

dr hab. Rafał Kochanowicz, prof. UAM.
Instytut Filologii Polskiej
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza
w Poznaniu

Poznań, 11 lipca 2022 r.

Recenzja dorobku naukowego oraz osiągnięć dydaktycznych i organizacyjnych

dra Michała Mochockiego

w postępowaniu o nadanie stopnia doktora habilitowanego

1. Ocena istotnej aktywności naukowej, dydaktycznej i organizacyjnej

Na dorobek naukowy Habilitanta składają się: jedna - bardzo interesująca - monografia (*Role-Play as a Heritage Practice: Historical LARP, Tabletop RPG and Reenactment*, 2021), szesnaście - opublikowanych już po doktoracie - artykułów w czasopiśmie punktowanych oraz ogółem siedem rozdziałów w monografiach zbiorowych (z czego dwa należy wliczyć do dorobku przed uzyskaniem awansu doktorskiego). Na uwagę zasługuje niezwykle konferencyjna aktywność Habilitanta i to zarówno w kraju, jak i poza jego granicami. Doktor Mochocki uczestniczył w ponad siedemdziesięciu konferencjach naukowych, na których wygłaszał referaty. Opublikowane artykuły, rozdziały w monografiach oraz tematyka konferencyjnych wystąpień dotyczą głównie jednego, ale dość skomplikowanego obszaru zainteresowań Habilitanta. Doktor Mochocki - niemal od początku swojej kariery naukowej - skoncentrował się na grach role-playing, a w szczególności larpach. Habilitant, wybierając tak specyficzny przedmiot badań, stał się w Polsce jednym z pionierów - rozpoczął swoje badania w czasach, gdy narracyjne gry fabularne były uznawane przez większą część środowiska akademickiego za zjawisko trywialne i niegodne uwagi. To poniekąd tłumaczy pewną dysproporcję w naukowym dorobku doktora Mochockiego - liczebną przewagę wygłoszonych referatów nad publikacjami. Jeszcze dwadzieścia czy piętnaście lat temu problematyka związana z grami RPG - jako zjawiskiem dość egzotycznym i równocześnie ignorowanym - była w Polsce

niechętnie widziana na łamach naukowych czasopism i w tomach zbiorowych (bariera poznawcza, brak recenzentów, trywializowanie gier etc.). Rosnąca popularność i ekspansja gier cyfrowych, aktywność środowisk miłośników gier tradycyjnych i fanowskie konwenty spowodowały, że sytuacja w ciągu minionej dekady znacząco się zmieniła, co w pełni odzwierciedla porządek publikacji Habilitanta, którego większość artykułów ukazała się drukiem w ostatnich latach. Wypada jednak podkreślić, że w przypadku groznawstwa - dziedziny wciąż bardzo młodej - o rozwoju nauki decydują nie tylko same publikacje, ale w ogromnym wymiarze także aktywność konferencyjna oraz związana z nią zarówno popularyzacja przedmiotu badań, jak i prezentacja możliwych ujęć metodologicznych. Na tym polu osiągnięcia doktora Mochockiego są naprawdę imponujące.

Wyłaniające się z publikacji Habilitanta badawcze perspektywy ukazują kompleksowy sposób traktowania gier oraz literaturoznawcze, aksjologiczne i edukacyjne konteksty, w których to zjawisko funkcjonuje. Podejście literaturoznawcze ujawnia już sam tytuł rozprawy doktorskiej - *Między grą a literaturą. Scenariusze narracyjnych gier fabularnych*. Z kolei w artykułach - *Etyka bohaterów narracyjnych gier fabularnych*, *Teatralne gry fabularne (LARP-y) w nauczaniu szkolnym* czy *Teatralne gry fabularne (LARP-y) na lekcjach historii - raport z badań* - doktor Mochocki akcentuje pozytywne aspekty RPG i larpów oraz krytykuje ich stereotypowe postrzeganie. Rozprzestrzenianie się gier w Polsce wywołało swego czasu dyskusję na temat ich szkodliwości i negatywnego wpływu, jaki wywierają na młodzież. Habilitant w swoich pracach dowiódł, że gry nie tylko są zjawiskiem znacznie bardziej skomplikowanym niż ich powierzchowny obraz w masowej wyobraźni, ale mogą także stać się użytecznym narzędziem dydaktycznym (larp/metoda dramy). Ponadto - jak wynika z badań doktora Mochockiego - uwarunkowane poetyką scenariusza aksjologiczne aspekty RPG wpisują się niemal całkowicie w kulturowy schemat "walki ze złem" ["bohaterowie fabuł RPG na ogół prezentują postawę prospołeczną - aż w 73,5 proc. scenariuszy chodzi o walkę ze złem (motywacja Zło w 223 z 303 tekstów), a w 52,8 proc. o pomoc bliźniemu (motywacje Altruistyczne 160 z 303)"] i tym samym wiążą się z promowaniem postaw pozytywnych. Za bardzo ciekawy pomysł wypada też uznać "przefiltrowanie" przez Habilitanta szkolnych lektur w systemie PEGI (*Lektury szkolne w ratingu PEGI*). Doktor Mochocki wykazał, że spora część literatury omawianej w szkole, gdyby kierować się obostrzeniami ujętymi w PEGI ("przemoc, dyskryminacja, bluźnierstwa"), nie powinna w ogóle znaleźć się w ówczesnej podstawie programowej. To intrygujące badania, których wyniki pokazują - wciąż aktualny - problem z aksjologicznym porządkowaniem tekstów

kultury przeznaczonych do omawiania na lekcjach języka polskiego. W dalszych publikacjach Habilitant, choć całkowicie nie porzuca tematyki edukacyjnej, koncentruje się już bardziej na "larpologii stosowanej", semiotyce larpów, reaktualizacji w grach pierwiastków tradycji oraz zagadnieniach z obszaru narratologii transmedialnej. Zwieńczeniem powyższego porządku refleksji Habilitanta pozostaje monografia *Role-Play as a Heritage Practice: Historical LARP, Tabletop RPG and Reenactment*.

Działalność dydaktyczna, przedsięwzięcia organizacyjne i popularyzatorskie ukazują Habilitanta jako naukowca bardzo aktywnego, animatora kultury, tłumacza i świetnego organizatora. W latach 2012-2014 doktor Mochocki był konsultantem ds. gier edukacyjnych w wydawnictwie Nowa Era, w roku 2012 stał się pomysłodawcą i twórcą specjalizacji z badania i projektowania gier dla kierunku licencjackiego "Humanistyka drugiej generacji", a od 2019 roku kieruje partnerstwem strategicznym Erasmus+. Warto też zaznaczyć, że doktor Mochocki odbył staż naukowy w Centre of Excellence in Game Culture Studies na University of Jyväskylä w Finlandii, sfinansowany z grantu NCN "Miniatura 3". Habilitant od ponad dwudziestu lat zajmuje się popularyzacją edukacyjnych i kulturowych aspektów gier narracyjnych i larpów. Już w 2000 roku związał się - jako redaktor działu gry fabularnej "Dziki Pola" - z czasopismem "Portal", wielokrotnie organizował rekonstrukcje historyczne i współpracując z muzeami, bibliotekami, centrami kultury oraz samorządami lokalnymi zajmował się edukacją historyczno-obywatelską. Istotnym osiągnięciem doktora Mochockiego pozostaje działalność w Polskim Towarzystwie Badania Gier, którego był współzałożycielem i pełnił w nim szereg ważnych funkcji (członek Rady, sekretarz Zarządu Głównego i przewodniczący bydgoskiego Koła). Od ponad dekady Habilitant jest też członkiem Rady Redakcyjnej wydawanego przez PTBG czasopisma "Homo Ludens". To niezwykle ważna działalność i w niemałym stopniu decydująca o rozwoju groznawstwa w Polsce. "Homo Ludens" pozostaje de facto jedynym - rodzimym - prestiżowym czasopismem w całości poświęconym szeroko rozumianym grom. Wieloletnia, intensywna aktywność Habilitanta i jego działalność w zakresie edukacji, organizacji oraz popularyzacji bywała dostrzegana i doceniana. Doktor Mochocki otrzymał w roku 2012 Medal Komisji Edukacji Narodowej za dorobek na polu edukacji historycznej i obywatelskiej, a w roku 2019 Brązowy Krzyż Zasługi za społeczną pracę nad rozwojem programów i dydaktyki. Dostał też sześć nagród i wyróżnień - przyznanych przez Rektora UKW. Nie ulega wątpliwości, że efekty pracy dydaktycznej, działalności organizacyjnej i popularyzatorskiej doktora Mochockiego dalece wykraczają poza standardy i wymogi stawiane habilitantom.

2. Rozprawa habilitacyjna

Podstawę postępowania habilitacyjnego doktora Michała Mochockiego stanowi obszerna (licząca 291 stron) monografia *Role-Play as a Heritage Practice: Historical LARP, Tabletop RPG and Reenactment*. Autor połączył w niej dwa nurty swoich badań - szeroko rozumianą poetykę (konstrukcję i reprezentację) światów w larpach i narracyjnych grach fabularnych ze studiami nad dziedzictwem. I jest to połączenie bardzo udane. Warto wspomnieć, że przyjęte przez Autora monografii kluczowe badawcze założenie, by w przypadku gier posługiwać się instrumentarium z obszaru *heritage studies* i sceptycznie podchodzić do kwestii transmitowania w grach "prawdy historycznej", pojawiło się w refleksji Habilitanta dość wcześnie. Już w artykule *Sarmackie dziedzictwo kulturowe w grze fabularnej "Dzikie Pola"* (2011) pisał:

"(...)jako badacz świadomie odchodzę od pojęć „prawdy historycznej” czy „prawdy obiektywnej”. To, co wiemy o historii, jest primo, niepełne, secundo, obarczone błędami i uproszczeniami, tertio, często celowo zafałszowane."

Trudno nie zgodzić się z tak wyrażoną tezą, bowiem w grach - zjawisku z obszaru kultury popularnej - mamy do czynienia z różnorodną funkcjonalizacją szeroko rozumianej tradycji, a obecność motywów historycznych jest de facto konkretyzacją swobodnych wyobrażeń na temat przeszłości, a te niekoniecznie muszą pokrywać się z faktografią.

Książkę otwiera obszerny "Wstęp", w którym Habilitant szczegółowo omawia (w perspektywie miejsc wspólnych *game studies* i *heritage studies*) własną propozycję metodologiczną oraz wprowadza czytelnika w zjawisko larpów i gier tabletop role-playing. W kolejnych rozdziałach doktor Mochocki prezentuje zagadnienia związane z wrażeniem immersji i autentyczności (rozdział I), wykorzystanie groznawczego ujęcia w turystyce zorientowanej na poznawanie przeszłości (rozdział II), swoiste powinowactwa (uwarunkowane odgrywaniem ról) między narracyjnymi grami fabularnymi, larpami i rekonstrukcjami historycznymi (rozdział III) oraz specyfikę tworzenia światów narracyjnych w ramach trzech powyższych konwencji (rozdział IV). Dwa dalsze rozdziały (V i VI) zawierają kompleksową analizę formalnych, semiotycznych i partycypacyjnych aspektów określających role-playing. Cztery ostatnie (VII, VIII, IX i X) - moim zdaniem najciekawsze -

ukazują zróżnicowane aspekty immersji/zaangażowania, które Habilitant zestawia w ramach zaproponowanego podziału (activity, environment, character, game, narrative immersion, authorised heritage discourse, community immersion, dissonant heritages), by wykazać wielowymiarowość praktykowania/doświadczenia/doznawania dziedzictwa. Całą książkę kończy krótkie podsumowanie.

Z analizą, refleksjami i wnioskami Habilitanta trudno polemizować. Zaprezentowana w monografii koncepcja jest spójna (wyrasta z dotychczasowego stanu badań, który Autor szczegółowo omawia), a równocześnie otwiera nowe, badawcze perspektywy. Drobną wątpliwość budzi jednak sposób jej zaprezentowania. Przyjęty w monografii podział treści - na niekiedy bardzo krótkie podrozdziały - utrudnia lekturę, a główny wywód Autora przyjmuje momentami charakter hasłowy i zanika w gąszczu odwołań oraz przypisów. Chwilami można odnieść wrażenie, że czytamy nie tyle monografię, co obszerny leksykon pojęć i obudowaną komentarzami bibliografię. Z tą ostatnią wiąże się kolejna wątpliwość. Mianowicie Habilitant niemal całkowicie zrezygnował z dorobku rodzimej humanistyki i swoje rozważania zakorzenił głównie w źródłach obcojęzycznych. Nie czynię z tego zarzutu, ale może dziwić fakt, że poruszając tematykę "dziedzictwa" doktor Mochocki nie skorzystał szerzej np. z fundamentalnych prac Marii Janion. Zawarte w nich refleksje - szczególnie dotyczące średniowiecznej estetyki, wyobraźni, "północnego sposobu odczuwania" - znakomicie, moim zdaniem, wpisują się w podjęte przez Habilitanta wątki dotyczące *heritage studies* i mogłyby Go dodatkowo zainspirować.

Książka doktora Michała Mochockiego - *Role-Play as a Heritage Practice: Historical LARP, Tabletop RPG and Reenactment* - jest monografią wartościową i interesującą. Habilitant analizuje zagadnienia, które wymagają podejścia interdyscyplinarnego i wiedzy z zakresu groznawstwa, narratologii, teatrologii czy kulturoznawstwa. Autor porusza się swobodnie we wszystkich tych dziedzinach, a równocześnie doskonale zna przedmiot badań.

Stwierdzam zatem, że zarówno dorobek naukowy, jak też rozprawa habilitacyjna spełniają wymagania stawiane habilitantom i wnoszę o dopuszczenie doktora Michała Mochockiego do dalszych etapów procedury habilitacyjnej.

dr hab. Rafał Kochanowicz, prof. UAM.

