

**Hypertext.  
Asociatívne myslenie.  
Prepájanie a linky.  
Štruktúry.**

- Hypertext
- Lexia
- Link
- Modely hypertextových štruktúr
- Asociácie

**Teória hypertextového písania**

- Prvou formou tvorby, uchovávaní a prezentovania digitálnej fikcie na internete sa stáva hypertext. Pre písanie v hypertextovom dokumente je charakteristická fragmentácia textu na textové jednotky – **lexie**, ktoré sú navzájom pospájané pomocou hypertextových prepojení – **liniek**.
- Čitateľ sa pohybuje dielom prostredníctvom svojej interakcie s interfejsom počítača, pričom na tzv. „uzloch“ má možnosť výberu z viacerých ciest postupovania (multilinearita diela).
- Pre počiatočnú vlnu skúmania literárnej podoby hypertextov, tzv. „hyperfikcií“ je na jednej strane príznačné jej vymedzovanie voči tlačenej literatúre (niekedy až prehnané vyzdvihovanie možností, ktoré hypertext prináša, čo súvisí s euforickým prijímaním novej technológie) a na druhej strane jej zväzovanie s určitými literárnovednými konceptmi dvadsiateho storočia. Mnohí autori patriaci do tejto teoretickej školy, ktorú britská bádatelka Astrid Ensslin nazvala „americkou školou hypertextovej teórie“ vyslovujú tézy, že hypertext sa stal akýmsi „zosobnením“ týchto literárnovedných konceptov, najčastejšie pochádzajúcich od autorov ovplyvnených postštrukturalizmom a postmodernou

- George Landow označuje pojmom „lexia“ elektronické stránky hypertextu.
- Tento pojem Landow prebral od Rolanda Barthesa, ktorý ho vysvetľuje v diele S/Z:
- „Necháme tedy text popraskat, čímž se po způsobu drobného zemětřesení rozestoupí bloky signifikace, u nichž čtení uchopuje pouze hladký povrch, nepostřehnutelně scelený větnou kadencí, plynoucí diskurz narace, velkou přirozenost běžné řeči. Vůdčí signifikant bude rozsekán na posloupnost krátkých soumezných fragmentů, které zde označíme ako lexie, neboť běží o jednotky četby.“

**lexia**

- Písanie pomocou hypertextu umožňuje autorom naviazať textové fragmenty na seba takým spôsobom, aby spolu vytvárali sieť vzájomne sa prepájajúcich uzlov.
- Americký spisovateľ Robert Coover vysvetľuje túto funkciu tvrdením, že autor *„sa okrem spisovateľa stáva aj dizajnérom, architektom či krajinným architektom, ktorý stavia alebo rozvrhuje štruktúrny či geografický priestor, kde sa čitateľ môže túlať ako pri osamelej výprave so sprievodom umelca-tvorcu alebo i bez neho.“*
- „Spisovateľ-dizajnéer“ vytvára prostredníctvom využitia média počítača viacsmerne relácie medzi jednotlivými lexiami, čo sa pri recepčnom procese odzrkadľuje v možnosti multilineárneho čítania.

- Hypertextové dielo vyžaduje interakciu čitateľa – k tomu, aby čitateľ prešiel textom, musí interagovať s interfejsom.
- Interakcia funguje ako výber z ponúknutých spôsobov pohybu a rozhodnutia v danom časovom okamihu pre „kliknutie“ na istý link, čoho dôsledkom je zobrazenie istej lexie.
- Dalo by sa povedať, že tento link je viazaný referenčným vzťahom k prínaľiacej lexii.
- Švédska bádatelka Anna Gunder:
  - ❖ „zdroj linku“ (miesto, odkiaľ link vychádza)
  - ❖ „cieľ linku“ (miesto, ku ktorému link smeruje)
  - ❖ Raine Koskimaa definuje „ukotvenie“ ako „presné miesto v lexii, ku ktorému je link pripojený – to znamená, začínajúci alebo konečný bod linku.“ Niekedy sa ako „ukotvenie“ môže prejavovať celá lexia, alebo tiež jedna lexia môže obsahovať viac „ukotvení“, ak má viac liniek.
  - ❖ Stuart Moulthrop a Nancy Kaplan navrhli na označenie spôsobu, ktorým je možné „ukotvenie“ odlišiť od zvyšku prostredia, resp. dosiahnuť jeho zviditeľnenie (farebné označenie, podčiarknutie textu, orámovanie obrázku, ak je ukotvením atď.), termín „nápoveda“.

- Štruktúry hyperfikcií boli a stále sú predmetmi skúmania viacerých vedcov s rôznym zameraním. Švajčiarsky teoretik i praktik digitálnej literatúry, Beat Suter rozoznáva štruktúry hyperfikcií z hľadiska výsledného tvaru, ktorý by v dvojrozmernom priestore vznikol pospájaním všetkých liniek. Suter delí hypertextové štruktúry na axiálnu/lineárnu, chápadlovú, stromovú, bludiskovú/labyrintovú a sieťovú/rizomatickú
- Mark Bernstein rozdeľuje vzorce štruktúr hypertextov na: cyklus, kontúru, webový prsteň, kontrapunkt, svet zrkadiel, kľbko, sitko, montáž, susedstvo, odpojenie/spojenie, chýbajúci link a navigačnú taktiku. Bernstein spomína aj dva ďalšie vzorce: strom, sekvencia
- Marie-Laura Ryan pri pokuse o predstavenie priestorovej dimenzie všetkých druhov interaktívnych naratívnych diel, rozširuje pole skúmania priestorových štruktúr ponúknutím možnosti o uchopenie aj iných rozvetvených štruktúr než iba štruktúr hyperfikcií. Do jej typológie patrí deväť štruktúr:
- Kompletný graf, sieť, strom, vektor s bočnými vetvami, bludisko, usmernená sieť alebo harmonogram, ukrytý príbeh, prepletený dej a priestor akcie, epické potulky a svet príbehu.

## Modely hypertextových štruktúr



lineárna



chápateľná



stromová



labyrintová



rizomatická



cyklus



kontúra



kontrapunkt



svet znakov



klbko



sitko

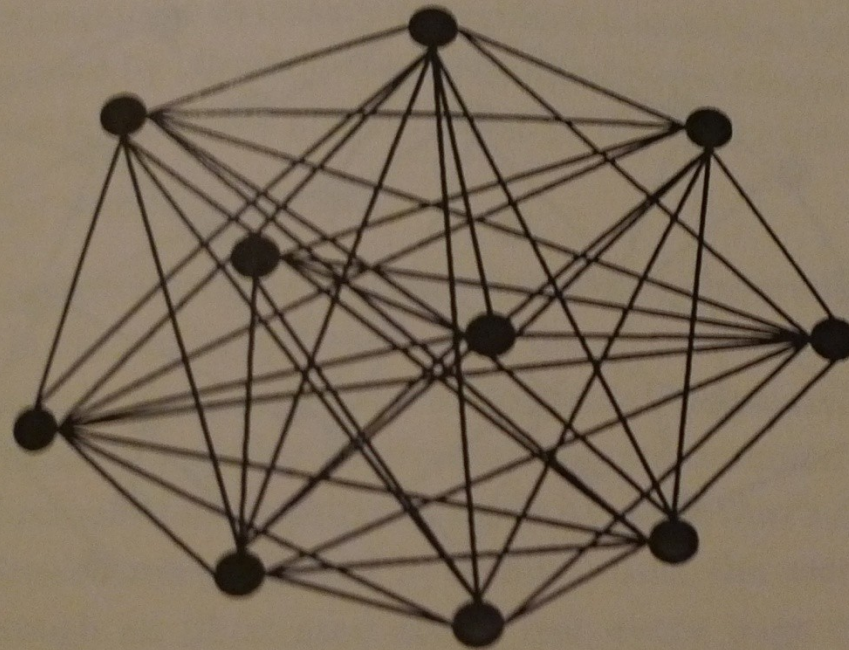


montáž



odpojenie/spojenie

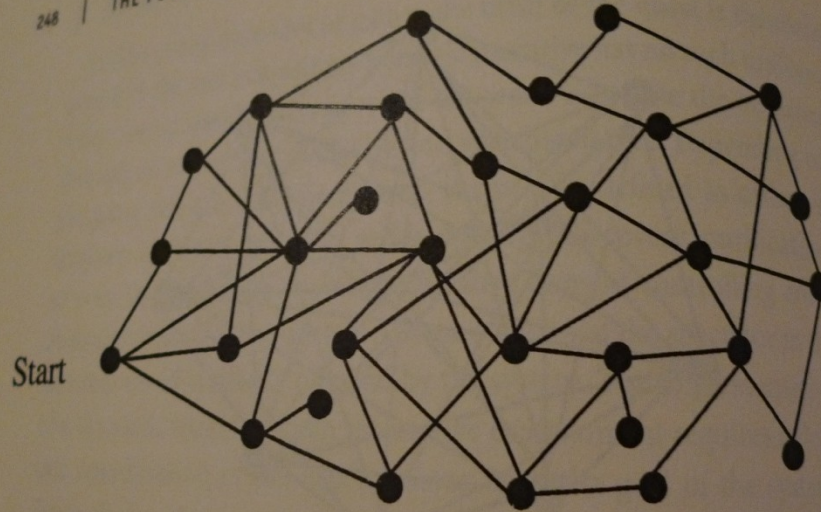




Paths are bidirectional

FIGURE 4 | The complete graph

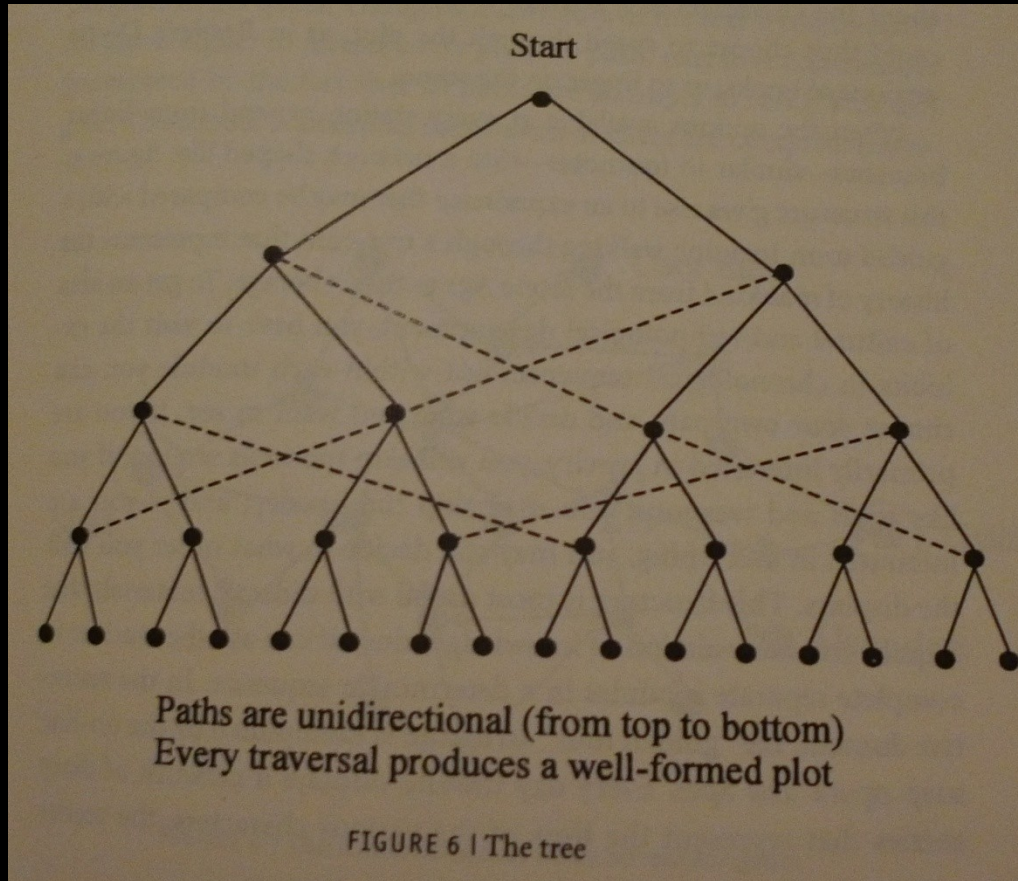
**Kompletný graf**



Paths can be uni- or bidirectional

FIGURE 5 | The network: A hypertext-style decision map allowing circuits

siet'



**strom**

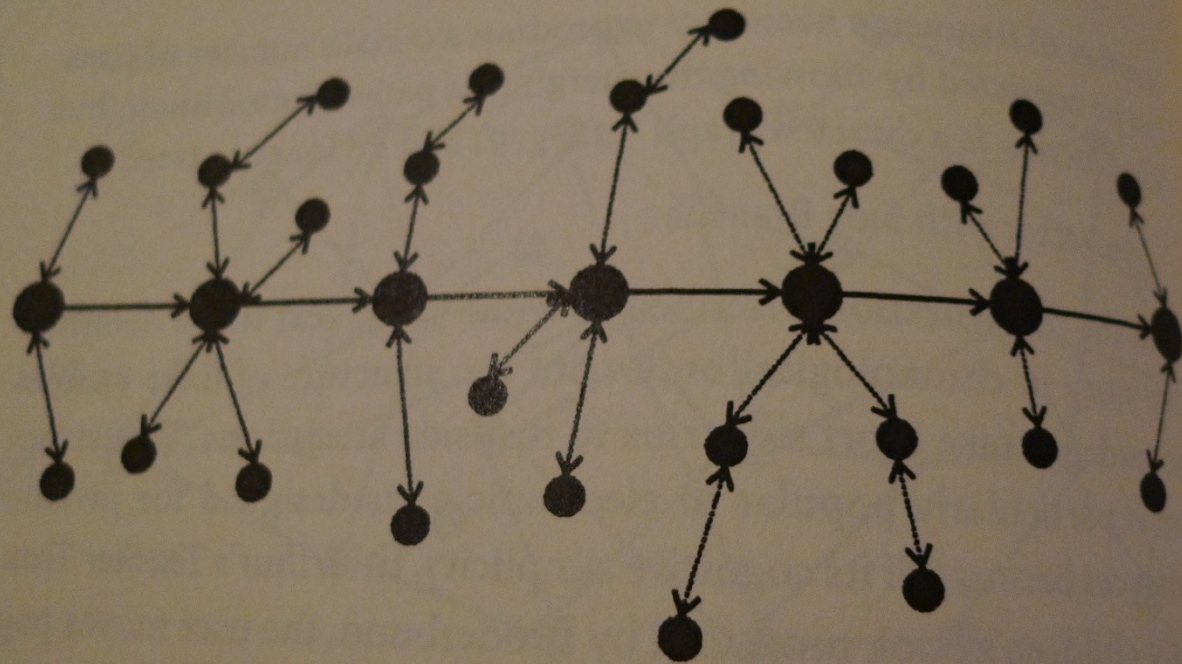


FIGURE 7 | The vector with side branches

# Vektor s bočnými vetvami

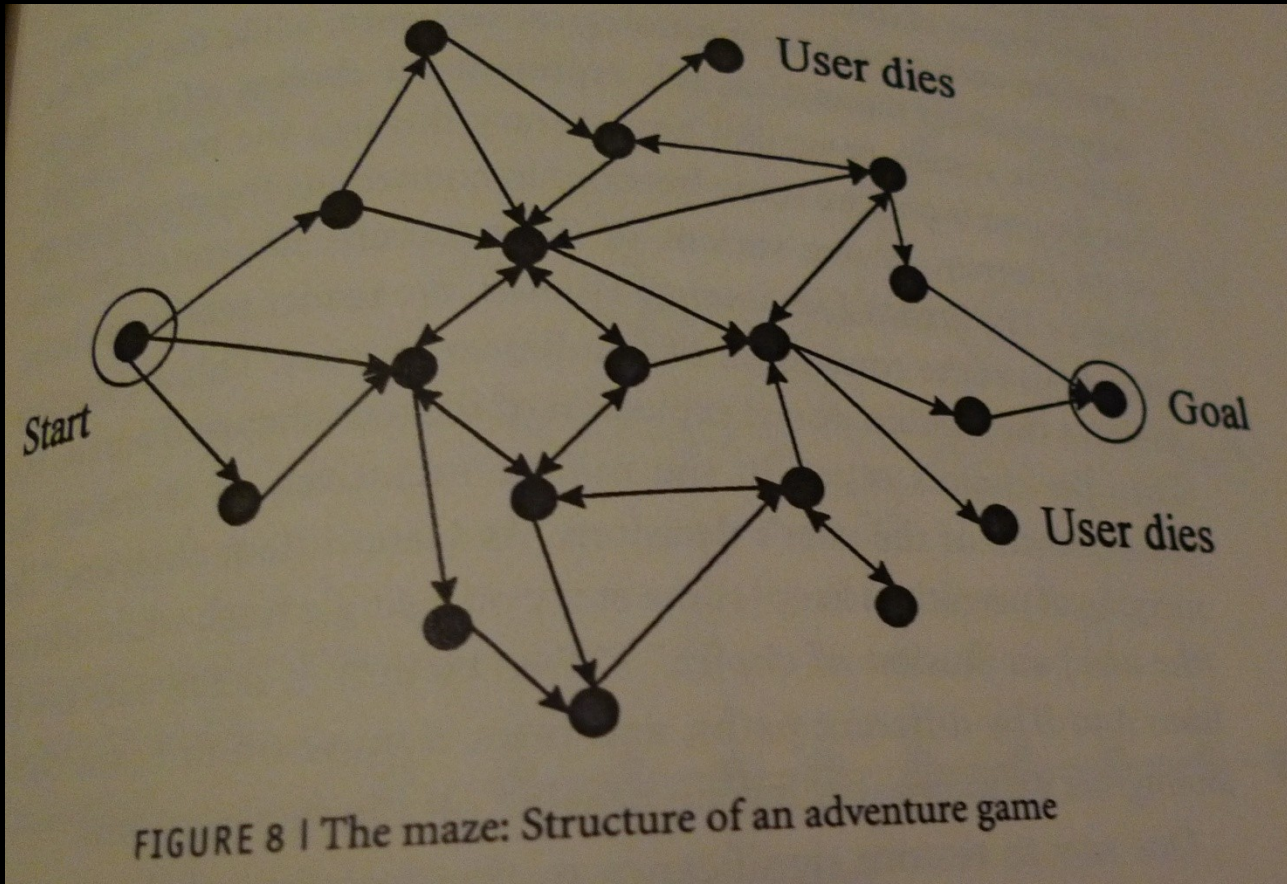
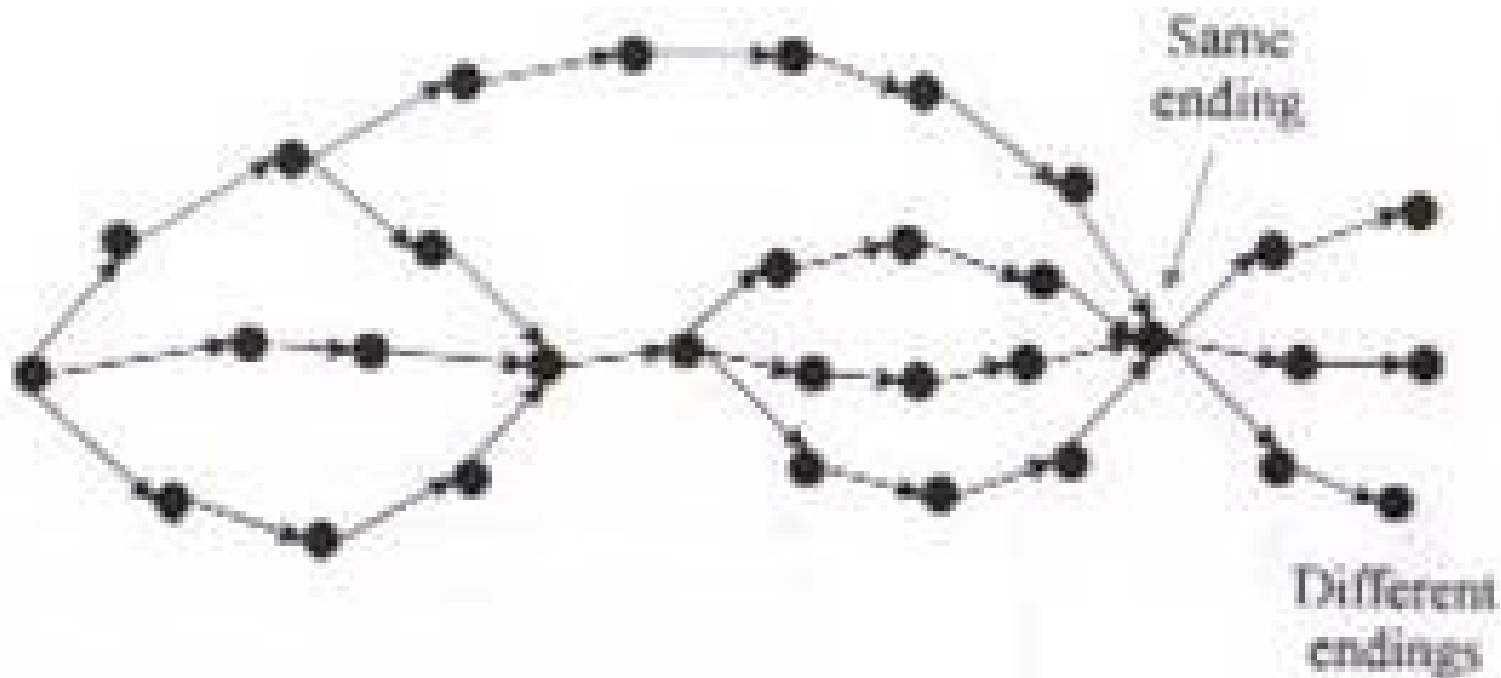
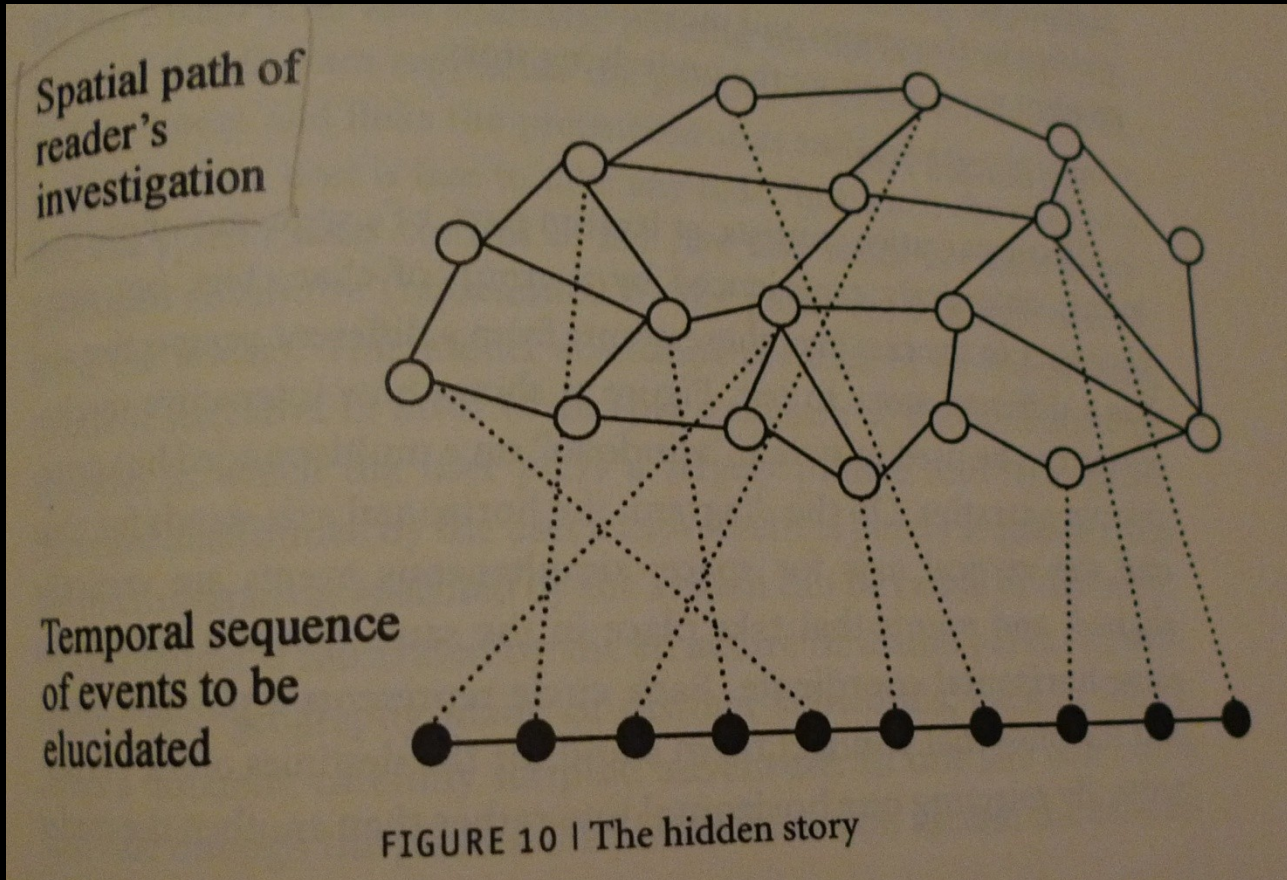


FIGURE 8 | The maze: Structure of an adventure game

**bludisko**



**usmernená sieť alebo  
harmonogram**



**ukrytý příběh**

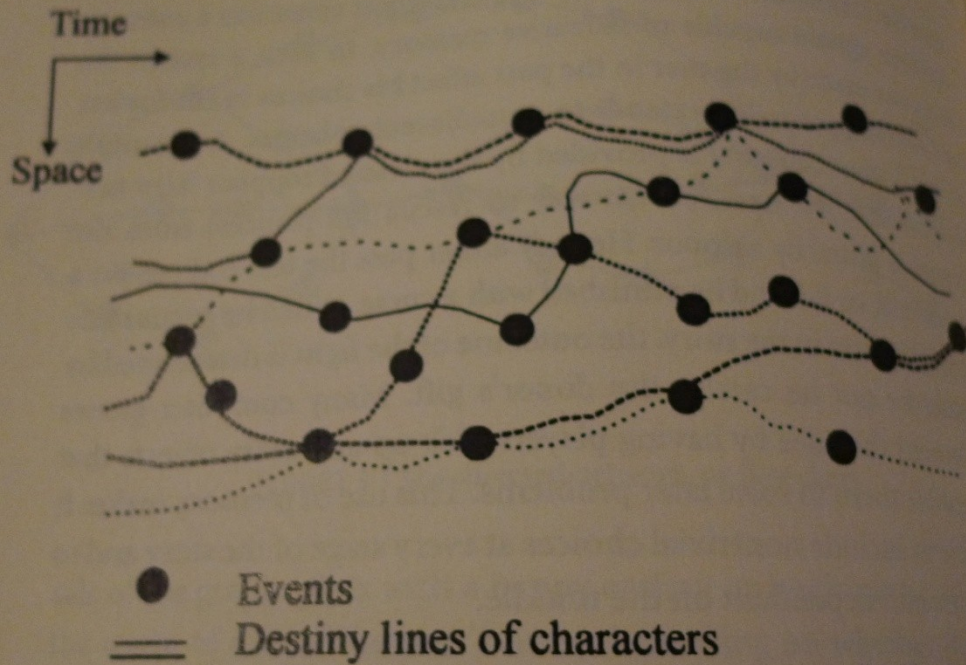


FIGURE 11 | The braided plot: The house of many windows

prepletený dej



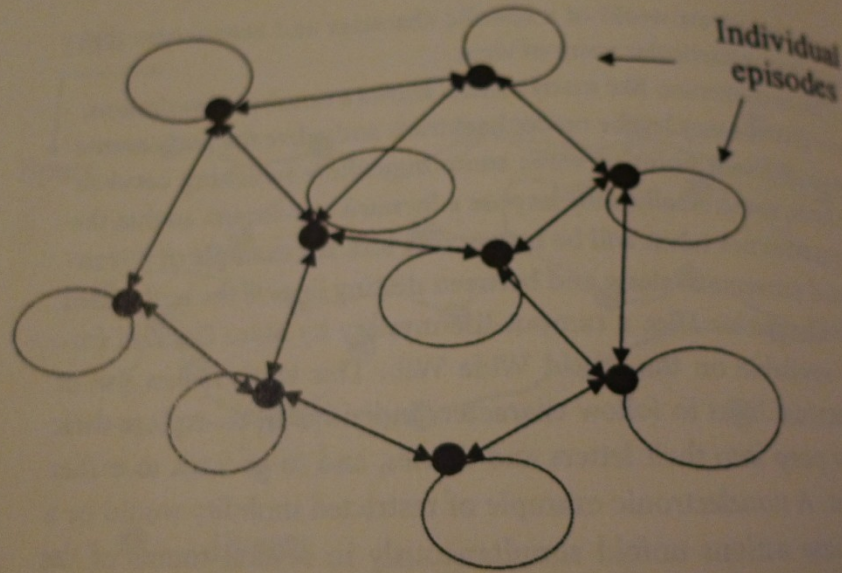


FIGURE 12 | Action space, epic wandering, and story-world

**priestor akcie, epické potulky a svet príbehu**

- *Chceme jen aby se naše myšlenky řadili za sebou podle minimálního počtu stálých pravidel; asociace myšlenek neměla nikdy jiný smysl, než aby nám poskytla tato ochranná pravidla, podobnost, příbuznost, kauzalitu, jež nám dovolují vnést trochu pořádku do myšlenek, přecházet od jedné k druhé podle řádu prostoru a času a zabránit naší „fantazii“ (šílenství, bláznovství) procházet v jednom okamžiku celým univerzem a plodit v něm okřídlené koně a ohnivě draky*

**Deleuze - Guattari**

- Predstava o technologickom napodobení asociačného spájania v ľudskej mysli sa stala impulzom pre vytvorenie diel Vannevara Busha a Theodora Holma Nelsona, na základe ktorých sa formovala prvá hypertextová teória.
- asociácia - „vzťah, spojenie medzi psychickými obsahmi (predstavami, pojmami, pocitmi, myšlienkami)“, a tiež „proces vytvárania takéhoto vzťahu“
- Proces asociácie je predmetom stáleho štúdia a skúmania kognitívnych vied, pretože jeho výskum nastoľuje široké spektrum otázok. Kognitívisti pripisujú asociáciám významné postavenie. Dôkazom sú napríklad premisy kognitivistov o ich:
  - ✓ jazykovo-konštitučnej funkcii (na základe lingvistických asociácií sa konštituoval a rozvíjal jazykový systém)
  - ✓ sémantickej funkcii (pre pochopenie významu lingvistického výrazu je potrebná správna asociácia medzi slovami a adekvátnymi konceptmi),
  - ✓ denotačnej funkcii (vdďaka lingvistickým asociáciám možno označovať neuronálne reprezentácie),
  - ✓ funkcii vybavovania spomienok (asociácie vytvárajú siete spojení medzi pamäťovými stopami, ktoré nefungujú iba na premostovaní existujúcich súvzťahností, ale umožňujú vybavovanie ďalších stôp).

## asociácie

- Asociácie súvisia s niektorými fázami procesu tvorby diela, ale nemožno ich so samotnou tvorbou paralelizovať.
- Rozdiely medzi písaním a asociáciami implikuje aj štúdia Lokendry Shastriho a Venkata Ajjanagaddeho, v ktorej autori postulujú dva typy uvažovania – **reflexné a reflexívne**.
- Asociačný proces patrí k reflexnému uvažovaniu, pre ktoré je príznačná „reflexná odpoveď nášho kognitívneho aparátu,“ zatiaľ čo proces písania sa radí k reflexívnemu uvažovaniu, pretože si žiada „premýšľanie a taktiež jasnú úvahu o alternatívach či zváženie možností.“
- Asociačný model hypertextu sa popisuje ako:
- „skupina dátových uzlov s informačným obsahom spojených linkmi, ktoré medzi nimi umožňujú prechod.“
- Táto všeobecne rozšírená definícia však vkladá všetok informačný potenciál do uzlov, linkom upiera komunikačnú hodnotu a umiestňuje ich do pozície „informačne nemého sprievodcu“. Dôvodom tejto vyhranenosti je fakt, že tendencie k napísaniu prvých prorockých prác o modeli hypertextu majú pôvod v pokuse o „zhmotnenie“ princípu asociácie pre uchovávanie a vyhľadávanie informácií.

- Vannevar Bush predstavil v texte *As We May Think* publikovanom v roku 1945 v *The Atlantic Monthly* ideu o elektromechanickom stroji Memex, ktorý mal byť ďalším stupňom v evolúcii písania a uchovávaní informácií. Memex by umožnil pridávať do textu vlastné odkazy, poznámky, komentáre, fotky, alebo by svojmu používateľovi sprostredkoval referencie, ktoré už boli vytvorené.
- Memex by pozostával z pracovnej plochy stola s priesvitnými obrazovkami, z klávesnice, tlačidiel a pák. Matériou textových a grafických informácií, ktoré by predstavovali obrovskú knižnicu, by bol mikrofilm. Väčšina takejto obrovskej mikrofilmovej knižnice by sa nachádzala vnútri stola, ale s možnosťou manipulácie – užívateľ by mohol odstraňovať mikrofily alebo pridávať nové. Používateľ by mohol na priesvitnú obrazovku písať text a vkladať obraz, ktoré by sa následne preniesli pomocou fotoaparátov a snímačov na mikrofilm. Prepájanie jednotlivých častí by fungovalo na princípe spájania sekvencií mikrofilmových okien, nie na princípe hypertextových linkov.

## Vannevar Bush – MEMEX

- Koncept hypertextu v zmysle, v akom ho dnes používame, teoreticky predstavil americký sociológ, filozof, spisovateľ a priekopník informačnej technológie Theodor Holm Nelson.
- Vo svojich textoch (*A File Structure for the Complex, the Changing, and the Indeterminate, No More Teachers' Dirty Looks, Literary Machines*) opisoval hypertext ako vzájomne pospájaný, fragmentárny, písaný či obrazový materiál, ktorý možno najvhodnejšie zobrazíť na interaktívnej obrazovke monitora:

*„...mám na mysli nesúsledné písanie – text, ktorý sa vetví a umožňuje čitateľovi výber, ktorý sa najlepšie číta z interaktívnej obrazovky (...) je to rad rozkúskovaných textov spojených linkmi, čo čitateľovi ponúka rozdielne cesty.“*

**Theodor Holm Nelson - hypertext**

- Frauke Intemann delí linky podľa ich umiestnenia vzhľadom na text, v ktorom sa nachádzajú, na linky:

intrahypertextové (v lexii)

interhypertextové (v celej hypertextovej štruktúre)

extrahypertextové (spájajúce hypertextovú štruktúru s ďalšími štruktúrami)

- Astrid Ensslin: „hypertext vo svojej podstate rozmontúva a znovu zmontúva fragmenty informácie“

**linky**

- Jay David Bolter: *Writing Space : The Computer, Hypertext and the Remediation of Print*
- „Hypertext je ako tlačaná kniha, na ktorú autor zaútočil nožnicami a rozstrihal ju na vhodné ústrižky. Rozdiel je v tom, že z elektronického hypertextu sa nestane len neusporiadaná kopa, pretože autor na označenie vzťahov medzi jednotlivými ústrižkami určí aj schému elektronických prepojení.“



- prvá etapa hypertextovej teórie hypertext umiestnila najmä do kontextu tlačenej literatúry a vytvorila zoznam charakteristík, na základe ktorých hypertext do tradície písanej literatúry buď zapadá alebo sa voči nej vymedzuje. Takáto postulácia nie je neopodstatnená, mnohé aspekty svedčia o tom, že hypertext vychádza z tradície písanej literatúry
- Avšak hnacím motorom prvých „pionierov“ hypertextovej teórie, zástupcov „americkej školy hypertextovej teórie“ (George P. Landow, Jay David Bolter, Michael Joyce, Robert Coover, Janet Murray) v dobe, ktorú Jay David Bolter označil ako „neskorý vek tlače“, bolo zviditeľnenie hypertextu, o ktoré sa pokúšali takým spôsobom, že z neho vytvorili predstaviteľa pompézneho mýtu, zosobnenie istých bodov literárnovednej teórie:
- Ecovo „otvorené dielo“, Bachtinova „polyfonickosť“, Kristevina „intertextualita“, Derridova „decentralizácia“, Deleuzov a Guattariho, „rizóm“, Barthesov „čitateľný vs. písateľný text“ a „smrť autora“, Foucaultove pojmy „moci“ a „autora“, Iserova „recepčná estetika“, „multisémantický charakter znaku“...

- Prvá vlna hypertextovej teórie oplývala iluzórnou nadnesenosťou a veľkým entuziazmom spojeným s očakávaním obrovských možností, zasahujúcich vývoj celej spoločnosti, ktoré by elektronická literatúra v porovnaní s tlačenu literatúrou mala poskytovať.
- Podľa Landowovej eseje *Is this hypertext any good? majú hypertext a hypermédiá* potenciálne kvality, ktoré im umožňujú „zvýhodnené“ postavenie oproti tlačenej literatúre:
- mnoholineárnosť, mnohohlasovosť, konceptuálne bohatstvo, upriamenosť na čitateľa a jeho kontrola, koherencia vychádzajúca zo spájania linkov a sietí, vhodné medzery medzi jednotlivými lexiami, efektívna navigácia a orientácia čitateľa, prenikavá metaforickosť a objavovanie spojené s testovaním limitácií média

- **Hypertext a intertextualita**

- Pojem Julie Kristevy intertextualita, znamená, že text je písaný na základe iných textov, nie iba pomocou jazykových prostriedkov, ktoré ho tvoria, teda, text sám sebou odkazuje na iné texty. Tento pojem je podľa Landowa v praxi hypertextu veľmi živý, pretože každý hypertext svojou esenciou odkazuje na iné texty, pretože sa skladá z hypertextových prepojení.

- **Hypertext a polyfonickosť**

- Na základe Bachtinovho popisu Dostojevského diela ako dialogického, polyfonického, mnohohlasného románu, Landow tvrdí, uvádzajúc ho tak ako hypertextovú fikciu, v ktorej jednotlivé hlasy majú formu lexií.:
- "V zmysle hypertextuality to poukazuje na dôležitú kvalitu tohto informačného média: hypertext neumožňuje tyranský, jednoznačný hlas. Tento hlas je skôr neustále zhusťovaný z kombinácie nasledovného: skúsenosti čitateľa s momentálnym objektom záujmu, lexií, ktoré čitateľ práve číta a neustále sa tvoriaceho príbehu v konkrétnej dráhe navigácií daného čitateľa."

## Hypertext a decentrovanosť

- Jednou zo základných charakteristík hypertextu je, že sa pri ňom nedá uvažovať o jedinom centre a teda čitateľ si, ako uvádza Landow, hľadá vlastný organizačný princíp, "nie je uväznený v žiadnom konkrétnom spôsobe organizácie či hierarchie." Landow prirovnáva hypertext k Borgesovmu pojmu „Alef“, ktorý predstavil vo svojej rovnomennej poviedke. „Alef“ značí bod vo vesmíre, ktorý obsahuje všetky iné body, kto sa doňho pozrie, uvidí všetko vo vesmíre z každého uhla zároveň. Pretože hypertext je z Navigovateľný pomocou vyhľadávačov, Landow ho označuje ako „cestujúci Alef“, pretože človek nemusí cestovať na jeden bod, ale ten bod je „všadeprítomný“, prebieha neustála aktualizácia prítomnosti.
- **Hypertext a rizomatická štruktúra**
- Landow uvádza analógiu medzi hypertextom a rizomatickou štruktúrou, navrhnutou Gillesom Deleuzom a Félixom Guattarim v diele *Tisíc plošín*, ktoré nazýva proto-hypertextom. Deleuze a Guattari tvrdia: „Rizóm nemá začiatok ani koniec, vždy iba stred, z ktorého rastie a ktoré šíri...V kontraste k systémom, ktoré majú jedno alebo viac centier s hierarchickými módmi komunikácie a vopred určenými cestami, rizóm je neurčujúcim systémom bez centra, bez hierarchie, bez vodcu a bez organizačnej pamäte alebo centrálného automatu, definovaný čisto iba cirkuláciou štátov.“

- **Hypertext a hranice textu**

- Landow zhrňa teóriu o hypertexte: "Elektronické linky posúvajú hranice medzi jedným a druhým textom a tiež medzi autorom a čitateľom a medzi učiteľom a študentom. Majú tak isto radikálne účinky na našu autorskú skúsenosť, na našu skúsenosť s textom a dielom tým, že každý z nich nanovo definujú. Ich účinky sú natoľko nástojčivé, natoľko radikálne, že odhaľujú, že mnohé z našich najbežnejších a starostlivo uchovávaných myšlienok a postojov k literatúre a literárnej produkcii sa ukázali ako výsledok konkrétnej formy informačnej technológie a kultúrnej pamäte, že pre nich vytvorili prostredie."

- **Otvorený záver**

- Landow svoju knihu *Hypertext 2.0* končí otvoreným záverom, v ktorom píše: „Elektronický hypertext, posledné rozšírenie písania, nastoľuje mnohé otázky a problémy, týkajúce sa kultúry, moci a individua, ale nie je to nič viac (alebo menej) ako iná forma písania...“

Teda v závere sa vyznáva k problému, ktorý je často prezentovaný, a to, že hypertextová literatúra chce vytlačiť tlačenu. Jasne dáva najavo, že táto nová forma nevznikla, aby tú klasickú zničila, ale skôr preto, aby ľuďom ponúkla širšie možnosti.

- *2. fáza nazerania na hypertextovú literatúru a hypertextové literárnovedné teórie: poznačená skepsou*
- Markku Eskelinen:
- *„...významní vzdelanci zaoberajúci sa tlačenu literatúrou zjedia hypertextovú teóriu skôr či neskôr ako malinu. A vlastne, neviem sa toho dočkať, pretože napriek svojim zásluhám inde, hypertextová teória bola vzdelávacou katastrofou, čo sa týka stupňa sofistikovanosti v pokusoch aplikácie a vytvorenia literárnej teórie.“*
- Druhý bod skepsy vychádza z faktu, že fiktívne hypertexty sa nestali pre čitateľov obľúbenou umeleckou formou.
- „Koniec zlatého veku“ literárneho hypertextu adresoval Robert Coover na konferencii Digital Arts and Culture '99 vo svojom príspevku *Literary Hypertext: The Passing of the Golden Age*. Mal tým na mysli koniec textovo-orientovaného hypertextu v prospech nástupu iných médií. Za „koniec zlatého veku“ je podľa neho zodpovedné najmä stále širšie používanie world wide webu. Toto obdobie umožňuje hlbšiu a precíznejšiu reflexiu teoretických diel venovaných hypertextu a preverenie ich platnosti – čiže Cooverovo vyhlásenie nadobudlo širší význam, označujúc istú etapu vývoja výskumu digitálnej literatúry.

- Popri svojich špecifickostiach ako interakcia s čitateľom, priestorové členenie textu a prepojenie jednotlivých lexií, hypertext nepriniesol zmeny, týkajúce sa jazykovej a syntaktickej úrovne písania.
- Podľa Johna Cayleyho linky tradičného hypertextu majú slabý informačný obsah a hypertext z jazykového aspektu nepredstavuje novú formu štylistiky:
- *„Hypertext preniesol priestorovosť textu poza tlačené médiá a pre tróp navigácie rezervoval prominentné miesto, ale vytvorený jazyk jeho súčastí – uzlov alebo lexií – si zachoval vlastnosť tlačenej média: jazyk je vytlačený na povrchu“*
- Hypertext je programovaný tak, že čitateľ sa zúčastňuje na interakcii s textom – prechádza mapou autora, a zároveň, ako podotýka Jane Yellowlees Douglas, sa musí „spoločnúť na svoje vlastné, čitateľsky orientované hodnotenie zmyslu, významu, záveru, a dokonca spojení v rozprávaní.“

- Aristoteles. Poetika. Martin: Matica slovenská, 1944, s. 29
- BARTHES, Roland. *S/Z. Praha : Garamond, 2007. 438 s. ISBN 978-80-86955-73-5.*
- BERNSTEIN, Mark. Patterns of Hypertext. In *Eastgate Systems Inc [online]. 1999 [cit. 2008-05-11].* Dostupné na internete: <<http://www.eastgate.com/patterns/Print.html>>.
- BOLTER, Jay David. *Writing Space : The Computer, Hypertext and the Remediation of Print. 2nd ed.* Mahwah, NJ : Lawrence Erlbaum, 2001. 248 p. ISBN 0-8058-2919-9.
- BUSH, Vannevar. As We May Think. In *The Atlantic Monthly [online]. July 1945 [cit. 2008-09-12].* Dostupné na internete: <<http://www.theatlantic.com/doc/194507/bush>>.
- CAYLEY, John. Time Code Language : New Media Poetics and Programmed Signification. In *New Media Poetics : Contexts, Technotexts, and Theories. Ed. Adelaide Morris, Thomas Swiss.* Cambridge, MA : The MIT Press, 2006, p. 307-333. ISBN 0-262-13463-2.
- COOVER, Robert. *Literary Hypertext : The Passing of the Golden Age [online]. 1999-10-29 [cit. 2008-10-04].* Dostupné na internete: <[http://nickm.com/vox/golden\\_age.html](http://nickm.com/vox/golden_age.html)>.
- COOVER, Robert. The End of Books. In *New York Times [online]. June 21, 1992 [cit. 2008-10-04].* Dostupné na internete: <<http://www.nytimes.com/books/98/09/27/specials/coover-end.html>>.
- DOUGLAS, Jane, Yellowlees. *Gaps, maps and perception : What hypertext readers (don't) do [online]. [cit. 2008-10-31].* Dostupné na internete: <[http://www.pd.org/Perforations/perf3/douglas\\_p3.html](http://www.pd.org/Perforations/perf3/douglas_p3.html)>.
- DELEUZE, Gilles – GUATTARI, Félix. *Co je filozofie? Pozri GÁL, Egon. Filozofia a mysle a kognitívne vedy, s. 21.*

# literatúra



- ENSSLIN, Astrid. Reconstructing the deconstructed – hypertext and literary education. In *Language and Literature*, vol. 13, 2004, no. 4, p. 307-333.
- ESKELINEN, Marku. *Cybertext Theory and Literary Studies, A User's Manual*. [online]. 2001 [cit. 2008-07-05]. Dostupné na internete: <<http://www.altx.com/ebr/ebr12/eskel.htm>>.
- GUNDER, Anna. *Forming the Text, Performing the Work* [online]. February-March 2001 [cit. 2008-09-10]. Dostupné na internete: <<http://etjanst.hb.se/bhs/ith//23-01/ag2.htm#top>>.
- <<http://www.brown.edu/Research/dichtungdigital/>
- INTEMANN, Frauke. *Kommunikation, Hypertext, Design : Eine Untersuchung zur Struktur und Optimierung hypermedialer Lernumgebungen*. Münster : Waxmann, 2002. 176 p. ISBN 3-8309-1201-3.
- KOSKIMAA, Raine. *Digital Literature : From Text to Hypertext and Beyond* [online]. May 2000 [cit. 2008-09-09]. Dostupné na internete: <<http://users.jyu.fi/~koskimaa/thesis/thesis.shtml>>.
- LANDOW, George. P. *Hypertext 3.0 : The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore : The John Hopkins University Press, 2006. 456 p. ISBN 0-8018-8257-5.
- LANDOW, George. *Is this hypertext any good? Evaluating quality in hypermedia* [online]. March 2004 [cit. 2007-06-05]. Dostupné na internete: <<http://www.brown.edu/Research/dichtungdigital/2004/3/Landow/index.htm>>.
- MOULTHROP, Stuart – KAPLAN, Nancy. Where No Mind Has Gone Before : Ontological Design for Virtual Spaces. In *Proceedings of the 1994 ACM European conference on Hypermedia technology*. New York : ACM, 1994, p. 206-216.
- NELSON, Theodor Holm. *Literary Machines*. Sausalito, California : Mindful Press, 1981.
- RYAN, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality : Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 2001. 399 p. ISBN 0-8018-7753-9.>.

- SHASTRI, Lokendra – AJJANAGADDE, Venkat. *From simple associations to systematic reasoning : A connectionist representation of rules, variables and dynamic bindings using temporal synchrony* [online]. 1993 [cit. 2008-10-30]. Dostupné na internete: <[http://cogweb.ucla.edu/Abstracts/Shastri\\_93.html](http://cogweb.ucla.edu/Abstracts/Shastri_93.html)
- SUTER Beat. *Hyperfiktion und interaktive Narration im fruhen Entwicklungsstadium zu einem literarischen Genre*. Zurich: update verlag, 1999