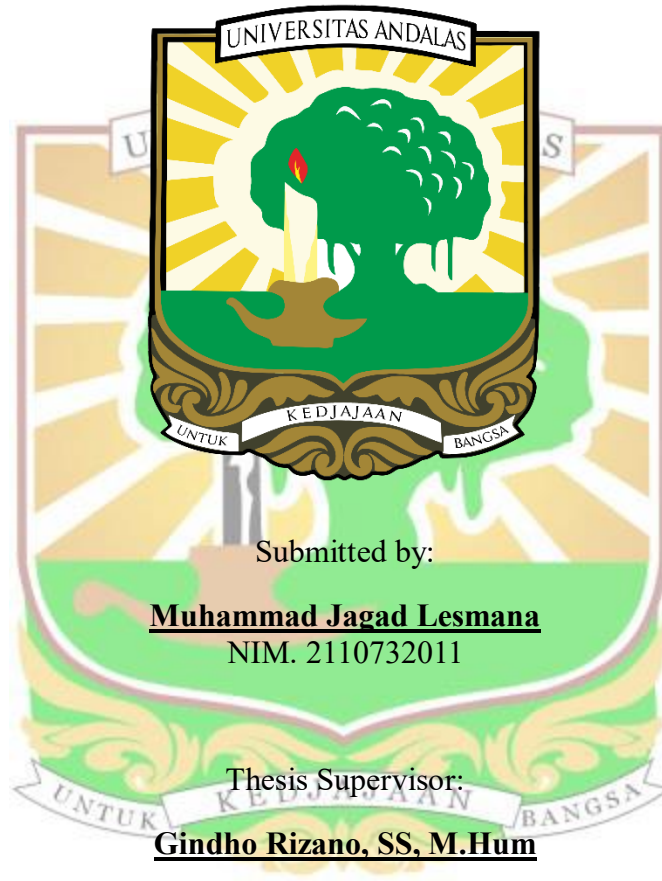


POSTMODERN ELEMENTS IN “AI DUNGEON”, AN AI-GENERATED INTERACTIVE FICTION

AN UNDERGRADUATE THESIS

*Submitted for Partial Fulfillment of the Requirements for the
Degree of Sarjana Humaniora*



Submitted by:

Muhammad Jagad Lesmana

NIM. 2110732011

Thesis Supervisor:

Gindho Rizano, SS, M.Hum

NIM. 198112082008121004

ENGLISH LITERATURE STUDY PROGRAM

FACULTY OF HUMANITIES

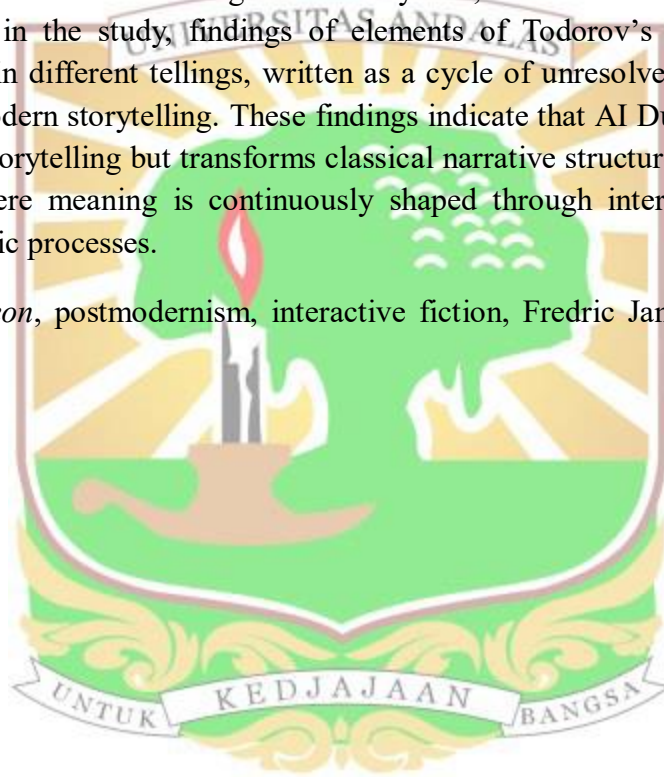
UNIVERSITAS ANDALAS

2026

Abstract

This thesis examines postmodern elements in *AI Dungeon*, an AI-generated interactive fiction platform, through the lens of Fredric Jameson's theory of postmodernism and Tzvetan Todorov's narrative theory of equilibrium. The study aims to identify the Postmodern elements of *AI Dungeon* in the AI writings, with elements such as fragmentation, intertextuality, crisis of historicity, and the waning of affect, while also looking the way at AI constructs the structure of the narratives. Using two AI-generated stories, *Knight* and *Chosen One*, as primary data, the research analyzes narrative progression, emotional expression, and the process of creation dynamics between the player and the AI system. The findings reveal that AI is able to construct human-like narratives and emotions, while also including the instability of postmodernism, as can be seen in how it demonstrates fragmented storylines, a flexible authorship, and non-linear progression. Further in the study, findings of elements of Todorov's equilibrium model are present; they appear in different tellings, written as a cycle of unresolved forms that reflect the uncertainty of postmodern storytelling. These findings indicate that *AI Dungeon* does not merely simulate traditional storytelling but transforms classical narrative structures into a hybrid form of digital literature, where meaning is continuously shaped through interaction between human agency and algorithmic processes.

Keywords: *AI Dungeon*, postmodernism, interactive fiction, Fredric Jameson, Todorov, digital literature, authorship



Abstrak

Tesis ini mengkaji elemen-elemen postmodern dalam AI Dungeon, sebuah platform fiksi interaktif yang dihasilkan oleh AI, melalui perspektif teori postmodernisme Fredric Jameson dan teori naratif ekuilibrium Tzvetan Todorov. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi elemen-elemen postmodern AI Dungeon dalam karya-karya AI, dengan elemen-elemen seperti fragmentasi, intertekstualitas, krisis historisitas, dan memudarnya afek, sekaligus melihat bagaimana AI membangun struktur narasinya. Dengan menggunakan dua cerita yang dihasilkan oleh AI, *Knight* dan *Chosen One*, sebagai data primer, penelitian ini menganalisis perkembangan naratif, ekspresi emosi, dan dinamika proses penciptaan antara pemain dan sistem AI. Temuan penelitian ini mengungkapkan bahwa AI mampu membangun narasi dan emosi yang mirip manusia, sekaligus memperhitungkan ketidakstabilan postmodernisme, sebagaimana terlihat dari bagaimana AI menunjukkan alur cerita yang terfragmentasi, kepengarangan yang fleksibel, dan perkembangan non-linier. Lebih lanjut dalam penelitian ini, temuan elemen-elemen model ekuilibrium Todorov juga dipaparkan; Mereka muncul dalam penceritaan yang berbeda-beda, ditulis sebagai siklus bentuk-bentuk yang belum terselesaikan yang mencerminkan ketidakpastian penceritaan postmodern. Temuan ini menunjukkan bahwa AI Dungeon tidak hanya mensimulasikan penceritaan tradisional tetapi juga mengubah struktur naratif klasik menjadi bentuk hibrida sastra digital, di mana makna terus dibentuk melalui interaksi antara peran manusia dan proses algoritmik.

Keywords: *AI Dungeon*, postmodernism, interactive fiction, Fredric Jameson, Todorov, digital literature, authorship

