

## **Światy historyczne jako transmedialne 'storyworlds' wspólne dla literatury oraz narracyjnych, teatralnych i komputerowych gier fabularnych. Teoria i studia przypadków w ujęciu narratologii i dyskursów dziedzictwa.**

W ostatnich latach, wiele uwagi poświęcamy fantastycznym światom transmedialnym. Niezależnie czy chodzi o Tolkiena, *Wiedźmina*, czy *Gwiezdne Wojny*, oczarowuje nas to, jak świat narracji objawia się różnie w wielu instancjach prezentowanych nam w różnych mediach. Dziedzina transmedialnej narratologii bada światy narracji (*storyworlds*), zwłaszcza to jak różne historie w jednym świecie, ale opowiadane w różnych mediach, inaczej kształtują doświadczenia tegoż świata u publiczności, każdorazowo stosując możliwości specyficzne dla danego medium.

Można także stwierdzić, że literatura historyczna - jak i naukowa historiografia - wprowadza nas do swego rodzaju świata narracji (*storyworld*). Konkretnie konteksty historyczne, na przykład Rzeczpospolita Obojga Narodów, są swoistymi światami narracji, prezentowanymi przez rozmaite dzieła i w różnych mediach. W miarę jak publiczność doświadcza coraz to kolejnego dzieła, rozwija się znajomość świata narracji, wydarzeń i postaci które go zaludniają, oraz ogólnych struktur stanowiących jego fundament. Jednakże o ile historyczny świat narracji bazuje na realnych kontekstach historycznych, relacje tego świata z historią są skomplikowane. Literatura historyczna nieraz intencjonalnie odbiega od faktów historycznych, i robi tak z wielu powodów. Nowa wiedza sprawia że coraz bardziej niuansujemy pojmowanie idei historycznej dokładności i autentyczności - pokrewnych, ale bynajmniej nie tożsamy. Dziedzina *heritage studies* bada to, jak te wiążą się w skomplikowanych debatach wokół indywidualnych i wspólnotowych wartości, dziedzictwa, i ideologii, w kontekście dziedzictwa kulturowego i historii.

Dotychczas transmedialna narratologia i *heritage studies* rzadko korzystały wzajemnie ze swoich metodologii. Ten projekt dąży do połączenia tych dwóch metodologii i perspektyw w jednym studium, aby skuteczniej przebadać historyczne gry i powieści. Budując na koncepcji kontekstów historycznych jako światów narracji, projekt analizuje dwa takie przypadki, amerykański Dzikie Zachód oraz Rzeczpospolitą Obojga Narodów, w czterech mediach fabularnych: powieści, narracyjnych grach fabularnych (RPG), teatralnych grach fabularnych (larp), i grach cyfrowych. W ten sposób, projekt bada różne sposoby, na jakie te cztery media kształtują zaangażowanie publiczności. Po pierwsze - jak konstruują, reprezentują, i symulują określony kontekst historyczny. Po drugie, w jaki sposób poszczególne instancje tych historycznych światów narracji wiążą się z debatami trwającymi wokół dziedzictwa kulturowego.

Dziedzictwo jest “twórczym spotkaniem z przeszłością w terażniejszości” (Harrison, 2013). Poprzez analizę dwóch historycznych kontekstów jako transmedialne *storyworlds*, ten projekt szczegółowo zbada aspekty takiego “twórczego spotkania”, które ma miejsce zawsze, gdy ludzie prezentują swoje osobiste wizje historii w jakimkolwiek medium. Wyniki projektu zostaną zaprezentowane na trzech konferencjach, w trzech artykułach naukowych, a ostatecznie w książce, stanowiącej wkład do dziedzin badań nad grami historycznymi i literaturą historyczną.