

Eliza Matusiak

ORCID: 0000-0003-2455-0245

Wydział Filologiczny

Uniwersytet Łódzki

„Tym razem opowiem ci prawdziwą historię”. O manipulowaniu słuchaczem w słuchowisku interaktywnym

Słowa kluczowe: słuchowisko, manipulacja, interaktywność, konwergencja dzieła i odbiorcy
Keywords: radio drama, manipulation, interactivity, convergence of the work and the recipient

Wstęp

Media oraz dzieła sztuki zapośredniczone medialnie pozostają w immanentnym związku z technologią. Sztuka słuchowiskowa nie jest spod tych współzależności wyłączona i poddaje się konwergentnym przemianom. Joanna Bachura-Wojtasik i Aleksandra Pawlik (2011, s. 207) napisały, że „zasada konwergencji jako przemiany kulturowej polega między innymi na łączeniu treści i form komunikacji [...]. Wiąże się ona z odejściem od treści związanych z konkretnym medium w stronę »współpracy« między różnymi kanałami medialnymi, w tym także uwzględnianiu głosów i oczekiwań odbiorców”. Co więcej, powołując się na wielokrotnie omawianą już w dyskursie akademickim (Szpunar, 2014, s. 694–706; Kaproń-Charzyńska, 2017, s. 177–186; Sygizman, 2017, s. 83–99) tezę Waltera Jacksona Onga (2002, s. 178–186) dotyczącą zjawiska wtórnej oralności, mówić można o swoistym zwrocie audytywnym (Pleszczyński, 2018, s. 36–38), na powrót doceniającym sztukę i komunikację audialną. Zwrot w kierunku dźwiękowości prowokuje do artystycznej wynalazczości. Powstają słuchowiska interaktywne, hybrydycznie scalające genologiczne wyróżniki słuchowiska radiowego z interaktywnym systemem organizacji danych właściwym powieści hipertekstowej. Innymi słowy, opowieści te łączą radiowy teatr wyobraźni (rozwiązania dramaturgiczne i akustyczne, grę aktorską, muzykę itd.) ze strukturą hipertekstu. Jak udowodniła Maryla Hopfinger (2010, s. 257), „interaktywność wpisana w przemiany technologiczne jest podstawą rozszerzającej się możliwości aktywnego działania uczestników kultury.

[...] po raz pierwszy w komunikacji pośredniej dotychczasowy odbiorca musi stać się czynnym uczestnikiem, by ten nowy tekst kultury zaistniał”. Nowe perspektywy i sposoby kreacji umożliwiają także wykorzystanie technik manipulacyjnych w świecie przedstawionym dzieła.

Ryzykuję postawienie hipotezy, iż autorzy interaktywnego teatru wyobraźni posługują się technikami manipulacyjnymi – przede wszystkim w warstwie słowa dzieła. Przedmiotem artykułu będzie słuchowisko interaktywne *Alicja 0700*¹ wydane przez Teatr Usta Usta Republika. Moim celem jest wskazanie rozwiązań manipulacyjnych, jakimi posłużyli się twórcy w świecie przedstawionym dzieła oraz zwrócenie uwagi na, niekonwencjonalne dla form słuchowiskowych, manipulacyjne próby oddziaływania na słuchacza. Posłużę się metodą analizy² *case study*, a rozważania zostaną osadzone w teorii konwergencji tekstu i czytelnika, powołanej przez Wolfganga Isera, a omówionej na gruncie powieści kryminalnej przez Mariusza Kraskę. Analiza zostanie przeprowadzona w nurcie badań radiozawczych z uwzględnieniem perspektywy komunikacyjnej. Należy również zaznaczyć, że choć strategie manipulacyjne znajdują swoje zastosowanie przede wszystkim w komunikacji międzyludzkiej (i takie przykłady z teorii perswazji i manipulacji przywołam), dostrzegam potencjał ich zastosowania w przestrzeni werbalnej dzieła audialnego i sytuacji jego odbioru. Bez względu na kwestionowaniu nie podlega tutaj fikcjonalność opowieści dźwiękowej – słuchacz ma pełną świadomość fikcjonalności dzieła, jednak zawiesza niewiarę w prawdziwość zdarzeń, by niejako uprawomocnić zaangażowanie w odbiór, uzasadnić podejmowanie interakcji z opowieścią. Jak podkreśla badaczka radia, Elżbieta Pleszkun-Olejniczakowa (2012, s. 23),

dzieło żyje bowiem własnym życiem. Niewykluczone, że to „bardzo wyraźny autoportret”, a mimo to musimy o nim powiedzieć: „Ale to nie ja”. [...] cóż mówić o słuchowisku: o sztuce, która nie tylko może, ale wręcz musi – ze swej istoty – zmieniać rzeczywistość i nigdy, niezależnie od naszych intencji, nie stanie się z nią tożsama.

Konieczność pojawienia się myśli: „Ale to nie ja” odnosi się do rzeczywistości życia odbiorcy, z którym odsłuchiwanie dzieła nie jest równorzędne. Mimo to umowność sytuacji odbiorczej, niejako poprzez „wejście” w świat przedstawiony (denotowanie sensów, interpretację znaczeń, a także – interaktywny odbiór), wstrzymuje rozszczepienie tych dwu światów na rzecz pojawienia się „ja uczestniczącego”, „ja odbierającego” realność słuchowiska. Słuchacz staje się uczestnikiem zdarzeń opowieści, a więc – modyfikuje płynną rzeczywistość dzieła, zmienia jej bieg (przede wszystkim na poziomie kolejności odsłuchiwanego fragmentów; kilka z nich zostanie przywołanych w artykule). Zatem, opisanie

¹ Słuchowisko dostępne do odsłuchu pod adresem: <http://www.alicja.sos.pl/> [2.02.2021].

² Małgorzata Lisowska-Magdziarz wyróżniła wśród metodyki właściwej badaniom nad mediami analizę zawartości. Wskazała także na podejście interakcyjne, które „koncentruje uwagę na procesach konstruowania treści, jej interpretowania i reinterpretowania, na interakcjach i wzajemnych oddziaływaniach między różnymi komunikującymi się podmiotami” (Lisowska-Magdziarz, 2013).

strategii manipulacyjnych w odniesieniu do utworu fikcjonalnego wydaje się uzasadnione. Dzieło audialne, pozostając w swej istocie odległe od świata rzeczywistego, generuje możliwość zawieszenia odrębności tego, co słuchane, i tego, co przeżywane. Potencjał manipulacyjny na linii historia-słuchacz istnieje, ponieważ ten, percypując foniczny tekst kultury, wchodzi w interakcję z bohaterami, którzy mogli zostać przez autora zaplanowani jako manipulatorzy.

Słuchowisko interaktywne – eksplikacja pojęcia

Na wstępie należy wyjaśnić termin, który wielokrotnie w tekście będzie przywoływany, czyli słuchowisko interaktywne. Ze względu na dekonstrukcyjny, acz głęboko zakorzeniony w gatunkowych wyznacznikach klasycznego słuchowiska, charakter interaktywnej opowieści audialnej przywołam rys gatunkowy słuchowiska radiowego. Badacze, tacy jak Sława Bardijewska (2001, s. 78) czy Michał Kaziów (1973, s. 93), podkreślali dwuskładnikową budowę słuchowiska – tekst scenariusza oraz jego udźwiękowioną formę. Kształt foniczny radiowego dramatu wyłania się z autorskiego tekstu scenariusza i ma postać podwójną, „jest dziełem autorskim, opartym na słowie pisany potencjalnie dźwiękowym, otwartym na wielość realizacji, i dziełem czysto dźwiękowym, które jest foniczną konkretyzacją tekstu” (Bardijewska, 2001, s. 43). Słowo stanowi podstawę układu znaczącego, jest surowcem akustycznym i nośnikiem narracji. Jak podkreśla J. Bachura-Wojtasik (2012, s. 260), „narracja jest wypowiedzią nacechowaną ekspresywnie, o dużej silnej sugestywności”, co znajduje odzwierciedlenie w wyobrażeniach powstających podczas odsłuchu. Co więcej, elementy bazujące na słowie – narracja i dialog, „w słuchowisku przenikają się wzajemnie i dopełniają lub łączą na zasadzie kontrapunktu, dając możliwość swobodnego kształtowania materiału dzieła, elastycznego konstruowania jego dramaturgii i jego świata przedstawionego” (Bardijewska, 2001, s. 78). Klasyczne egzemplifikacje teatru wyobraźni to formy skondensowane, które we wszystkich warstwach determinowane są ekonomią czasu i intensywnością ekspresji, a tworzywo słuchowiska stanowią wyłącznie dźwięki. Bezwzględnie podporządkowane temu prawu są budowa akcji, przebieg konfliktu i kreacja postaci. W klasycznym słuchowisku radiowym sytuacja dramatyczna odznacza się silną wyrazistością i kształtowana jest poprzez wypowiedzi narracyjne, autonarracyjne i dialogi.

Słuchowisko interaktywne bazuje na wskazanych gatunkowych determinantach radiowego teatru. Jednocześnie jest dziełem interaktywnym formalnie – jego konstrukcja tożsama jest z nieliniarną organizacją danych hipertekstu. Roberto Siemianowski (2007, s. 317) wskazał, że hipertekst jest „pisany niesekwencyjnie, z rozgałęzieniami i różnymi możliwościami lektury, wymaga wyborów czytelnika, najlepiej odczytywany na interaktywnym ekranie. To seria tekstowych kawałków, połączonych przez linki, które oferują czytelnikowi różne ścieżki”. Słuchowisko interaktywne jawi się zatem jako dźwiękowa

forma hipertekstualnej powieści – przełamuje linearną formę opowiadania, umożliwia słuchaczowi decydowanie o kolejności odsłuchiowanych scen w ramach dostępnego zestawu. Parafrazując tezę Jacka Zdzieborskiego (2012, s. 17–18), słuchacz interaktywnego słuchowiska staje się autorem własnego tekstu, na zasadzie podążania za odsyłaczami do innych leksji lub elementów audialnych opowieści dźwiękowej.

Słuchowisko *Alicja 0700*, które jest przedmiotem analizy, uruchamiane jest poprzez przeglądarkę internetową. Odbiorca otwiera stronę WWW – wyświetlony zostaje minimalistyczny telefon, z którego słuchacz „dzwoni” do tytułowej bohaterki. Po upływie kilku sygnałów oczekiwania na połączenie bohaterka odbiera telefon i rozpoczyna opowieść. Słuchacz za pomocą przycisków wirtualnego telefonu dokonuje wyborów dalszej ścieżki odsłuchu i warunkuje wykonanie dzieła. Kulturoznawca Ryszard Kluszczyński (2012), omawiając problematykę interaktywności, powołuje się na sformułowane przez Annick Bureaud „poziomy dzieła interaktywnego”. Wyróżnia wśród nich: „dzieło – koncepcję, dzieło – percepcję oraz dzieło wykonane”. W przypadku słuchowiska interaktywnego fundamentalny jest poziom wykonania przez odbiorcę, wkroczenie w interakcję z utworem, ponieważ bez udziału słuchacza opowieść nie zaistnieje. R. Kluszczyński (2012) odnotował, że

ktoś, kto dzieło tworzy, nie tworzy dzieła jako gotowego i skończonego. Raczej wyznacza pewne pole, zespół możliwości, które będą spełnione, zrealizowane w konfiguracji nieprzewidywalnej. [...] Twórca projektuje sytuację, w której publiczność je [dzieło] wykona.

I tak też przedstawia się *Alicja 0700* jako egzemplifikacja słuchowiska interaktywnego – jest polem możliwości, a odbiorca zapoznaje się z opowieścią cząstkowo, scena po scenie, a wgląd we wszystkie z nich w tym samym czasie nie jest możliwy, podobnie jak odsłuch wybranej całości u jej zakończenia. Słuchacz zapoznaje się z fragmentami i warunkuje ich następstwo. Odbiorca *a priori* nie jest w stanie ustalić ani finalnej liczby scen, ani możliwości ich konfiguracji i łączenia. Kolejność odsłuchiwania scen nie jest z góry zdefiniowana, ale niemożliwe jest wyjście poza pole możliwości przygotowane przez autorów słuchowiska – odbiorca *Alicji 0700* wybiera wyłącznie spośród dostępnych alternatyw. Słuchowisko interaktywne jest realizacją wskazanego przez R. Kluszczyńskiego (2008a, s. 3) „wychodzenia poza zarezerwowane terytorium”, bowiem *Alicja 0700* jest opowieścią audialną, która komunikuje się ze słuchaczem w dwu podstawowych płaszczyznach – dźwiękowej, właściwej radiu, oraz interaktywnej wynikającej ze specyfiki przeglądarki internetowej. Wykracza zatem poza typowy dla gatunku obszar, przekracza granice – mediów, sposobów dystrybucji, odsłuchu, konkretyzowania i komunikowania z odbiorcą. Warto za Michaeliem Fleischerem (2010, s. 174–175) przypomnieć, że „komunikacja to proces negocjacji znaczeń”.

Ponadto, jak wskazuje Mariusz Wszolek (2013, s. 146), sytuacja komunikacyjna

może być również wszystkim tym, co ma znaczenie w ramach konstrukcji tekstu/wypowiedzi z perspektywy interakcji komunikacyjnej. Tym samym będzie ona przestrzenią dla realizacji konkretnych scenariuszy komunikacyjnych, które zapewniają jej (sytuacji komunikacyjnej) temporalność. W ramach konkretnej sytuacji komunikacyjnej mogą być realizowane konkretne scenariusze komunikacyjne, przez co zachowana jest przewidywalność, a tym samym stabilność komunikacji. [...] Jeśli przyjmiemy, że sytuacja komunikacyjna będzie przestrzenią dla realizacji scenariuszy komunikacyjnych, a scenariusze komunikacyjne będą odpowiadały na pytanie „co (komunikować)”, to dyskurs będzie komponentem odpowiadającym za estetykę komunikacji, czyli „jak (komunikować)”.

Wobec tego interaktywny teatr wyobraźni wykracza poza ramy typowe dla prymarnego medium i komunikuje się ze słuchaczem – podczas odsłuchu stale negocjowane są znaczenia, które utrzymują sytuację komunikacyjną między odbiorcą a dziełem. Stabilność komunikacji nie zostaje zerwana, bo choć dzieło otwarte jest na decyzje słuchacza, to nie wymykają się one ramom scenariusza. Teoretyk sztuk medialnych, Maciej Ożóg (2008, s. 16), wskazuje, że „interaktywność jest w tym procesie zjawiskiem szczególnie ważnym, gdyż to ona wyzwała w biernym odbiorcy aktywnego uczestnika. Interaktywne urządzenia i systemy przekazują władzę w ręce użytkowników, słuchają i reagują”. Fikcyjna opowieść dźwiękowa zyskuje potencjał aktywizowania odbiorcy – nie tylko w interpretowaniu znaczeń, ale także ich wyłanianiu, tworzeniu ścieżki konkretnego odsłuchu. Tym samym komunikacja słuchacza zostaje przemodelowana. Odbiorca tradycyjnego teatru wyobraźni miał możliwości receptywne – słuchał i interpretował. W wypadku formy interaktywnej te potencjały wzbogacone zostają o zdolność konkretyzowania historii, partycypacyjnego kształtowania wykonania. „Odbiorca – pisze R. Kluszczyński (2008b, s. 39) – interaktor i interlokutor zarazem – uzyskuje [...] jeszcze jedną właściwość: status gościa (*visitor*) odwiedzającego wirtualną postać w jej własnym środowisku”. Innymi słowy, interpretacja słuchowiska interaktywnego to za mało, ponieważ bez aktywności słuchacza dzieło nie zaistnieje – wybrzmi wyłącznie scena otwierająca całość.

Konwergencja dzieła i odbiorcy

Autorami scenariusza słuchowiska interaktywnego *Alicja 0700* są Julia Szubert, Jarosław Wieła, Jakub Mokrosiński i Wojciech Wiński. Główna bohaterka, Alicja, jest mitomanką, która przywołując zdarzenia ze swojego życia, łączy historie prawdziwe dla świata przedstawionego i zmyślone. Na początku opowieści informuje słuchacza, że tym razem opowie mu prawdziwą historię – zachęca do podążania tropem jej losów i sugeruje, że nadszedł czas na wyjawienie prawdy. Słuchowisko prezentowane jest jako „łamigłówka – jedna z wielu jakich możemy się stać uczestnikami, a proces jej rozwiązywania

to złudzenie podejmowania logicznych decyzji” (fragment słuchowiska). Bazuje ono na swoistej grze z odbiorcą – nieustannie zachęca do odkrycia łańcucha zdarzeń, które ukształtowały protagonistkę, nie ujawniając jednak, czy wyjawienie prawdy w ogóle jest możliwe. Warto w tym miejscu przywołać opisaną przez Mariusza Kraskę teorię interakcji między czytelnikiem a czytany przezeń dziełem. Teoria ta jawi się jako adekwatna wobec rozpatrywania zabiegów manipulacyjnych w przestrzeni słuchowiska interaktywnego.

Kluczową kwestią jest nie tyle, co znaczy dany utwór, ale jak oddziałuje na swego odbiorcę. Chodzi zatem o to, co podejmujący temat lektury Wolfgang Iser, odwołujący się zresztą w tym kontekście także do kategorii gry, nazywał bardzo ogólnie „konwergencją tekstu i czytelnika” – wyjaśnia M. Kraska (2013, s. 8).

Odbiorca, mimo chęci znalezienia odpowiedzi na pytania nurtujące go w trakcie odbioru dzieła, pragnie być zwodzony. Błędne tropy i wskazówki prowadzące donikąd czynią opowieść skomplikowaną, a tym samym – angażującą i zachęcającą do podążania (także błędnymi) tropami. Badacz wyjaśnił także, że „o literackiej grze można bowiem myśleć na kilku poziomach: w odniesieniu do procesu twórczego, do tekstu literackiego i wreszcie do reakcji odbiorcy modelowanych przez tekst” (Kraska, 2013, s. 85–86). Co więcej, Wolfgang Iser wskazał:

tekst i czytelnik są wzajemnie sprzęgnięci w dynamicznej sytuacji, która nie jest dana im z góry, lecz powstaje w procesie lektury jako kierunek porozumienia z tekstem. Z takiego stanu rzeczy dla relacji tekst–czytelnik wynika korzyść, która zda się równoważyć straty polegające na braku uprzednio wspólnej wysoce określonej sytuacji (Iser, 1983, s. 393).

Tekst pozostaje z odbiorcą w relacji i komunikacji – oddziałuje na odbiorcę, który determinuje jego bieg. Konwergencja tekstu i czytelnika, według W. Isera, skutkuje sprzężeniem zwrotnym. „W procesie lektury – twierdzi Iser (1983, s. 392) – następują stale sygnały zwrotne »informacji« o osiągniętym wyniku, przez co czytelnik wnosi swoje wyobrażenia w proces funkcjonowania”. Opisane przez niemieckiego literaturoznawcę, a rozbudowane przez M. Kraskę zagadnienie przystaje do specyfiki interaktywnego teatru wyobraźni, który także „gra” z odbiorcą – zwodzi, podsuwa mylne tropy, a bohaterowie uwikłani w opowieść wysuwają chwytły manipulacyjne wobec słuchacza-interaktora, będącego „gościem” (*visitor*) świata przedstawionego. Ponadto, objaśniając relacje tekstu i odbiorcy, W. Iser posługiwał się terminem interaktywności, choć oczywiście pojęcie to nie oznaczało wówczas interaktywności eksplicytniej (Zimmerman, 2004, s. 158), zasadzającej się na nielinearności doświadczenia, które swe podstawy czerpie z cyfrowych narzędzi i hipertekstualnych konstrukcji. Badacz podkreślał, że:

w polu widzenia pojawia się tym samym zasadnicza jakość sytuacji wynikającej z interakcji między tekstem a czytelnikiem i zarazem stabilizującej ją. Interakcja wytwarza wrażenie dziania się, które paradoksalnie zda się mieć charakter rzeczywistości. Wrażenie to jest o tyle paradoksalne, że tekst fikcyjny ani nie denotuje z góry danej rzeczywistości, ani nie odtwarza repertuaru dyspozycji

swych potencjalnych czytelników. Ponadto nie powołuje się na żaden pierwotnie wspólny tekstowi i czytelnikowi kod kulturalny, a mimo to w lekturze ten niepełnosprawny sposób postępowania potrafi wywołać wrażenie rzeczywistości (Iser, 1983, s. 393–394).

W słuchowisku *Alicja 0700* interaktywność znajduje swój przejaw na poziomach wskazanych przez W. Isera oraz w formie eksplicytnej – słuchając, przechodzi się od linku do kolejnych. Opowieść-łamigłówka, podobnie jak powieść kryminalna, skupiona jest wokół rozwikłania zagadki. Słuchacz oddziałuje na dzieło, konkretyzując jego kolejne sceny, finalny kształt i gwarantuje zaistnienie. Symultanicznie wskazać można na konwergencję dzieła i odbiorcy, który pragnie rozwikłać sformułowaną u otwarcia opowieści zagadkę – kim jest Alicja i co wydarzyło się w jej życiu.

Kłamstwo jako immanentny składnik fabularny a manipulacja

Badaczka komunikacji, Grażyna Habrajska (2005, s. 90), w tekście poświęconym nakłanianiu, perswazji i manipulacji przywołuje cytat z Bronisława Malinowskiego, który pisał, że „słowo jest bodźcem warunkującym ludzkie działanie”. Konstatacja ta trafnie oddaje istotę warstwy *verbum* słuchowiska interaktywnego *Alicja 0700*, bowiem bohaterowie opowieści właśnie słowem wywierają wpływ na odbiorcę, który, chcąc eksplorować dzieło, musi podejmować działanie w polu możliwości opowieści. Istotnie zauważa Maciej Ożóg (2008, s. 17): „powszechne przekonanie, że w przeciwieństwie do mediów nieinteraktywnych technologie interaktywne oddają władzę w ręce użytkownika, sprawia, że przestaje on być wyczulony na kwestie manipulacji”.

Słuchowisko interaktywne nie jest (nawet jeśli wywołuje przeciwne wrażenie) dziełem nieskończenie otwartym na ingerencje słuchacza. Odbiorca, choć w zasięgu jego wpływu może znajdować się wiele możliwości decyzyjnych, nie ma szansy przekroczenia granicy stworzonego przez autora pola zdarzeń, nie wykracza poza scenariusz. Toteż na tym poziomie istnieje potencjał manipulacyjny – twórca może konstytuować pozór dzieła nieograniczonego, które jest w pełni podatne na wszelkie polecenia słuchacza (jako egzemplifikację wskazać można słuchowiska interaktywne odsłuchiwane poprzez inteligentne głośniki z wirtualnymi asystentami – słuchacz „rozmawia” z asystentem, np. *Aleksą* od Amazon, by uruchomić opowieść i w sytuacji pozorowanej na rozmowę z postaciami opowieści, konkretyzować wykonanie dzieła – wrażenie pełnego otwarcia utworu pojawiać się może przede wszystkim w wypadku pytań otwartych, bez sugerowanych wariantów odpowiedzi – w istocie jednak pole zdarzeń jest zamknięte). Ponadto, działania manipulacyjne w interaktywnym teatrze wyobraźni mogą zachodzić wówczas, gdy autor zaplanował wyłącznie jedno zakończenie historii – nieświadomy tego rozwiązania słuchacz poddaje się manipulacji twórcy, ufając, że jego wybory rzeczywiście determinują finał zdarzeń. W słuchowisku stworzonym przez Teatr Usta Usta Republika posłużono

się manipulacją w sposób nieco odmienny – w warstwie werbalnej bohaterowie informują słuchacza, jakie zadanie musi wykonać, lecz niezmiennie zwodzą go i manipulują tak, by jak najdłużej aktywnie w nim uczestniczył. Trudno definitywnie i jednoznacznie określić granicę między nakłanianiem a manipulacją w przywołanym teatrze wyobraźni, jednak manipulacja wydaje się zabiegiem dominującym, co uzasadnię w tej części tekstu.

Grażyna Habrajska i Aleksy Awdiejew (2013, s. 1) podkreślają, że trudno sprecyzować jedną, holistyczną definicję pojęcia manipulacji.

Trudności w ustaleniu, czym jest manipulacja wynikają z niezaprzecznego faktu, że każda komunikacja, której celem jest wywarcie wpływu na odbiorców, jest w pewnym sensie komunikacją manipulującą, ponieważ jakkolwiek wpływ ogranicza wolny wybór odbiorcy i zawsze ma charakter subiektywny. Można zatem powiedzieć, że każda perswazja, niezależnie od tego, czy jest prowadzona w dobrej czy złej wierze nadawcy, ma charakter manipulacyjny. Ponieważ samo pojęcie manipulacji jest odbierane w języku polskim jako pojęcie destrukcyjne, negatywne, zatem można ograniczyć użycie tego terminu tylko do takich procesów perswazyjnych, które zmuszają odbiorców do niekorzystnych dla nich wyborów. Ponieważ sam wynik manipulacji przejawia się już po fakcie działania komunikacyjnego, można wyodrębnić jeszcze jeden warunek tego procesu – nieświadomość manipulowanego. Te dwa komponenty manipulacji: wymuszenie niekorzystnego wyboru i nieświadomość manipulowanego nie wyczerpują, rzecz jasna, całej złożoności tego działania komunikacyjnego.

Odbiór dzieła interaktywnego uwikłany jest w sytuację komunikacyjną, a więc możliwe jest zaistnienie technik manipulacyjnych. Aleksander Kiklewicz (2013, s. 242), przywołując książkę Tadeusza Skalskiego o sprawczej funkcji języka, zwraca uwagę, że współczesna kultura medialna to „kultura perswazji i manipulacji. Celem manipulacji jest oddziaływanie na system wartościowania rzeczywistości przez adresatów, na ich stany emocjonalne i podejmowane działania”. W odbiorze interaktywnej opowieści wywieranie wpływu na słuchacza jawi się jako szczególnie istotne, ponieważ jego decyzje warunkują zaistnienie opowieści. G. Habrajska (2005, s. 108) twierdzi, że pojęcie perswazji „wiąże się z nakłanianiem, namawianiem, przekonywaniem, radzeniem”. Perswazja realizowana poprzez nakłanianie bez wątplenia jest istotną składową interaktywnej opowieści audialnej, ponieważ już sama idea dzieła interaktywnego determinowanego przez działania odbiorcy wymaga nakłonienia tegoż do podjęcia akcji, nie zaś wyłącznie interpretacji. Jak uzupełnia Mirosław Korolko (1998, s. 33):

Przedmiotem perswazji może być każda sprawa podlegająca wartościowaniu intelektualnemu, etycznemu lub emocjonalnemu. Perswazja jest postępowaniem wartościującym, będącym wynikiem wielorako uwarunkowanych aksjomatów, norm, wzorców, ocen prawdy, dobra i piękna. [...] W perswazji prawda jest wartością, zaś jej przyjęcie wymaga świadomego i dobrowolnego wyboru między jedną a drugą wartością.

Celem działania perswazyjnego, także nakłaniania, jest zmiana postawy osoby poddawanej temu działaniu i, jak wskazuje G. Habrajska (2005, s. 108–109), perswazja „to uświadomione przez obserwatora działanie werbalne nadawcy,

[które ma] w drugiej fazie wywołać oczekiwane zachowania”. Wybór kolejnych ścieżek odsłuchu nie jest *a priori* narzucony. Sukcesywne odsłuchiwanie scen i podejmowanie decyzji o toku fabularnym również zależy wyłącznie od woli słuchacza i efektywności nakłaniania. Zatem perswazja jest nieodłącznym komponentem słuchowiska interaktywnego.

Dobrowolność towarzyszy wszystkim działaniom perswazyjnym, bowiem tam, gdzie istnieje przymus (ograniczenie granic działania odbiorcy bez jego zgody, pozbawienie wolnego wyboru) wskutek możliwości zastosowania sankcji praktycznych (pozbawienie wolności, życia, pracy, dóbr materialnych itp.) lub moralnych (dyskomfort psychiczny) nie ma mowy o perswazji – zauważa G. Habrajska (2005, s. 114).

Jednocześnie jednak w słuchowisku *Alicja 0700* można dostrzec działania manipulacyjne. Manipulacja, inaczej niż perswazja, ma charakter ukryty, jest zdolnością nabywaną w określonych warunkach komunikacji z innymi ludźmi. Jak podkreślają G. Habrajska i A. Awdiejew (2013, s. 1), człowiek „dość często dąży do tego, co jemu wydaje się korzystne, stosując manipulację wobec innych, by spowodować powstanie wyobrażonej przez siebie sytuacji”. Manipulację pojmuje się jako „takie oddziaływanie na zachowania, myśli, przekonania innej osoby czy osób, które doprowadzić ma manipulującego do określonego celu” (Serafińska-Kleczyk i Szmajke, 2005, s. 76). Choć możliwe jest wykorzystanie w manipulowaniu technik właściwych perswazji, to kluczem jest tutaj blokowanie weryfikacji przekazywanych komunikatów. Katarzyna Cantarero (2019, s. 66) przywołała także nieco odmienny punkt widzenia manipulacji przez Davida Bussa (1987, s. 1218), zdaniem którego występuje ona wtedy, gdy nadawca komunikatu próbuje „celowo (choć niekoniecznie świadomie) zmienić, wpłynąć lub wykorzystać innych”. W tej perspektywie nie zakłada się, że „intencje osoby manipulującej muszą być złe, ale również się tego nie wyklucza” (Cantarero, 2019, s. 66). Na nieuczciwe techniki perswazyjne służące manipulacji zwracała uwagę także Eugenia Mandal (2008, s. 52), która manipulację postrzega jako „podejmowanie przez jednostkę, grupę, czy instytucję intencjonalnych zachowań mających na celu skłonienie innych osób do działań, których te prawdopodobnie nie podjęłyby spontanicznie”. Co więcej, „osoba manipulowana ma wówczas przekonanie, że to ona kontroluje sytuację” (Cantarero, 2019, s. 67). W przypadku audialnej opowieści interaktywnej cecha ta jest szczególnie dostrzegalna. Odbiorca będący w sytuacji komunikacyjnej z dziełem otrzymuje od bohaterów informacje, które wskazują, że wyłącznie jego działanie, wytrwałość i dociekliwość umożliwią ujawnienie prawdy o protagonistce, a więc stwarza się pozór sprawczości, kontroli nad biegiem zdarzeń opowieści, choć w istocie słuchacz jest manipulowany przez postaci.

Manipulacja różni się od perswazji tym – wyjaśnia G. Habrajska (2005, s. 120) – że nie wymaga (choć i nie wyklucza) stosowania argumentacji, a co za tym idzie, odbiorca nie jest na ogół przygotowywany do przyjmowania tez nadawcy. Nadawca nie tylko nie uświadamia odbiorcy swojego pragmatycznego celu, ale próbuje go maskować, albo wskazywać na inny cel od faktycznie zamierzonego.

Warto przywołać także klasyczne już dla nauki o komunikowaniu maksymy konwersacyjne Herberta Paula Grice'a (1975), które są gwarantem skutecznej międzyludzkiej komunikacji. Badacz wskazał reguły: ilości, jakości, odniesienia i sposobu. Zastosowanie tych maksym czyni wypowiedź informatywną, a więc zrozumiałą i przystającą do celu komunikacyjnego, pozbawioną świadomego kłamstwa, wolną od niejasności i klarowną. Zbiór maksym Grice'a uzupełnił językoznawca Geoffrey Leech (1983), który wskazał na zasady grzeczności i taktu, których zachowanie tożsame jest z uniknięciem deprecjonowania rozmówców. Jak wyjaśniają G. Habrajska i A. Awdiejew (2013, s. 2):

Łatwo zauważyć, że te postulaty, dążące do idealnego modelu komunikacji, nie są możliwe do utrzymania w naszym codziennym życiu, a ich naruszenie doprowadza do konfliktów, niepowodzeń komunikacyjnych, ale także otwiera szerokie pole do manipulacji. Zasada kooperacji międzyludzkiej zakłada istnienie w społeczeństwie przejawów empatii, rozumienia i tolerancji, a co za tym idzie, pozwala na stosowanie wobec nas manipulacji, której celem jest osiągnięcie korzyści także przez innych.

Wskazane wyróżniki, jakimi scharakteryzować można działania manipulacyjne, obecne są w warstwie werbalnej omawianego słuchowiska interaktywnego. Gdy zaangażowany słuchacz bierze udział w symulacji „zwyčajnego” dialogu z postacią-interlokutorem, dochodzi do wielokrotnego łamania maksym konwersacyjnych, które służą manipulowaniu odbiorcą. Należy podkreślić, że sytuacja manipulacyjna nie jest tutaj typowa, ponieważ nie dochodzi do wymiany komunikatów w relacji międzyludzkiej, a pozorowanej na międzyludzką relacji komunikacyjnej między dziełem a odbiorcą – interlokutorem słuchacza nie jest inna osoba, a bohater dzieła. Słuchacz zostaje uwikłany w wydarzenia świata przedstawionego poprzez uczestnictwo w symulacji prawdziwej rozmowy oraz poczucie faktycznego sprawstwa i decyzyjności, wstrzymuje brak wiary w prawdziwość wydarzeń – nie są one faktem, lecz są „prawdziwe” dla świata przedstawionego.

W *Alicji 0700*, łamiąc maksymę jakości, wykorzystano kłamstwo bohaterów jako stały element światotwórczy. K. Cantarero (2019, s. 61) twierdzi, że bez wątpienia kłamstwo ma charakter manipulacyjny. Jest intencjonalne, a „wszelkie przypadki wprowadzenia w błąd wynikające z niewiedzy czy pomyłki za kłamstwo uznane nie będą” (Cantarero, 2019, s. 63). Paul Ekman (2006, s. 40) podkreśla również, że osoba okłamywana nie jest uprzedzona o zamiarze takiego zachowania. W przypadku słuchowiska *Alicja 0700* słuchacz zostaje poinformowany, że Alicja to „mitomanka, opowiadająca prawdziwe i zmyślane historie, mieszając je ze sobą” (fragment słuchowiska). Pozostali bohaterowie nie są w ten sposób scharakteryzowani. Co interesujące, już w pierwszej scenie główna bohaterka wypowiada słowa: „Tym razem opowiem ci prawdziwą historię. Proszę, proszę, wysłuchaj mnie, proszę” (fragment słuchowiska). Każdy z bohaterów nakłania słuchacza do poznania prawdziwych losów dziewczyny. Niczym w powieści kryminalnej, jak twierdzi M. Kraska (2013, s. 206), gdy „fikcja odsłania się jako reprezentacja doświadczenia interpretacji, forma

poznawczego domysłu, którego przedmiotem jest pytanie o granice rzeczywistości”, w której to odbiorca angażuje się emocjonalnie i podejmuje próbę rozszyfrowania zagadki. „Gra w tropienie i odkrywanie kolejnych śladów – uzupełnia Julia Poświatowska (2015, s. 225–226) – [...] wymaga od odbiorcy zaangażowania w proces deszyfracji”. Postać wiodąca oraz pozostali bohaterowie – Brat i Doktor – zwracają się do słuchacza bezpośrednio, stale podkreślając konieczność rozwiązania zagadki o losach dziewczyny. Brat w jednej z początkowych scen wypowiada słowa: „Wydzwaniaasz do niej z uporem maniaka [...] Jak już zacząłeś, to dokończ”, Alicja zaś mówi: „Pamiętasz Doktora? On nam pomoże”. Postaci niejako przymuszają słuchacza do aktywnego udziału w opowieści i już od pierwszej sceny wskazują, jakoby ten był głęboko uwikłany w zdarzenia świata przedstawionego. J. Poświatowska (2015, s. 225) podkreślała, że czytelnik, pożądamc rozwiązania zagadki, sam niemal przyjmuje rolę detektywa. Słuchacz, choć nie ma do czynienia z powieścią kryminalną, zostaje postawiony przed koniecznością wyjaśnienia tajemnicy. W klasycznej opowieści (czy to kryminalnej, czy słuchowisku tradycyjnym) konwergencja tekstu kultury i jego odbiorcy mogłaby prowadzić do próby wcielenia w detektywa czy świadka zdarzeń i rozwiązanie łamigłównki.

Ponieważ stosunek między tekstem i czytelnikiem urzeczywistnia się w procesie funkcjonowania poprzez sygnał zwrotny efektu osiągniętego w świadomości czytelnika – konstatuje Wolfgang Iser (1983, s. 394) – rozwija się ta relacja jako proces stałych realizacji. Przebiega on za pośrednictwem signifikatów będących wytworem czytelnika i przez niego samego modyfikowanych. Kontekst, w którym owe procesy się dokonują, zyskuje przez to cechy sytuacji otwartej – zawsze konkretnej i zarazem zdolnej do przeobrażeń. Lektura, rozwijając tekst jako proces realizacji, konstytuuje go zarazem jako rzeczywistość, gdyż czymkolwiek jest rzeczywistość, tym – dokonując się – staje się i ona.

W interaktywnym teatrze wyobraźni zjawisko konwergencji opowieści i słuchacza zostaje scalone z działaniem manipulacyjnym w warstwie słownej. Dzieło rozwija się w procesie realizacji, bohaterowie stale przekonują słuchacza, że to od niego zależy, co się wydarzy i tylko jego decyzje mogą odkryć prawdę. Kilkukrotny i konsekwentny odsłuch słuchowiska *Alicja 0700* wskazuje jednak, że rozwikłanie zagadki nie jest możliwe. Zatem już na tym poziomie manipuluje się słuchaczem, ponieważ, mimo stałego przekonywania o możliwości i konieczności ujawnienia prawdy, rozwiązanie zagadki jest wykluczone. Co interesujące, scenarzyści posłużyli się licznymi rozwiązaniami manipulacyjnymi, by utrzymać poczucie potencjalnego wypełnienia zadania. G. Habrajska wskazała na strategie wykorzystywane w perswazji i manipulacji. Strategie te mogą być tożsame, jednak w wypadku manipulacji prawdziwy cel nieznanym jest odbiorcy komunikatu (słuchacz interaktywnego teatru wyobraźni nie wie, że objaśnienie genezy skrajnych zachowań bohaterki nie istnieje w opowieści). Badaczka udowadnia, że elementem kluczowym w manipulowaniu jest wywołanie silnych emocji (Habrajska, 2005, s. 111–112). Już w scenie otwierającej dzieło bohaterka przejawia graniczne, ambiwalentne emocje (mówi spokojnie, by zaraz przejść do krzyku, a podniesiony głos zniżyć do tonu błagalnego),

co może wywołać nasilone odczucia u słuchacza, do którego zwraca się, dla przykładu, w słowach: „Dlaczego milczysz? Dlaczego mnie dręczysz? Jesteś potworem. Proszę, wysłuchaj mnie” (fragment słuchowiska). Odbiorca, wcielający się w aktywną postać, zostaje oskarżony o negatywną postawę, by za chwilę zostać poproszonym o wysłuchanie. Co ważne w przypadku dzieła o charakterze audialnym, wykorzystane zostały możliwości interpretacji głosowej postaci – zmianom ulega ton głosu bohaterki (spokojny ton, krzyk lub szept). Szerokie zastosowanie znalazły dźwięki paralingwistyczne (zwane też gestem fonicznym), które definiować można jako audialny odpowiednik mimiki. „Gest foniczny w wysublimowany sposób dopowiada to – wyjaśnia J. Bachura-Wojtasik (2016, s. 100) – czego w pełni zleksykalizowane elementy wypowiedzi nie wyrażą dość dobitnie”.

Kolejną z wykorzystywanych strategii, po wywoływaniu silnych emocji, jest podkreślanie ważności kontaktu (Habrajska, 2005, s. 112). Bohaterka *Alicji 0700* mówi: „Chcę żebyś był przy mnie, chcę opowiedzieć ci wszystko od nowa” (fragment słuchowiska). Akcentuje tym samym kluczową rolę odbiorcy w zdarzeniach. Ponadto, scenarzyści posłużyli się strategią bazującą na budowaniu więzi między interlokutorami. Alicja powołuje się na zażyłość (Habrajska, 2005, s. 112) m.in. poprzez pytanie: „Czy to ty? Pamiętasz mnie?” (fragment słuchowiska), a Brat sugeruje, jakoby to sam słuchacz był bratem bohaterki. Postaci często i z dużą stanowczością wskazują na związki między Alicją a odbiorcą, co może stanowić próbę umocnienia zaangażowania w odkrywanie dzieła i poszukiwanie meritum łamigłówek. Bohaterowie posługują się argumentacją, która ma na celu wskazanie, że choć Alicja jest mitomanką, to jednak dostęp do prawdy jest możliwy, a zaangażowanie słuchacza to czynnik fundamentalny dla osiągnięcia celu. Brat mówi o Alicji: „Przecież to mitomanka. Ale z drugiej strony, tylko ona może wiedzieć, co wtedy się wydarzyło” (fragment słuchowiska). Ta wypowiedź prowadzi do punktu decyzyjnego i konieczności dokonania wyboru – słuchacz może zdecydować, czy zapozna się z jednym ze zwierzeń bohaterki, czy też przejdzie do rozmowy z Bratem bądź Doktorem. Cytat ten wskazuje na naruszenie maksymy sposobu, ponieważ nie jest w pełni jednoznaczny – sygnalizują mitomanię protagonistki przy jednoczesnym zapewnieniu, że wyłącznie jej słowa są gwarantem uzyskania prawdziwych informacji, choć Alicja ma skłonności do konfabulowania, jako jedyna wie, co się zdarzyło w świecie przedstawionym. Bohaterowie powołują się na wspólną wiedzę, którą dzielą ze słuchaczem, np.: „Przypomnij sobie, jak pan doktor uczył” (fragment słuchowiska) – zdania tego rodzaju mogą umacniać zainteresowanie opowieścią, wzmacniać chęć odnalezienia sceny, która ujawni, co kryje się pod tezą o wspólnej wiedzy, jednocześnie manipulując słuchaczem, bowiem informacje te finalnie nie zostają mu udostępnione. Dodatkowo bohaterowie przywołując kolektywną wiedzę postaci i słuchacza-bohatera, zaznaczają i przypominają o ich wspólnym z odbiorcą celu. „Człowiekiem jest łatwiej manipulować i namówić do podjęcia decyzji, które idą w kierunku jego dążeń życzeniowych, niezależnie od stopnia ich racjonalności” – zwracają uwagę A. Awdiejew i G. Habrajska (2013, s. 4). Odbiorca interaktywnej opowieści dąży do wskazanego punktu docelowego,

co może przyczyniać się do pogłębienia możliwości manipulacyjnych, jakimi autor obdarza Doktora, Brata i Alicję. Co więcej, powoływanie się na wspólnotę, dzielone wiedzę i cel, obrazuje chwyt psychologiczny służący manipulacji: „udawanie tożsamości manipulatora z odbiorcami” (Awdiejew i Habrajska, 2013, s. 4). Podkreślanie jedności zwiększa potencjał manipulacyjny i może utrzymywać zaangażowanie słuchacza. Co znamienne dla słuchowiska *Alicja 0700*, a ułatwiające manipulację, to sposób organizacji przekazu treści. Jak wskazuje G. Habrajska (2005, s. 120), „ubarwienie opisu poprzez stosowanie różnego rodzaju tropów (metafory, porównania, hiperbole itd.) pozwala na świadome profilowanie treści, podkreślanie ważności wybranych elementów, bez wskazywania na nie wprost. Hiperbolizacja jest częstym zabiegiem językowym stosowanym w tekście słuchowiska Teatru Usta Usta Republika. Pojawiają się takie wypowiedzi jak: „Telefon dzwoni jak oszalały”, „Doktor wrzeszczy”, „Dużo mordowaliśmy, mieliśmy wieceelkie armaty” (z charakterystycznym przedłużeniem słowa i tonem głosu uwypuklającym słowo „wielkie”), „Z wanny wystaje wielki człowiek” (fragmenty słuchowiska). Często zdania hiperbolizujące naruszają także maksymę ilości, ponieważ pojawiają się wyliczenia służące przesadnemu podkreśleniu nasilenia bądź rozmiarów zdarzeń. Wszelkie opisy służące w dziele audialnym możliwości wizualizowania przestrzeni i postaci świata przedstawionego są w tej opowieści przerysowane, niemal surrealistyczne.

Podsumowanie

Przytoczone przykłady chwytów manipulacyjnych użytych w analizowanym słuchowisku interaktywnym bazują na kłamstwie bohaterów w świecie przedstawionym, które jest komunikatem „świadomie przesyłanym przez nadawcę, aby stworzyć fałszywe przekonanie lub wnioski u odbiorcy” (Buller i Burgoon, 1996, s. 205, za Cantarero, 2019). Wobec tego, wykreowane fałszywe przeświadczenie o konieczności i możliwości podążania za tropami i denotowania sensów dla rozwikłania zagadki stanowi fundament scenariusza dzieła, a działania manipulacyjne służą osiągnięciu tego efektu i przekonania. Joanna Hernik (2013, s. 197) zwróciła uwagę, że manipulacja „dotyczy osoby, która wykorzystuje techniki perswazyjne, by osiągnąć pewne korzyści dla siebie”. Ze względu na fakt, iż sytuacja komunikacyjna między odbiorcą a dziełem nie jest typową relacją komunikacyjną między ludźmi, trudno mówić o osobie pragnącej osiągnąć dla siebie konkretne korzyści. Mimo to korzyści można upatrywać w samym zaangażowanym, aktywnym odsłuchu. G. Habrajska (2005, s. 120) podkreśla, że „manipulacja nie musi być działaniem na niekorzyść odbiorcy”. Badaczka uzupełnia także, że „manipulację rozpoznajemy dopiero po jej zaistnieniu, [...] a nieświadomienie sobie procesów manipulacyjnych wynika z faktu, że dobrze przeprowadzona manipulacja tworzy sytuację, kiedy manipulowany wierzy w to, że sam, niezależnie od wpływów zewnętrznych, podejmuje decyzje” (Habrajska i Awdiejew, 2013, s. 2–3). W słuchowisku *Alicja 0700* odbiorca

dopiero w trakcie odsłuchu może dostrzec manipulacyjne zabiegi bohaterów. Interaktywny odsłuch opowieści i konkretyzowanie jej finalnego wybrzmienia, nawet z użyciem chwytów manipulacyjnych w świecie przedstawionym, nie implikuje negatywnych skutków. Ponadto, opierając się na tezie M. Kraski ukutej na założeniu o konwergencji tekstu i czytelnika, można domniemywać, że w momencie rozpoznania przez odbiorcę intencji manipulacyjnych (do którego może dojść przy wielokrotnym odsłuchiowaniu dzieła, kiedy to słuchacz domyśli się, że rozwiązania zagadki po prostu nie ma – sama intencja manipulacyjna jest ukryta, a jej ujawnienie wymaga zaangażowania i niejednokrotnego odbioru) nadawcy komunikatu (inaczej niż w relacji międzyludzkiej, zob. Habrajska, 2005, s. 120) nie nastąpi zerwanie kontaktu. Słuchacz będący w konwergencji z dziełem, chcąc być zwodzonym, może kierować się kolejnymi śladami w świecie, który symuluje pewną rzeczywistość.

Bibliografia

- Awdiejew, Aleksy i Habrajska, Grażyna (2013). *Nieuchwytny pojęcie manipulacji*, [online]. Etykaslowa.ukw.edu.pl. Dostęp: <https://etykaslowa.ukw.edu.pl/download/43509/nieuchwytny-pojecie-manipulacji.pdf> [2.02.2021].
- Bachura-Wojtasik, Joanna (2012). *Odsłony wyobraźni. Współczesne słuchowiska radiowe*. Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Bachura-Wojtasik, Joanna i Klimczak, Kinga (2016). *Słuchaj, nagrywaj, praktykuj – o estetyce dźwięku i dźwiękowych środkach wyrazu oraz o angażowaniu w pracę z dźwiękiem*, [online]. Repozytorium.uni.lodz.pl. Dostęp: http://repozytorium.uni.lodz.pl:8080/xmlui/bitstream/handle/11089/16694/095_%201115_Bachura-Wojtasik_Klimczak.pdf?sequence=1&isAllowed=y [2.02.2021].
- Bachura, Joanna, Pawlik, Aleksandra i Pleszkun-Olejniczakowa, Elżbieta (red.) (2011). *Dwa teatry. Studia z zakresu teorii i interpretacji sztuki słuchowiskowej*. Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Bardijewska, Sława (2001). *Nagie słowo. Rzecz o słuchowisku*. Warszawa: Elipsa.
- Buller, David. B. i Burgoon, Judee K. (1996). Interpersonal Deception Theory. *Communication Theory*, 6(3), 203–242.
- Buss, David M. (1987). Selection, Evocation, and Manipulation. *Journal of Personality and Social Psychology*, 53(6), 1214–1221.
- Cantarero, Katarzyna (2019). Kłamstwo a manipulacja. W: Doliński, Dariusz i Gamian-Wilk, Małgorzata (red.). *Przestrzenie manipulacji społecznej*. Warszawa: PWN, 60–82.
- Ekman, Paul (2006). *Kłamstwo i jego wykrywanie w biznesie, polityce i małżeństwie*. Tłum. Marek Kowalczyk. Warszawa: PWN.
- Fleischer, Michael (2010). *Communication design, czyli projektowanie komunikacji*. Łódź: Primum Verbum.
- Grice, Herbert Paul (1975). Logic and Conversation. In: Cole, Peter and Morgan, Jerry L. (eds). *Syntax and Semantics 3: Speech Acts*. Nowy Jork: Academic Press, 41–58.
- Habrajska, Grażyna (2005). Nakłanianie, perswazja, manipulacja językowa. *Acta Universitatis Lodzianensis. Folia Litteraria Polonica*, 7, 91–126.
- Hernik, Joanna (2013). Informacja czy manipulacja? Analiza na przykładzie wybranych reklam. *Acta Universitatis Nicolai Copernici*, 413, 193–204.
- Hopfinger, Maryla (2010). *Literatura i media. Po 1989 roku*. Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Iser, Wolfgang (1983). Rzeczywistość fikcji: elementy historycznofunkcjonalnego modelu tekstu literackiego. Tłum. Ryszard Handke. *Pamiętnik Literacki*, 74/3, 375–416.
- Kaproń-Charzyńska, Iwona (2017). Kreatywność językowa i jej wybrane mechanizmy w kontekście wtórnej oralności. *Prace Filologiczne*, LXXI, 177–186.

- Kaziów, Michał (1973). *O dziele radiowym. Z zagadnień estetyki oryginalnego słuchowiska*. Wrocław – Warszawa – Kraków – Gdańsk: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Kiklewicz, Aleksander (2013). Semantyka a pragmatyka w dyskursie: dialektyka wzajemnych relacji. W: Grech, Michał i Siemes, Annette (red.). *Badanie i projektowanie komunikacji 2*. Wrocław: Wydawnictwo IDiKS, 227–252.
- Kluszczyński, Ryszard W. (2008a). Sztuka nowych mediów i jej konteksty kulturowe. *Zeszyty Artystyczne*, 17, 3–7.
- Kluszczyński, Ryszard W. (2008b). Portret jako doświadczenie Innego. Interaktywność i immersja w twórczości Luca Courchesne’a. *Zeszyty Artystyczne*, 17, 35–50.
- Kluszczyński, Ryszard W. (2012). *Dramaturgia interaktywna. W poszukiwaniu nowego formatu widowiska audiowizualnego*, [online]. Youtube.com. Dostęp: <https://www.youtube.com/watch?v=ydISUs7rCzc> [2.02.2021].
- Korolko, Mirosław (1998). *Sztuka retoryki. Przewodnik encyklopedyczny*. Wyd. 2. Warszawa: Wiedza Powszechna.
- Kraska, Mariusz (2013). *Prosta sztuka zabijania. Figury czytania kryminału*. Gdańsk: Słowo/obraz terytoria.
- Leech, Geoffrey (1983). *Principles of Pragmatics*. Londyn: Routledge.
- Mandal, Eugenia (2008). *Miłość, władza i manipulacja w bliskich związkach*. Warszawa: PWN.
- Ong, Walter Jackson (2002). Wtórna oralność. W: Hopfinger, Maryla (red.). *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia*. Warszawa: Oficyna Naukowa, 178–186.
- Ożóg, Maciej (2008). Patrząc przez (na) technologię. Monitoring jako narzędzie analizy technologicznych uwarunkowań percepcji w pracach Davida Rokeby’ego. *Zeszyty Artystyczne*, 17, 15–34.
- Pleszczyński, Jerzy (2018). Dźwięk i muzyka: między racjomorficznością a racjonalnością. W: Hofman, Iwona i Kępa-Figura, Danuta (red.). *Media multimodalne. Zagadnienia ogólne i teoretyczne. Multimodalność mediów drukowanych*. Lublin: Wydawnictwo UMCS, 35–54.
- Pleszkun-Olejniczakowa, Elżbieta (2012). *Muzy rzadko się do radia przyznają. Szkice o słuchowiskach i reportażach radiowych*. Łódź: Primum Verbum.
- Poświatowska, Julia (2015). Kryminalne gry z czytelnikiem. *Autobiografia. Literatura. Kultura. Media*, 1(4), 219–232.
- Serafińska-Kleczyk, Katarzyna i Szmajke, Andrzej (2005). Inklinacja makiaweliczna a umiejętność odczytywania kłamstwa w komunikowaniu się. W: Klebaniuk, Jarosław (red.). *Psychologiczne konteksty komunikacji*. Wrocław: Atut, 69–99.
- Siemianowski, Roberto (2007). *Hipertekst. Znamiona, badania, poetyka*, [online]. Repozytorium. amu.edu.pl. Dostęp: <https://repozytorium.amu.edu.pl/handle/10593/9316> [2.02.2021].
- Sygizman, Kinga (2017). O narracyjności reportażu radiowego. *Acta Universitatis Lodzianensis. Folia Litteraria Polonica*, 1(39), 83–99.
- Szpunar, Magdalena (2014). Od pierwotnej oralności do wtórnej piśmienności w epoce dominacji internetowego biasu. *Zeszyty Prasoznawcze*, 4(220), 694–706.
- Teatr Usta Usta Republika (Poznań) (2005). *Alicja 0700*, [online]. Dostęp: <http://www.alicja.sos.pl/> [2.02.2021].
- Wszolek, Mariusz (2013). Scenariusze autoprezentacyjne w kulturze polskiej. W: Grech, Michał i Siemes, Annette (red.). *Badanie i projektowanie komunikacji 2*. Wrocław: Wydawnictwo IDiKS, 143–154.
- Zdzieborski, Jacek (2012). *Hipertekst – różnorodność rozumienia pojęcia*, [online]. Bazhum.muzhp.pl. Dostęp: http://bazhum.muzhp.pl/media/files/Forum_Pedagogiczne/Forum_Pedagogiczne-r2012-t2/Forum_Pedagogiczne-r2012-t2-s189-208/Forum_Pedagogiczne-r2012-t2-s189-208.pdf [2.02.2021].
- Zimmerman, Eric (2004). *Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline*, [online]. Anabiosispress.org. Dostęp: http://www.anabiosispress.org/VM606/1stPerson_ezimmerman.pdf [2.02.2021].

Streszczenie

Sztuka słuchowiskowa pozostaje w ścisłej relacji ze zmianami technologicznymi. Powstają audialne opowieści interaktywne, które, dla swej konkretyzacji, wymagają aktywnego odsłuchu i działań odbiorcy. Słuchowisko staje się otwartym na wariantywnie możliwości odsłuchu polem zdarzeń, w ramach którego twórcy posługują się także działaniami manipulacyjnymi w świecie przedstawionym. Przedmiotem niniejszego tekstu jest słuchowisko interaktywne *Alicja 0700*, na podstawie którego zostaną wskazane manipulacyjne próby oddziaływania na słuchacza.

“This time I will tell you a true story”. On manipulating the listener in an interactive radio drama

Summary

Radio art is closely related to technological changes. Interactive audio dramas are created, which, for their specificity, require active listening and audience action. The radio play becomes an event space open to varied possibilities of listening, in which the creators also use manipulative techniques in the presented world. The subject of this text is the interactive radio play *Alicja 0700*, based on which manipulative attempts to influence the listener are identified.