetica orașului”, Program de stat 20.80009.0807.19, ISBN 978-9975-85-322-4, pp. 401 – 490.

Articole în reviste științifice din străinătate

2. GOTCA, Rodica. *Videopoetry-a cyber recycling of poetry*. In “Journal of Romanian Literary Studies”. International Romanian Humanities Journal. România, Târgu Mureș: „Arhipelag XXI” Press, Nr. 19/2019, p. 745-750, ISSN 2248-3004, ISBN 978-606-8624-00-6, indexată în baze de date: CEEOL, Global Impact Factor, Google Scholar, ERIH-PLUS. <http://old.upm.ro/jrls/JRLS-19/Volume%2019.pdf>

3. GOTCA, Rodica. (coautor Aliona Grati). *Ergocriticism. An (eventual) ergodic literature interpretation instrument*. În: COGITO. Vol. V, Nr. 3/2022. ISSN: 2066-7094, ISSN Online: 2247 – 9384, ISSN – L: 2068 – 6706.

4. GOTCA, Rodica. *Literatura de după Postmodernism: Post- Literatura*. În: „Patrimoniul cultural de ieri – implicații în dezvoltarea societății durabile de mâine”, Iași-Chișinău, 22-23 septembrie 2020, p. 581-584. ISSN 2558 – 894X. Supliment al revistei științifice „Authentication and Conservation of Cultural Heritage. Research and Technique” (Iași, editor șef Nicoleta Vornicu). https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/553-558.pdf

5. GOTCA, Rodica. *Fenomenul literar ergodic – de la antiliteratură la canon*. În: „Patrimoniul cultural de ieri – implicații în dezvoltarea societății durabile de mâine”, Iași-Chișinău, 28-29 septembrie 2021, p. 333-340. ISBN 2558 – 894X. Supliment al revistei științifice „Authentication and Conservation of Cultural Heritage. Research and Technique” (Iași, editor șef Nicoleta Vornicu).

https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/Patrimoniul_cultural_ieri_ed.%2B4_28-29.09.2021_Condraticova.pdf

6. GOTCA, Rodica. *MUD-ul ca formă a literaturii ergodice*. În: „Patrimoniul cultural de ieri – implicații în dezvoltarea societății durabile de mâine”, Iași-Chișinău, 27-28 septembrie 2022, p. 280-291. ISBN 2558 – 894X. Supliment al revistei științifice „Authentication and Conservation of Cultural Heritage. Research and Technique” (Iași, editor șef Nicoleta Vornicu). https://asm.md/sites/default/files/2022-10/Patrimoniul_ieri_vol.%20IV_Condraticova_site.pdf

Articole în reviste din Registrul Național al revistelor de profil

7. GOTCA, Rodica. *Cyberpoetica – un nou mod de a gândi literatura*. În: „Dialogica. Revistă de studii culturale și literatură”, Categoria B, nr. 3/2019, p. 43-48, E-ISSN 1857-2537, revistă indexată în IBN, inclusă în baze de date: ROAD, DOAJ, Cite Factor, CEEOL, editată în cadrul proiectului șt.: 20.80009.1606.19.

https://dialogica.asm.md/arhivarevistei/Dialogica/Dialogica_03-2019.pdf

8. GOTCA, Rodica. *Religia în cyberspațiu*. În: „Dialogica. Revistă de studii culturale și literatură”, Categoria B, nr. 1/2020, p. 99-104, E-ISSN 1857-2537, revistă indexată în IBN, inclusă în baze de date: ROAD, DOAJ, Cite Factor, CEEOL, editată în cadrul proiectului șt.: 20.80009.1606.19. https://dialogica.asm.md/arhivarevistei/Dialogica/Dialogica_01_2020.pdf

9. GOTCA, Rodica. *Fenomenul digital – literatura între criză și conceptualizare*. În: „Dialogica. Revistă de studii culturale și literatură”, Categoria B, nr. 1/2021, p. 44-52, E-ISSN 1857-2537, revistă indexată în IBN, inclusă în baze de date: ROAD, DOAJ, Cite Factor, CEEOL, ERIH PLUS, editată în cadrul proiectului șt.: 20.80009.1606.19.

https://dialogica.asm.md/arhivarevistei/Dialogica/Dialogica_01_2021.pdf

10. GOTCA, Rodica. *IF (interactive fiction) – o formă cybertextuală a literaturii ergodice*. În: „Dialogica. Revistă de studii culturale și literatură”, Categoria B, nr. 3/2021, p. 26-34, E-ISSN 1857-2537, revistă indexată în IBN, inclusă în baze de date: ROAD, DOAJ, Cite Factor, CEEOL, ERIH PLUS, editată în cadrul proiectului șt.: 20.80009.1606.19.

https://dialogica.asm.md/arhivarevistei/Dialogica/Dialogica_03_2021.pdf

11. GOTCA, Rodica. *The literary specificity of the textual adventure gam as a form of ergodic literature*. În: „Dialogica. Revistă de studii culturale și literatură”, Categoria B, nr. 2/2022, p. 25-32, E-ISSN 1857-2537, revistă indexată în IBN, inclusă în baze de date: ROAD, DOAJ, Cite Factor, CEEOL, ERIH PLUS, editată în cadrul proiectului șt.: 20.80009.1606.19.

https://dialogica.asm.md/articolePDF/Dialogica_02_2022_03_Gotca.pdf

12. GOTCA, Rodica. *Literatura digitală de la Postmodernism la post-literatură*. În: „Dialogica. Revistă de studii culturale și literatură”, Categoria B, nr. 3/2022, E-ISSN 1857-2537, revistă indexată în IBN, inclusă în baze de date: ROAD, DOAJ, Cite Factor, CEEOL, ERIH PLUS, editată în cadrul proiectului șt.: 20.80009.1606.19. <https://dialogica.asm.md/>

13. GOTCA, Rodica. *Jocul textual de aventură ca formă a literaturii ergodice*. În: „Akademos”. Revistă de știință, inovare, cultură și artă, Nr. 3/2022, p. 160-167, Categoria „B”, indexată în bazele de date: DOAJ, Index Copernicus, GOOGLE SCHOLAR, ISSN 1857-0461, E-ISSN 2587-3687. <http://akademos.asm.md/archive>

Articole în lucrările conferințelor științifice internaționale (editate peste hotare)

14. GOTCA, Rodica. *Poetica Hyperficțiunii din Storyspace*. În volumul conferinței internaționale „The Dialogue of Multicultural Literature Discourses” Literature, vol. 8, România, Tîrgu Mureș: „Arhipelag XXI” Press, 2020, p. 284-291, ISBN: 978-606-93590-3-7, volum indexat în Clarivate Analytics Web of Science (ISI). Disponibil: <http://asociatia-alpha.ro/ldmd/08-2020/LDMD-08%20Lite-c.pdf>

15. GOTCA, Rodica. *The ergodic text – from „text” to „opera”*. În: Volumul Conferinței internaționale GIDNI, Ed. 8, Târgu Mureș, 22-23.05.2021. Published by: „Arhipelag XXI” Press, Tîrgu Mureș, 2021, p. 382-388, ISBN: 978-606-93691-3-5 <http://asociatia-alpha.ro/gidni/08-2021/GIDNI-08-Lite-e.pdf>

Articole în lucrările conferințelor șt. naționale (cu participare internațională)

16. GOTCA, Rodica. *De la civilizația cuvântului scris și a expresiei la cea a cuvântului în relație*. În: Materialele Conf. șt. a doctoranzilor: „Tendințe contemporane ale dezvoltării științei: viziuni ale tinerilor cercetători”, ediția a 8-a, Chișinău, 2019. Vol. II, Universitatea de Stat „Dimitrie Cantemir”, p. 56-60, ISBN 978-9975-108-67-6.

https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/56-60_11.pdf

17. GOTCA, Rodica. *Literatura electronică – liantul textului cu TIC*. În: Materialele Conf. șt. a doctoranzilor: „Tendințe contemporane ale dezvoltării științei: viziuni ale tinerilor cercetători”, ediția a 9-a, Chișinău, 2020. Vol. II, Universitatea de Stat „Dimitrie Cantemir”, p. 65-69, ISBN 978-9975-108-66-9. https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/65-69_29.pdf

ADNOTARE

Gotca Rodica, *Textul ergodic și impactul lui asupra conceptului de literatură*, teză de doctor în filologie, Chișinău, 2022

Structura tezei: introducere, cinci capitole, concluzii generale și recomandări, bibliografie din 151 de titluri, 153 pagini de text de bază, 2 tabele, 34 de figuri, rezultatele obținute fiind publicate în 17 lucrări științifice.

Cuvinte-cheie: literatură, literatură ergodică, fenomen literar, antiliteratură, text ergodic, TIC, cybertext, hypertext, IF (interactive fiction), joc textual de aventură, MUD, hyperficțiune, post-literatură, literatură digitală, poezie digitală, e-poezie, poezie vizuală, poezia „zgomotului vizual”, poezie sonoră, videopoezie, holopoezie, click poezie, cyberpoetică, ergocritică, critică literară, cititor, gamer, user, cyborg, digitizare.

Scopul lucrării: analiza evoluției textului de la cel liniar și tipărit la cel ergodic și digital, structurarea și descrierea unui inventar de concepte necesare pentru interpretarea textului ergodic din mediul digital.

Obiectivele cercetării: definirea literaturii și a specificului estetic în raport cu evoluția tehnologică; punctarea de pe o nouă situaționare epistemologică a trăsăturilor definitorii ale literaturii; descrierea fenomenului literar ergodic; prezentarea textului ergodic și a formelor acestuia; definirea și descrierea formelor literaturii ergodice: *cybertext*, *hypertext*, *IF*, *joc textual de aventură*, *MUD*, *hyperficțiune*; examinarea post-literaturii în epoca textualismului virtual; descrierea fenomenului literar ergodic digital; stabilirea unei tipologii a poeziei digitale; conturarea unei modalități de abordare teoretică a cybertextualității; propunerea Ergocriticii ca disciplină preocupată de critica textului ergodic; exemplificarea procesului de digitizare prin descrierea unui proiect în baza operei lui M. Eliade.

Noutatea și originalitatea științifică constau în a crea o amplă teorie a literaturii ergodice și în deschiderea unei neexplorate încă în spațiul românesc piste de interpretare a textului ergodic digital, considerat ca parte a evoluției literaturii în epoca tehnologiilor și a virtualității. Se prezintă fenomenul literar ergodic și formele acestuia, se oferă un inventar de analiză teoretică și se alcătuiește o premisă pentru o clasificare a formelor lui în genuri și specii. Inedită este propunerea unei discipline ce s-ar ocupa de analiza critică a textului ergodic pe care am numit-o Ergocritica. Acest model de critică este descris pentru prima dată.

Rezultatele obținute care contribuie la soluționarea unei probleme științifice importante: reconceptualizarea fenomenului literar ca rezultat al influenței evoluției literaturii ergodice, fapt ce a determinat inovarea inventarului teoretic și a orientat cercetarea dată spre

definirea și prezentarea Ergocriticii ca disciplină preocupată de interpretarea textului ergodic.

Semnificația teoretică: alcătuirea și descrierea unui inventar de concepte, noțiuni și termeni necesari pentru analiza literaturii ergodice digitale.

Valoarea aplicativă: studiul dat facilitează interpretarea literaturii digitale, literaturii ergodice și a producțiilor literare apărute în perioada evoluției tehnologiilor și a extinderii literaturii în spațiul virtual. Propunând disciplina Ergocritica, direcționăm cercetătorii din domeniul filologic spre o modalitate de critică a literaturii ergodice și le punem la dispoziție un inventar aplicabil.

Implementarea rezultatelor științifice: prezentări în cadrul a 10 conferințe internaționale, 16 articole științifice și activități de cercetare în cadrul Proiectului de Stat: *Cultura promovării imaginii orașelor din R. Moldova prin intermediul artei și mitopoeticii*, ICI, USM 2020-2023, publicarea unui capitol în monografia *Opera literară ca dialog și relație. Noi modele critice: Dialogica Imagologia, Sociocritica, Critica orientată către cititor, Ergocritica*, coord. Aliona Grati. Ed. Știința, Chișinău, 2021.

АННОТАЦИЯ

Готка Родика, Эргодический текст и его влияние на концепцию литературы, кандидатская диссертация по филологии, Кишинев, 2022

Структура диссертации: введение, пять глав, общие выводы и рекомендации, библиография из 151 наименований, 153 страниц основного текста, 2 таблицы, 34 рисунков, полученные результаты опубликованы в 17 научных работах.

Ключевые слова: литература, эргодическая литература, литературный феномен, антилитература, эргодический текст, ИКТ, кибертекст, гипертекст, ИФ (интерактивная фантастика), текстовая приключенческая игра, МУД, гиперфикция, постлитература, цифровая литература, цифровая поэзия, электронная поэзия, визуальная поэзия, поэзия «визуального шума», саунд-поэзия, видеопоэзия, холопоэзия, клик-поэзия, киберпоэтика, эргокрика, литературная критика, читатель, геймер, пользователь, киборг, цифровизация.

Цель научной работы: анализ эволюции текста от печатного к эргодическому, составление и описание перечня понятий, необходимых при интерпретации эргодического текста в цифровой среде.

Цели исследования: определение литературы и её эстетических особенностей в связи с технологической эволюцией; установление, с новой эпистемологической ситуации, определяющих черт литературы; описание эргодического литературного феномена; представление эргодического текста и его форм; определение и описание форм эргодической литературы: кибертекст, гипертекст, ИФ, текстовая адвенчура, МУД, гиперфикции; исследование постлитературы в эпоху виртуального текстуализма; описание цифрового эргодического литературного феномена; определение типологии цифровой поэзии; обрисовка теоретического подхода к кибертекстуальности; предложение Эргокритики как дисциплины, связанной с критикой эргодического текста; демонстрация процесса цифровизации путем описания проекта на основе работы М. Элиаде.

Научная новизна и оригинальность заключается в создании широкой теории эргодической литературы и в открытии неизведанного в Румынии пространства для интерпретации цифрового эргодического текста, рассматриваемого как часть эволюции литературы в век технологий и виртуальности. Представлено эргодическое литературное явление и его формы, дан инвентарь теоретического анализа и сделаны предпосылки для классификации его форм на роды и виды. Новым является предложение дисциплины, занимающейся критическим анализом эргодического текста, которую мы назвали Эргокритикой. Эта критическая модель описывается впервые.

Полученные результаты способствуют решению важной научной проблемы: переосмыслен литературный феномен в результате влияния эволюции эргодической литературы, что привело к обновлению теоретического инвентаря и ориентировало данное исследование на определение и представление Эргокритики как дисциплины, связанной с интерпретацией эргодического текста.

Теоретическая значимость: составление и описание перечня понятий и терминов, необходимых для анализа цифровой эргодической литературы.

Прикладное значение: данное исследование облегчает интерпретацию цифровой литературы, эргодической литературы и литературных произведений, появившихся в период развития технологий и экспансии литературы в виртуальном пространстве. Предлагая дисциплину Эргокритики, мы направляем исследователей-филологов к способу критики эргодической литературы и снабжаем их применимым инвентарем.

Внедрение научных результатов: доклады на 10 международных конференциях, 16 научных статей и исследовательская деятельность в рамках Институционализированного государственного проекта: *Культура продвижения имиджа городов в Республике Молдова посредством искусства и мифопоэтики*, ГУМ 2020-2023, публикация главы в монографии *Литературное произведение как диалог и отношение. Новые критические модели: Диалогика, Имагология, Социокритика, Читательская критика, Эргокритика*, коорд. Алёна Грати. Изд. Штиинца, Кишинев, 2021.

ANNOTATION

Gotca Rodica, The ergodic text and its impact on the concept of literature, PhD thesis in philology, Chisinau, 2022

Thesis structure: introduction, five chapters, general conclusions and recommendations, bibliography of 151 titles, 153 pages of basic text, 34 figures, the results obtained being published in 17 scientific papers.

Keywords: literature, ergodic literature, literary phenomenon, anti-literature, ergodic text, ICT, cybertext, hypertext, IF (interactive fiction), text adventure game, MUD, hyperfiction, post-literature, digital literature, digital poetry, e- poetry, visual poetry, "visual noise" poetry, sound poetry, video poetry, holopoetry, click poetry, cyberpoetics, ergocriticism, literary criticism, reader, gamer, user, cyborg, digitization.

The purpose of the work: the analysis of the evolution of the text from the printed to the ergodic one, the compilation and description of an inventory of concepts necessary for the interpretation of the ergodic text in the digital environment.

Research objectives: defining the literature and the specific aesthetic specific in relation to technological evolution; punctuation, from a new epistemological situation, of the defining features of literature; description of the ergodic literary phenomenon; presentation of the ergodic text and its forms; defining and describing the forms of ergodic literature: cybertext, hypertext, IF, textual adventure game, MUD, hyperfiction; examination of post-literature in the era of virtual textualism; description of the digital ergodic literary phenomenon; establishing a typology of digital poetry; outline of a theoretical approach to cybertextuality; the proposal of Ergocriticism as a discipline concerned with the criticism of the ergodic text; exemplifying the digitization process by describing a project based on M. Eliade's work.

The scientific novelty and originality consists in creating a broad theory of ergodic literature and in opening an unexplored in the Romanian space for the interpretation of the digital ergodic text, considered as part of the evolution of literature in the age of technologies and virtuality. The ergodic literary phenomenon and its forms are presented, an inventory of theoretical analysis is provided and a premise for a classification of its forms into genera and species is made. What is new is the proposal of a discipline that would deal with the critical analysis of the ergodic text, which we called Ergocriticism. This critique model is described for the first time.

The results obtained contribute to the solution of an important scientific problem: the reconceptualization of the literary phenomenon as a result of the influence of the evolution of ergodic literature, a fact that resulted the innovation of the theoretical inventory and oriented the

given research towards the definition and presentation of Ergocriticism as a discipline concerned with the interpretation of ergodic text.

Theoretical significance: compilation and description of an inventory of concepts, notions and terms necessary for the analysis of digital ergodic literature;

Applicative value: the given study facilitates the interpretation of digital literature, ergodic literature and literary productions that appeared in the period of the evolution of technologies and the expansion of literature in virtual space. Proposing the discipline of Ergocriticism, we direct philological researchers towards a way of criticizing ergodic literature and providing them with an applicable inventory.

Implementation of scientific results: presentations at 10 international conferences, 16 scientific articles and research activities within the Institutionalized State Project: *Culture of promoting the image of cities in the Republic of Moldova through art and mythopoetics*, MSU 2020-2023, publication of a chapter in the monograph *Literary work as dialogue and relationship. New critical models: Dialogic, Imagology, Sociocriticism, Reader-oriented criticism, Ergocriticism*, coord. Aliona Grati. Ed. Stiinta, Chisinau, 2021.

GOTCA RODICA

**TEXTUL ERGODIC ȘI IMPACTUL LUI
ASUPRA CONCEPTULUI DE LITERATURĂ**

622.03 – Teoria literaturii

Rezumatul tezei de doctor în filologie

Aprobat spre tipar: 10.11.2022

Formatul hârtiei 60x84 1/16

Hârtie ofset. Tipar ofset.

Tiraj: 20 exemplare

Coli de tipar: 2,0

Comanda nr. 2 11/22

Tipografia UPS „Ion Creangă”, str. I. Creangă nr.1, Chișinău, MD-2069