

dr hab. Kamila Baraniecka-Olszewska  
Instytut Archeologii i Etnologii PAN  
Al. Solidarności 105  
00-140 Warszawa

**Ocena osiągnięcia naukowego dr Michała Mochockiego w postępowaniu o nadanie mu stopnia doktora habilitowanego w dziedzinie nauk humanistycznych w dyscyplinie nauk o kulturze i religii**

Przedstawiony mi do oceny dorobek dr Michała Mochockiego jest bogaty, klarownie i zrozumiale wyłożony w przygotowanym przez Habilitanta Autoreferacie. Poniżej przedstawiam jego ocenę w dwóch podpunktach: I. Ocena osiągnięcia naukowego oraz II. Ocena pozostałej aktywności naukowej. Recenzję zamyka konkluzja podsumowująca moją opinię o działalności naukowej dr Michała Mochockiego.

**I. Ocena osiągnięcia naukowego wskazanego przez Habilitanta**

Przedstawionym przez dr Michała Mochockiego osiągnięciem naukowym jest monografia *Role-play as a heritage practice. Historical LARP, tabletop RPG and reenactment* wydana w wydawnictwie Routledge w 2021 roku. Stanowi ona popis erudycji Autora. Konstruuje on złożony model teoretyczny mający służyć interpretacji fenomenów, których trzonem jest odgrywanie ról oraz jednocześnie wieloaspektowe zakorzenienie w historii. Dr Michała Mochockiego interesują przede wszystkim gry LARP, a także narracyjne gry fabularne (*tabletop RPG*) i rekonstrukcje historyczne. Monografia zorganizowana jest wokół pojęcia (oraz praktyki) immersji. Książka poświęcona została jej różnym aspektom, rejestrom, potencjalności, performatywności, a także koniecznym warunkom i afordancjom. Dzięki temu czytelnicy dostają niezwykle gęsty, zaawansowany konceptualnie opis zanurzania się w grach LARP oraz RPG, jak też rekonstrukcjach historycznych.

Korzystając z koncepcji Gordona Calleja, Sarah Lynn Bowman, Bernda Schmitta oraz Ninga Wanga Autor wiąże immersję z autentycznością niuansując nie tylko różne stopnie i formy zanurzenia w grach czy rekonstrukcjach, ale też sposoby osiągnięcia autentyczności. Te kategorie rozpatruje między innymi w relacji do historii stanowiących podstawę światów narracyjnych (*storyworlds*), jak też samej praktyki zanurzania się w rzeczywistości gry czy rekonstrukcji. Co więcej, w książce rzeczywistość (lub realność) LARPów i rekonstrukcji powiązana została z doświadczalną, cielesną immersją. Autor przekonująco przedstawia badane zjawiska jako doznania wspólnotowe, zbiorowe wskazując na różne poziomy zażyłości i bycia razem – od fizycznego po wyobrażeniowy. Jednocześnie zwraca uwagę na szczególny typ publiczności opisywanych wydarzeń. Otóż w rozważaniach na temat LARPów, RPG i rekonstrukcji pojawia się publiczność pierwszoosobowa. Wiele z opisywanych zjawisk adresowanych jest do wewnątrz, dla konkretnej grupy, jak też dla samych odgrywających. To oni są odbiorcami i współtwórcami wydarzeń. Dla nich przekaz ma odmienne znaczenie, inny ładunek emocjonalny, wreszcie też umożliwia inne rejestry immersji.

Dr Michał Mochocki dokonał formalnej dekonstrukcji LARPów, narracyjnych gier fabularnych oraz rekonstrukcji historycznych na poszczególne warstwy, by każdą z nich opakować w koncept teoretyczny i następnie misternie spleść je ze sobą we wspólny fenomen szczególnego typu immersji w światach okołohistorycznych. Jak demonstruje Autor, wnikanie w wyobrażone przeszłe światy stanowi proces wielowątkowy, wielopoziomowy, jak też zależny od licznych, sytuacyjnych nieraz, czynników oraz okoliczności. Wszystkie te mnogie detale zostały w monografii uchwycone, poszeregowane i dointerpretowane. Wydaje się, że żaden typ immersji, jak też jej szczegół nie miał prawa dr Michałowi Mochockiemu umknąć.

Tym zabiegiem Habilitant zapewnił sobie miejsce pośród autorów, do których odwoływać będą się badacze gier LARP i RPG, a także rekonstrukcji historycznych. Książka stanowi bowiem kompendium teorii i podejść do odgrywania ról w ramach tych fenomenów. Dr Michał Mochocki dokonał ogromnego wysiłku zbierając je razem, łącząc w modelowe narzędzie pozwalające opisać różne formy zanurzenia w gry i rekonstrukcje. Przygotował typologię immersji, autentyczności oraz samych LARPów, narracyjnych gier fabularnych i rekonstrukcji historycznych. Zjawiska te rozpiął też pod kątem wcielania się w postać, zależności od narracji oraz samego budowania światów narracyjnych. Tym samym stworzył podstawę teoretyczną dla badań nad wcielaniem się w role/postaci w wymienionych

fenomenach. I z pełnym przekonaniem piszę, iż monografia dr Michała Mochockiego w tym zakresie stanie się nie tylko inspiracją dla wielu badaczy, ale wręcz lekturą obowiązkową.

Mimo tego głębokiego przekonania, mam jednak do Autora dwie zasadnicze uwagi merytoryczne. Z jednej strony korzystam tu z mandatu Recenzentki, z drugiej jednak z zamieszczonych w monografii zaproszeń, by czytelnicy sami ocenili jej zawartość. Pierwsza (1) dotyczy tego, co dr Michał Mochocki opisuje jako swoje najdonioślejsze odkrycie naukowe. Przytaczając jego słowa „Za najważniejsze odkrycie uważam zastosowanie *heritage studies* do badań światów/fabuł historycznych” (Autoreferat, s. 2). W tej kwestii pozwalam sobie na *votum separatum*. Osiągnięciem Habilitanta, ważnym, które, sędzę, przyniesie mu rozpoznawalność, jest metodologiczna refleksja nad immersją w opisywanych grach i rekonstrukcjach. Skręt w stronę dziedzictwa, co uargumentuję niżej, uważam za ryzykowny. Druga (2) uwaga dotyczy wyabstrahowania teoretycznego książki. Autor sprawnie stosuje to, co po angielsku nazywa się *hedges* w piśmiennictwie akademickim, i uprzedza, że świadomie przesuwają się po powierzchni tematu, rezygnując z głębi oraz charakterystyki poszczególnych gier i rekonstrukcji, jednak jego umiłowanie do modeli, zestawień i typologii czyni z opisywanych fenomenów odspołecznione byty. Również tę uwagę szczegółowo przedstawiam poniżej.

1. W moim przekonaniu przedstawienie LARPów, RPG i rekonstrukcji historycznych jako praktyk dziedzictwa jest problematyczne. Bez wątplenia istnieje związek między opisywanymi grami i rekonstrukcjami a dziedzictwem. Także kluczowa analizowana przez Autora aktywność – odgrywanie ról – towarzyszy różnym działaniom budującym, promującym czy chroniącym dziedzictwo. Jak zaznacza dr Michał Mochocki, muzea czy inne miejsca dziedzictwa oferują atrakcje w postaci scenek z epoki lub możliwości wcielenia się w postać historyczną. Co więcej, usankcjonowany dyskurs dziedzictwa (*authorized heritage discourse*) ma wpływ na narracje stanowiące podłoże opisywanych przez dr Michała Mochockiego zjawisk, choćby w ramach przytaczanego przez niego *memory complex* (S. Macdonald). Nie znajduję jednak w monografii przekonującej argumentacji przemawiającej za interpretowaniem LARPów, narracyjnych gier fabularnych i rekonstrukcji historycznych w kategorii praktyk dziedzictwa. Więcej, zaryzykuję twierdzenie, że gry i rekonstrukcje historyczne nawiązują z dziedzictwem odmienne relacje.

Autor swoją decyzję tłumaczy podobieństwem zakresów zainteresowań *game studies* oraz *heritage studies*. Takie przecinanie się przedmiotów studiów jest typowe dla subdyscyplin w humanistyce oraz naukach społecznych i umożliwia komunikację między tymi gałęziami nauki, a także podejścia interdyscyplinarne. Nie powinno jednak prowadzić do

odebrania przedmiotowi badań jego specyfiki. Wtłaczanie zjawisk opartych na odgrywaniu ról, nawet tych, które nawiązują luźniejszą lub ściślejszą relację z historią, w ramy dziedzictwa wydaje mi się niepotrzebne, gdyż odbiera przedmiotowi badań indywidualność. Nie widzę korzyści naukowej płynącej z takiego zabiegu. Przeciwnie, rozmywa on charakterystykę (i tak nadwyreżoną) *heritage studies*, które powołane zostały w konkretnym celu, badania określonych zjawisk w przestrzeni publicznej, otwartych dla publiczności, służących m.in. określeniu, co z przeszłości warto ocalić, a co nie. Mam wrażenie, że ta specyfika studiów nad dziedzictwem została przez Autora pominięta. Dziedzictwo nie jest wsobne i choć jego uniwersalizm jest krytykowany, a partykularne głosy winny być słyszane w dyskursie, odbywa się ono w przestrzeni publicznej, jest dostępne i do pewnego stopnia inkluzywne. LARPY, RPG, a do pewnego stopnia także rekonstrukcje historyczne, choć stykają się z tym dyskursem, nie mają w jego ramach swojego miejsca.

Drugim podanym przez Habilitanta argumentem na rzecz opisu LARPów, narracyjnych gier fabularnych i rekonstrukcji historycznych w kategoriach praktyk dziedzictwa była chęć odróżnienia od Adama Chapmana oraz jego propozycji traktowania gier elektronicznych jako historii. Tu pojęcie dziedzictwa miałoby stanowić furtkę, gdyż pozwalałoby na opisanie kreatywnego stosunku do przeszłości obecnego zwłaszcza w LARPach i RPG, co dałoby sposobność uniknięcia paralizujących dyskusji o „zgodności historycznej”. W pełni zgadzam się z Autorem, że taki unik jest konieczny, powtórzę jednak pytanie, czemu nie skorzystał z możliwości opisanie właściwego dla gier i rekonstrukcji sposobu nawiązywania relacji z przeszłością – twórczego, zaangażowanego, performatywnego i cielesnego. Wówczas *memory complex* miałby szansę powiększyć się o jeszcze jedną formę odwołań do przeszłości. Studia odróżniające typy relacji z historią: pamięć zbiorową/społeczną czy kulturową, historię publiczną, popularną, akademicką, mit czy dziedzictwo mają sens, gdyż pozwalają na uchwycenie charakterystyki poszczególnych zjawisk. Specyfika odgrywania ról w kontekstach historycznych została przez dr Michała Mochockiego uchwycona. W moim przekonaniu, nie zaoferował jej jednak odrębnego głosu w dyskursie na temat przeszłości.

Dziedzictwo stanowi kategorię specyficzną. Stosunkowo inkluzywną, zwłaszcza po krytyce dyskursów dziedzictwa czy jego reżimów i uwzględnieniu oddolnych działań oraz potrzeb depozytariuszy. Dziedzictwo tworzy jednak odrębny dyskurs, istnieją specyficzne formy jego ochrony, instytucjonalizacji, praktyk. *Heritage studies* służą ich dookreśleniu. Rozciągnięcie terminu ‘dziedzictwo’ na inne zjawiska społeczne nawiązujące do przeszłości gubi już i tak nadużywaną istotę tego pojęcia, jak również odbiera ją przedstawianym w ten

sposób zjawiskom. Powtórzę też tezę, że LARPy i RPG funkcjonują poza dyskursem dziedzictwa i nie współtworzą go (a przynajmniej Autor nie podał takiego przykładu konstruowania dyskursu dziedzictwa przez gry poza odgrywaniem ról autoryzowanym przez instytucje dziedzictwa). Dr Michał Mochocki cytuje Laurajane Smith (2006) „heritage is heritage because it is subjected to the management and preservation/conservation process, not because it simply 'is'” (s. 3 u Smith, s. 9 u Mochockiego) przyjmując tę definicję dziedzictwa, w żaden sposób jednak nie odnosi jej do przedstawianych gier i rekonstrukcji wskazując, kto, co, jak i dla kogo miałyby chronić w ramach tych zjawisk.

*Heritage studies* mogą stanowić cenną inspirację w studiach nad grami i rekonstrukcjami, mogą pomóc skonceptualizować sposób rozstania się z paradygmatem „historycznej akuratności”, jednak trudno mi uznać tak skonstruowaną argumentację, iż LARPY, narracyjne gry fabularne i rekonstrukcje historyczne stanowią praktyki dziedzictwa. Jeszcze trudniej zaakceptować wyjaśnienie, że powodem wyboru takiej ścieżki metodologicznej umknęcie dyskusjom o prawdzie historycznej. Tu namysł nad relacjami z przeszłością oferuje szereg narzędzi: od odrzucanych (moim zdaniem zbyt raptownie) przez Autora historii popularnej czy publicznej po zupełnie przez niego pominiętą *usable past*, gdyż to raczej o relację z przeszłością niż tworzenie historii tu chodzi.

2. Wykorzystanie w interpretacji kategorii dziedzictwa wiąże się z jeszcze jednym krytykowanym przeze mnie zabiegiem, mianowicie wspomnianym już wyabstrahowaniem opisywanych fenomenów z przestrzeni społecznej, a nawet dyskursywnej. Przyjmuję, że celem dr Michała Mochockiego było stworzenie pewnego modelu teoretycznego i dzięki temu kompendium na temat immersji w różnych formach odgrywania ról jest pełne. Jednak nie ma w monografii informacji, co stanowiło bazę materiałową Autora. W jaki sposób prowadził on studia nad LARPami, RPG, rekonstrukcjami. W części brał udział, o części czytał, a jednak te różne metody badań prowadziły go do jednorodnych wniosków. Czytelnicy nie wiedzą, jakiej części świata dotyczą studia, są w monografii LARPy europejskie, są amerykańskie. Mimo to element kontekstu społecznego, politycznego, ekonomicznego i paradoksalnie historycznego został z książki wyrugowany. Tak, Autor zastrzega, że nie da rady napisać wszystkiego, identyfikując stosowane przez niego *hedges*, jednak podjęta przez niego decyzja sprawia, że mamy do czynienia nie z LARPami, narracyjnymi grami fabularnymi i rekonstrukcjami, a ich modelami skonstruowanymi przez Autora na podstawie literatury oraz niedookreślonych w monografii badań własnych.

To właśnie dlatego konsekwentnie chwalebę dr Michała Mochockiego za model teoretyczny refleksji nad immersją, a nie nad uczestnictwem. Tego bowiem w monografii nie

znajduję. Nie znajduję także ludzi tworzących LARPy, RPG oraz rekonstrukcje, a może tu ukryta byłaby odpowiedź na wątpliwość, czyje dziedzictwo, przez kogo i dla kogo jest zachowywane. W moim przekonaniu decyzja o prezentacji wyabstrahowanego modelu gier i rekonstrukcji odpowiada za odebranie im własnego głosu oraz wprowadzenia do *memory complex* jako równorzędnego do dziedzictwa czy historii publicznej sposobu nawiązywania relacji z przeszłością w ramach LARPów, RPG i rekonstrukcji historycznych.

Jak zaznaczyłam, roszczę sobie prawo do odrębnej opinii na temat istoty monografii, niż żywi Autor. Ja jej siłę widzę w pieczołowicie przedstawionej refleksji na temat immersji, której, w przeciwieństwie do pojęcia dziedzictwa, poświęcona jest niemal cała książka. W tym dostrzegam kluczowe dokonanie dr Michała Mochockiego, a co więcej, uważam, że z nawiązką wystarcza, by uznać je za „znaczący wkład w rozwój dyscypliny”.

## **II. Ocena pozostałej aktywności naukowej Habilitanta**

Dr Michał Mochocki przedstawił w Autoreferacie i Wykazie osiągnięć naukowych bogaty dorobek. Zanim wrócę do jego osiągnięć publikacyjnych, ocenię pozostałe elementy, które składają się na sylwetkę tego badacza.

Habilitant jest badaczem aktywnym. Spis konferencji, w których aktywnie brał udział, przyprawia o zawrót głowy, wymienił ich 71, zarówno polskich, jak międzynarodowych. Dr Michał Mochocki kieruje obecnie grantem OPUS Narodowego Centrum Nauki *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*, wcześniej był laureatem programu MINIATURA *Systematyka taktów fabularnych (story beats) w ludonarratologicznej analizie gier wideo*, dzięki czemu odbył staż badawczy na uniwersytecie w Jyväskylä w Centre of Excellence in Game Culture Studies.

W moim przekonaniu szczególnie istotnym elementem sylwetki naukowej Habilitanta jest nie tylko akademickie zaangażowanie w *gaming studies*, ale także ścisły związek ze środowiskiem graczy i gier. Dr Michał Mochocki w pełni wykorzystuje swoje kompetencje, by połączyć zainteresowania badawcze z praktycznymi wyznaczając zestaw dobrych praktyk dla nauki, która powinna wychodzić ze swej „wieży z kości słoniowej”. Habilitant jest więc członkiem stowarzyszeń naukowych oraz naukowo-branżowych poświęconych grom oraz graniu. Szczególnie ważna wydaje się jego współpraca z Polskim Towarzystwem Badania Gier. W jej ramach prowadził kilka projektów. Był też inicjatorem lub konsultantem licznych

inicjatyw tak uniwersyteckich, jak komercyjnych związanych z grami, ale też nowoczesnymi technologiami.

Zaangażowanie dr Michała Mochockiego doprowadziło do powstania dwóch programów uniwersyteckich GAMEDEC oraz GAMEHIGHED. Pierwszy, o ile dobrze rozumiem, rozwijany dalej ze środków programów NCBiR oraz POWER stawiał na praktyczne zaangażowanie studentów w tworzenie gier i umożliwiał im staże oraz odnalezienie się na rynku pracy. Z kolei drugi, w ramach programu Erasmus+ zrzesza cztery uniwersytety oraz stowarzyszenie producentów gier. Celem tej współpracy również jest otworzenie przed studentami rynku pracy. Habilitant dołączył do dokumentacji sprawozdanie z działalności tego projektu. Chciałabym podkreślić wartość tego rodzaju działalności, postrzegam ją bowiem jako niezwykle istotny składnik życia naukowego.

Wymienić należy także recenzyjną działalność dr Michała Mochockiego. Sporządził recenzje dla kilku międzynarodowych i kilku polskich czasopism poświęconych m.in. tematyce gier. Udziela się również w radzie redakcyjnej czasopisma *Homo Ludens*. Ponadto Habilitant jest współautorem gry komputerowej oraz organizatorem rekonstrukcji historycznej. Ma też w dorobku liczne wystąpienia popularyzatorskie i działania edukacyjne.

Pozostaje w tym miejscu wrócić do działalności publikacyjnej Habilitanta. Zacznę od opisu formalnego. Po uzyskaniu stopnia doktora (2007) opublikował on pięć rozdziałów w pracach zbiorowych, z czego dwa we współautorstwie. W przedstawionym dorobku znajduje się też rozdział w druku, który nie może być przedmiotem oceny. Dorobek „podoktoratowy” liczy również szesnaście artykułów w czasopismach naukowych, lokalnych i międzynarodowych, trzy z nich to raporty (*Teatralne gry fabularne (LARP-y) na lekcjach historii – raport z badań*, 2012; *Gamedec. UKW in IGDA Curriculum Framework*, 2016; *Report from “Larp Studies Seminar” 2017*, 2017), jeden recenzja (*Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, Jane McGonigal, 2011 New York: Penguin Press, ss. 388, 2011). Nie jestem przekonana czy te cztery teksty powinny zostać wylistowane jako artykuły w czasopismach. Dwa spośród ogłoszonych artykułów zostały napisane we współpracy z innymi autorami. Wśród załączników z publikacjami znajduje się też pozycja, której dr Michał Mochocki był redaktorem, nie umieścił jej jednak w spisie tekstów naukowych: Blaž Branc, *Imagine This. The Transformative Power of Edu-Larp in Corporate Training & Assessment*, 2018. Ponadto dwa teksty w zmodyfikowanej formie zostały włączone w monografię stanowiącą osiągnięcie naukowe.

Z praktyki publikacyjnej Habilitanta można wyczytać dwie rzeczy. Po pierwsze, konsekwentnie rozwija się on jako badacz starając się wydawać prace w coraz

poczytniejszych, rozpoznawalnych periodykach czy wydawnictwach. Po drugie, od początku kontynuuje kierunek dociekań, który tu określe zbiorczo jako *gaming studies*. Dzięki temu stał się ekspertem w dziedzinie. Warto podkreślić, że kilkanaście lat studiów nad grami oraz graniem pozwoliło dr Michałowi Mochockiemu opublikować teksty prezentujące różne podejścia i rozwiązania metodologiczne do interesującego go zjawiska. Skupia się nie tylko na graniu czy grach jako takich, ale też na implementacji technik gier w edukacji. Część tekstów Habilitant poświęcił również uczestnictwu w LARPach czy zasadach udziału w nich. Widać w publikacjach zmianę zainteresowań ze środowiska lokalnego, na międzynarodowe grupy graczy, co otwiera przed Habilitantem perspektywę porównawczą w badaniach.

Co ważne, publikacje dr Michała Mochockiego w zasadniczej większości nie powielają ani zakresu, ani metodologii zaprezentowanej monografii *Role-play as Heritage Practice*. To pozwala dokonać oceny pozostałego dorobku publikacyjnego jako odrębnego i „pozostałego”. Jedynie dwa teksty Habilitanta wiążą granie z dziedzictwem i choć wciąż uważam, że nie jest to trafny kierunek interpretacyjny, w moim przekonaniu artykuły: *Gry sarmackie w ujęciu anglo-amerykańskich heritage studies*, 2017 oraz *Heritage Sites and Video Games: Questions of Authenticity and Immersion*, 2021 dzięki prezentacji konkretnego materiału badawczego precyzyjniej niż książka prezentują myśl Habilitanta. Pozostałe przedstawione w dorobku rozdziały i artykuły opisują bogactwo oraz wieloaspektowość *gaming studies*. Tę złożoność zjawiska dr Michał Mochocki potrafił wykorzystać pokazując wachlarz sposobów interpretowania gier oraz grania.

### III. Konkluzja

W mojej opinii zaprezentowana do oceny monografia *Role-play as Heritage Practice* autorstwa dr Michała Mochockiego spełnia kryteria osiągnięcia naukowego wynikające z Ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz. U. 2018 poz. 1668) i wnosi znaczny wkład w rozwój dyscypliny. Podobnie przedstawiona przez Habilitanta „pozostała aktywność naukowa” pozwala na sformułowanie wysokiej oceny. Jest on badaczem aktywnym, kierownikiem znaczącego projektu, współpracuje z licznymi naukowymi oraz pozanaukowymi instytucjami i prezentuje spójną ścieżkę publikacyjną. Mając na uwadze powyższe, wnoszę o dopuszczenie dr Michała Mochockiego do dalszych etapów postępowania habilitacyjnego.

*Krzysztof Bielecki*