



Kraków, 2022-09-26

Recenzja dorobku naukowego dr Michała Mochockiego w postępowaniu habilitacyjnym

Wydział Polonistyki

Przedstawione do oceny osiągnięcie – to jest monografia zatytułowana *Role-Play as a Heritage Practice: Historical Larp, Tabletop RPG and Reenactment* zrobiło na mnie wrażenie ogromne, nie tylko przez wzgląd na miejsce publikacji, to jest niezmiernie prestiżowe wydawnictwo Routledge, jeden z nielicznych domów wydawniczych identyfikowanych przez Ministerstwo Nauki i Szkolnictwa Wyższego jako ścisła czołówka światowej produkcji naukowej (tj, wydawnictwo poziomu II), choć fakt ten bezsprzecznie zasługuje na podkreślenie, dowodząc wysokiej wartości recenzowanej tu pracy. Głęboko poruszyła mnie również subtelność i waga rozpoznań teoretycznych, na których rozprawa jest ufundowana: to znaczy, twórcza i bardzo produktywna fuzja pojęć i metod z zakresu groznawstwa z dorobkiem studiów nad dziedzictwem oraz – co może najważniejsze – opis praktyk dziedzictwa za pomocą narzędzi narratologii transmedialnej. Uważam, że obydwie te koncepcje mają kapitalne znaczenie dla zrozumienia stanu kultury współczesnej i – jeżeli znajdą tak szeroką akceptację, na jaką zasługują – przynieść mogą istotne konsekwencje.

Ośrodek Badań

Groznawczych

Z przyjemnością, i nie bez delikatnego ukłucia zazdrości, zatem mogę już teraz skonkludować: osiągnięcie doktora Mochockiego jest nader znaczące, bez wątplenia stanowi dowód ogromnej naukowej samodzielności i w moim najszerszym przekonaniu znacząco wpłynie na rozwój obydwu dyscyplin, na styku których się lokuje (nie tylko w skali krajowej). Wszystko to wystarcza rzecz jasna, by przedstawione osiągnięcie zidentyfikować jako podstawę nadania stopnia doktora habilitowanego. Skrupulatność oraz przepisy ustawy,

ul. Grodzka 64

31-044 Kraków

groznawstwo@uj.edu.pl

groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl



UNIWERSYTET
JAGIELLOŃSKI
W KRAKOWIE

a także szacunek dla doktora Mochockiego i jego dorobku domagają się jednak szczegółowego uzasadnienia, które niniejszym przedłożę. Dalszy wywód podzielony zostanie na trzy sekcje – poświęconą dorobkowi habilitanta, szczegółowej ocenie przedstawionej monografii oraz osiągnięciom dydaktycznym i organizacyjnym. Postaram się przy tym unikać prostego streszczenia recenzowanej pracy, z tego bowiem zadania doktor Mochocki wywiązał się znakomicie w załączonym autoreferacie.

Michał Łukasz Mochocki jest absolwentem Uniwersytetu Gdańskiego, gdzie w roku 2007 uzyskał stopień doktora na podstawie rozprawy poświęconej poetyce scenariuszy do narracyjnych gier fabularnych – do dziś nie opublikowanej, nad czym osobiście ubolewam, stanowiłaby bowiem cenną pomoc dla młodych adeptów studiów nad tą formą ludyczną. Zatrudnienie znalazł niemal od razu, na Uniwersytecie Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy – a zatem nie tylko na innej uczelni, niż jego *alma mater*, ale i w innym mieście, stanowiąc tym samym chwalebny i nieczęsty w polskich realiach przykład akademickiej mobilności. Z UKW pozostaje związany po dziś dzień.

Już na etapie finalizacji prac nad rozprawą doktorską habilitant związał się z powstającym właśnie Polskim Towarzystwem Badania Gier, które na wiele lat stało się ośrodkiem jego naukowej aktywności – nie tylko formalnej (sekretarz Zarządu Głównego, członek komitetu organizacyjnego dorocznego kongresu towarzystwa), ale i merytorycznego. Większość bowiem wczesnych publikacji i referatów dr. Mochockiego prezentowana była na konferencji Kulturotwórcza funkcja gier oraz publikowanych w wydawanym przez PTBG czasopiśmie *Homo Ludens*. Z czasem – zwłaszcza po roku 2012, czyli pięć lat po zatrudnieniu – pośród przestrzeni prezentacji wyników pracy habilitanta pojawiać się zaczynają ośrodki międzynarodowe, która to tendencja znajduje kulminację w ostatnich latach, również w postaci ocenianej monografii, jako się rzekło – opublikowanej w prestiżowym wydawnictwie. Wskazane we wnioski zapowiedzi (część z nich zresztą została już zrealizowana) wyraźnie potwierdzają przypuszczenie, że kariera i dorobek doktora Mochockiego mają coraz bardziej międzynarodowy charakter, a jej waga i znaczenie systematycznie wzrastają, wskazując wyraźnie zarówno na trud włożony

Wydział Polonistyki

Ośrodek Badań

Groznawczych

ul. Grodzka 64

31-044 Kraków

groznawstwo@uj.edu.pl

groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl



UNIWERSYTET
JAGIELLOŃSKI
W KRAKOWIE

w wypracowanie pozycji i intelektualnego stanowiska, jak i fakt, że habilitant nie jest zgoła naukowym *one-hit wonder*, uczonym którego błyskotliwa praca doktorska nie znajduje kontynuacji w postaci równie wyrazistych i doniosłych osiągnięć na późniejszym etapie kariery (co się przecież nie tak rzadko zdarza). Habilitant realizuje swoją karierę naukową w sposób, który nazwać można modelowym: od rozpoznawalności lokalnej do sławy międzynarodowej, od osiągnięć drobniejszych do znaczniejszych, od grantu MINIATURA (w 2019) do grantu OPUS (w 2020), od działalności w lokalnym towarzystwie naukowym do stażu w najważniejszym bodaj obecnie ośrodku studiów nad grami, to jest fińskim Centre of Excellence in Game Culture Studies, realizowanym przez uniwersytety w Tampere, Turku i Jyväskylä. Centrum, regularnie goszczące czołowych światowych uczonych, jest bez wątpienia miejscem najważniejszej współczesnej debaty groznawczej, a udział doktora Mochockiego w jego pracach jest osiągnięciem nader znaczącym.

Gdy idzie o stronę tematyczną dorobku, habilitant odznacza się z godną podziwu stałością, której jednak nader daleko do stagnacji. Od czasów magisterskich doktor Mochocki zajmuje się nie-cyfrową aktywnością ludyczną oraz problematyką kultury dawnej i dziedzictwa, a także kwestiami dydaktyki i propedeutyki akademickiej (przy czym ten ostatni wątek jest przynajmniej częściowo motywowany instytucjonalnie, koniecznością pracy nad nowymi i bezprecedensowymi programami studiów). Tu jednak również wydzielić można wyraźną trajektorię. W pierwszej kwestii prowadzi ona od koncentracji na narracyjnych grach fabularnych poprzez teorię LARPów – w której to materii jest habilitant bezsprzecznie ekspertem o dużym międzynarodowym prestiżu – po zaprezentowaną w recenzowanej monografii uogólnioną teorię aktywności ludycznej o „pierwszoosobowej widowni”. Druga rozpoczyna się od zainteresowania szczególnymi elementami estetycznymi gier i prowadzi poprzez studia historyczne w kierunku kategorii dziedzictwa – ponownie, znajdując kulminację w monografii.

Stąd też dorobek habilitanta – tak ilościowo, jak jakościowo – oraz trajektorię naukowego rozwoju oceniam jako zdecydowanie wystarczające dla przyznania stopnia naukowego doktora habilitowanego.

Wydział Polonistyki

Ośrodek Badań

Groznawczych

ul. Grodzka 64

31-044 Kraków

groznawstwo@uj.edu.pl

groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl



UNIWERSYTET
JAGIELLOŃSKI
W KRAKOWIE

Wydział Polonistyki

Ośrodek Badań

Groznawczych

Najważniejsze walory recenzowanej monografii wymieniałem powyżej, z przyjemnością jednak do nich wrócę. *Role-Play as a Heritage Practice: Historical Larp, Tabletop RPG and Reenactment* to pozycja bez dwóch zdań prowokacyjna, bezczelnie lekceważąca dyscyplinarne linie demarkacyjne i wieloletnie uprzedzenia, a przy tym widomy rezultat wielu lat studiów i przemyśleń. Zaczyna się skromnie: od dostrzeżenia strukturalnych podobieństw w sposobie akademickiego opisu oraz popularności podobnych terminów w obszarze groznawstwa i studiów nad dziedzictwem, które to zbieżności traktuje autor z pełną powagą i nie uznaje zgoła za incydentalne. Raz uruchomiona, wzajemna przekładalność języków teoretycznych pozwala na śmiało – a przy tym bez wątplenia trafne! – analizy, ujawniające głębokie podobieństwa między praktykami upamiętniania i aktywnością ludyczną. By je wydobyć, schodzi habilitant głębiej, niż to mają w zwyczaju humaniści, na poziom ściśle korporalny: reakcji neurologicznych, cielesnej obecności w świecie i materialności interakcji międzyludzkich. Tu ujawnia się ów wspólny mianownik: narracyjne gry fabularne, LARPy, rekonstrukcja historyczna, wizyta muzeum czy miejscu dziedzictwa to ucieleśnione i usytuowane zdarzenia, w których określone reguły społeczne w korelacji z właściwościami przestrzeni prowadzą do aktywizacji konkretnej bazy uprzedniej wiedzy w celu wytworzenia struktury narracyjnej.

Oczywiście katalog takich aktywności dałoby się zapewne poszerzać, w tym wypadku granicę wyznacza jednak kategoria dziedzictwa, którą z kolei habilitant błyskotliwie analizuje z pomocą kategorii narratologii kognitywnej: to jest, wskazuje na fundamentalną tożsamość w światopowieści osadzonych w „realiach historycznych” oraz innych modeli fikcyjnych światów. Dzięki temu śmiało może porzucić manowce realizmu, weryzmu, autentyczności, wiarygodności, zgodności i innych liczmanów towarzyszących zwykle analizom fikcji historycznej i skoncentrować się na aktach cielesnego doświadczania przeszłości (czy ściśle, pewnego wyobrażenia o przeszłości) tu-i-teraz.

Obydwa te rozpoznania, bardzo dobrze ugruntowane w istniejącej literaturze, a jednak wedle mej najlepszej wiedzy – bezprecedensowe – uważam za bardzo doniosłe. Ich zastosowanie do analiz innych aspektów kultury współczesnej,

ul. Grodzka 64

31-044 Kraków

groznawstwo@uj.edu.pl

groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl



UNIWERSYTET
JAGIELLOŃSKI
W KRAKOWIE

na przykład opisu rywalizacji fantastyki i biografistyki we współczesnej literaturze, kinie i kulturze serialowej przynieść może w moim przekonaniu znakomite efekty.

Na tym oczywiście zalety rozprawy się jednak nie kończą. Na baczną uwagę zasługują bowiem również szczegółowe, konstruowane niekiedy z ogromną intelektualną finezją analizy formalne relacji między różnymi warunkami fizycznymi i formalnymi opisywanych form kulturowych (autor używa do ich opisu kategorii *afordancji*) a modelami ucieleśnionych form zaangażowania (tu znowu, pracując w duchu tradycji tak groznawstwa, jak heritage studies, zastosowana jest kategoria *imersji*). Oczywiście w warunkach doświadczania dziedzictwa za pośrednictwem form ludycznych i paraludycznych rozdzielone na potrzeby wywodu aspekty zaangażowania nie występują w izolacji, przyjęty klucz pozwala jednak nie tylko sprawnie opisać cóż właściwie prowokuje imersję, ale wskazać jej czasoprzestrzenne, materialne, emocjonalne, społeczne i polityczne uwikłania. Modele teoretyczne budowane są subtelnie i przekonująco, przy poszanowaniu specyfiki wszystkich trzech omawianych fenomenów: autor nie argumentuje zgoła na rzecz ich tożsamości, ani nawet nie upiera się, że wszystkie aktywizują ten sam katalog form zaangażowania. W rezultacie powstała mapa jest tyleż dokładna i szczegółowa, co operacyjna.

Wszystkie powyższe pochwały nie oznaczają jednak, że wywód nie budzi żadnych moich zastrzeżeń ani wątpliwości – nie obniżają one zgoła mojej bardzo wysokiej oceny osiągnięcia habilitanta, a zgłaszam je w pierwszej mierze z nadzieją podjęcia dyskusji, zbudowanej wokół trzech – w moim przekonaniu, zaskakujących – nieobecności.

Zdaję sobie rzecz jasna sprawę, że przyjmując określoną optykę metodyczną wywód wyklucza – i wykluczać musi – konkretne ujęcia, a upominanie się o ich obecność należy do najniższych recenzenckich chwytów: narzekania, że autor nie napisał innej zgoła książki. W tym wypadku czuję się jednak usprawiedliwiony przez naskórkową oraz podskórną obecność wątków, o które chciałbym się upomnieć, w samym tekście rozpraw. Idzie mi tu o: teorie mimesis, studia nad oralnymi praktykami opowiadania oraz problematykę klasową.

Wydział Polonistyki

Ośrodek Badań

Groznawczych

ul. Grodzka 64

31-044 Kraków

groznawstwo@uj.edu.pl

groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl



UNIWERSYTET
JAGIELLOŃSKI
W KRAKOWIE

Wydział Polonistyki

Ośrodek Badań

Groznawczych

W pierwszym wypadku rozumiem oczywiście, że wywód odchodzi od staromodnych rozróżnień (faktu i fikcji, realizmu i fantastyki), nader umiejętnie wykorzystując metody narratologii kognitywnej do ich zakwestionowania. Nie rezygnuje jednak z kategorii historyczności, to znaczy zgodności z faktograficznym konsensusem na temat przeszłości, wskazując przy tym jego polityczne i społeczne uwarunkowania. Krótko mówiąc, sporo uwagi poświęca temu, dlaczego i na jakich warunkach określony rekwizyt albo sekwencja narracyjna uznane zostają za wiarygodne i dopuszczalne w ramach historycznej światopowieści. Tu właśnie studia nad mimesis jako politycznie i kulturowo sankcjonowanymi technikami wywoływania wrażenia prawdziwości (czy też realności) wydają mi się bardziej operacyjne, niż stosowana w rozprawie prowizorycznie, z licznymi zastrzeżeniami, leciwa semiotyka Pierce'a. Ich nieobecność wydaje mi się tym bardziej zaskakująca, że Kendall Walton, to jest myśliciel podobnie jak autor rozprawy zafrapowany relacją między materialnym i wyobrażonym oraz kategorią rekwizytu, zostaje nawet przywołany z nazwiska (choć rzecz jasna uchodząca przecież za ekscentryczną koncepcja „mimesis jako udawania” nie wyczerpuje oczywiście wachlarza koncepcji polityki i poetyki realności, które mogłyby wzbogacić studium).

Druga kwestia to nieobecność kontekstu antropologicznych studiów nad praktykami oralnymi, jak choćby nieco młodszych od teorii Pierce'a studiów Alberta Lorda, i dość arbitralne sprowadzenie opowiadania ustnego, stanowiącego esencję narracyjnych gier fabularnych, do kolejnego medium narracyjnego rozumianego tu wedle wykładni Marie-Laurie Ryan. Pominiecie to nie jest oczywiście błędem, ani nie prowadzi wywodu na manowce: kategoria „oral storytelling” pojawia się jednak wystarczająco często, i odgrywa wystarczająco dużą rolę, by upominać się o jej problematyzację nie ograniczającą się do uzasadnienia decyzji o włączeniu mowy w liczbę mediów – zwłaszcza że na temat innych form i praktyk cielesnych mówi się w tekście obficie i z dużym wyrafinowaniem. Wskazuję szczególnie na Lorda, ponieważ nie idzie mi oczywiście o formułowanie karkołomnych tez o oralnym charakterze narracyjnym gier fabularnych (w rozumieniu dychotomii oralne-piśmienne spod znaku Havelocka i Onga), ale o szczegółowe analizy

ul. Grodzka 64

31-044 Kraków

groznawstwo@uj.edu.pl

groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl



harvardzkiego antropologa dotyczące ucieleśnionego, interaktywnego i społecznego charakteru wytwarzania narracji oralnych osadzonych w rozpoznawalnych dla odbiorców realiach historycznych i kulturowych.

Skutek nieobecności tej (czy innej problematyzującej opowiadanie ustne) perspektywy jest w moim przekonaniu poważniejszy, niż pominięcie problematyki mimesis. O ile bowiem analizy LARPów prowadzi autor ogromną wręcz subtelnością i teoretycznym wyrafinowaniem, w oparciu o szeroki dobór erudycyjnych kontekstów, od neuronauk po teorie teatru, o tyle części poświęcone narracyjnym grom fabularnym wypadają cokolwiek słabiej, spostrzeżenia wydają się bardziej intuicyjne i przyjmowane na wiarę, a wywód przyjmuje chwilami charakter rekapitulacyjny, a nie analityczny. Jest to być może skutek szerszej dysproporcji pomiędzy studiami nad LARPami i TRPGami: te pierwsze rozpalają badaczy dłużej i chyba z lepszym skutkiem. Autor zresztą zdaje sobie sprawę z tego ograniczenia, sytuując LARP w centrum swoich rozpoznań. W rezultacie jednak powstaje wyraźna nierównowaga, a partie analizujące narracyjne gry fabularne nie prowokują wyobraźni i nie wywołują takiej ekscytacji, jak poświęcone formom parateatralnym.

I trzecia wreszcie kwestia, najistotniejsza chyba, bo podskórnie tętniąca w całej rozprawie. Choć problematyka klasowości pojawia się w tekście wyłącznie w kontekście odtwarzania jej historycznych wariantów (przede wszystkim „mechaniki klas społecznych” w grach TRPG), kwestie ekonomicznej dostępności oraz związanych z nią dominujących modeli ideologicznych pojawia się wielokrotnie: gdy autor (chyba nie bez lekceważenia) mówi o LARPach niskobudżetowych, gdy wskazuje obsesję wiarygodności materiału, z którego wykonane są rekwizyty rekonstrukcyjne albo omawia praktykę bywania w muzeach. Wszystkie te czynności – a nawet stosunkowo najtańsze granie w TRPG – wymagają inwestycji finansowych i czasowych, co w konsekwencji czyni je rzeczą jasną rozrywką klasy średniej, w dawnym imperiach kolonialnych – przeważnie białej.

To obserwacja tyleż banalna, co nie pozbawiona konsekwencji, wpływa bowiem w sposób znaczący na dominujące modele obcowania z dziedzictwem,

Wydział Polonistyki

Ośrodek Badań

Groznawczych

ul. Grodzka 64

31-044 Kraków

groznawstwo@uj.edu.pl

groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl



UNIWERSYTET
JAGIELLOŃSKI
W KRAKOWIE

Wydział Polonistyki

Ośrodek Badań

Groznawczych

nasycając ją mieszczańską ideologią: na przykład kładąc nacisk na indywidualną sprawczość odgrywanych postaci albo rozdzielając i kwantyfikując umiejętności, przesądzające o sukcesie albo porażce. Bardzo wymowną ilustracją tej prawidłowości są przykłady prób formowania kontrhegemonicznych praktyk dziedzictwa przez społeczność LARPOwą, które przytacza autor pod koniec rozprawy, jak choćby zdecydowana zrozumienie dla Czarnych studentów uczelni wyższej zmagających się z historycznym bagażem niewolnictwa przy braku współczucia dla rozterek tożsamościowych białych śmieci z Południa. Uważam, że potraktowanie problematyki praktyk dziedzictwa klasy średniej równie poważnie, jak ideologii państwa narodowego zdecydowanie wzmocniłoby wywód i uzupełniło największym w moim przekonaniu niedostatek tej (jak podkreślam, znakomitej) rozprawy.

Rozterki te, jak widać, nie mają zgoła charakteru zastrzeżeń i formułuję je raczej w trybie dopowiedzenia. Przedstawione do oceny osiągnięcie oceniam bowiem jako bez mała wybitne, bardzo znaczące nie tylko dla rozwoju dwóch dyscyplin wiedzy, ale i dla rozumienia świata współczesnego w ogóle. Stąd też bez dwóch zdań uznaję je za wystarczające dla pomyślnego zwieńczenia procedury i znakomitą podstawę uzyskania habilitacji.

I wreszcie kwestia trzecia, to jest działalność dydaktyczna i organizacyjna, na którym to polu jest doktor Mochocki niezwykle aktywny i poszczycić się może niebagatelnymi osiągnięciami. Wspominałem już o dokonaniach habilitanta na polu organizacji życia naukowego: działalność w Polskim Towarzystwie Badania Gier (długoletnią), organizację konferencji i kongresów naukowych (licznych) i udział w radach naukowych oraz redakcjach czasopism (wielorakich). To nie wyczerpuje oczywiście działalności habilitanta, który jest niezwykle aktywny na trzech jeszcze ważnych polach.

Po pierwsze, jest w równej mierze organizatorem, jak badaczem edukacji na poziomie wyższym, współtwórcą odnoszącego ogromne sukcesy kierunku studiów z zakresu projektowania gier na macierzystej uczelni oraz uczestnikiem projektów badawczych, analizujących stosowane w tym obszarze praktyki dydaktyczne – a w konsekwencji uznanym międzynarodowym

ul. Grodzka 64

31-044 Kraków

groznawstwo@uj.edu.pl

groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl



UNIWERSYTET
JAGIELLOŃSKI
W KRAKOWIE

autorytetem w dziedzinie kształcenia na potrzeby badania oraz produkcji gier. Działalność ta, sama w sobie angażująca, czasochłonna (a jakże) imponująca łączy się częściowo z dwoma pozostałymi obszarami aktywności doktora Mochockiego, to jest wieloletniej i wielorakiej współpracy z branżą produkcji gier, której służył jako konsultant, autor, tłumacz, organizator tak zjazdów i konwencji, jak staży i praktyk studenckich, oraz działalności popularyzatorskiej. Tu wyróżnia się habilitant jako aktywista i edukator, upowszechniający wiedzę o przeszłości i dziedzictwie sarmackim, słusznie rozpoznawanym jako polska kultura swoista, oraz krzewiciel postawy obywatelskiej. W ogólnym zatem rozrachunku, na polu działalności organizacyjnej, dydaktycznej oraz tego, co język ustawy nazywa „współpracą z otoczeniem społeczno-gospodarczym”, osiągnięcia habilitanta imponują i bez wątpienia stanowią podstawę nadania stopnia.

Podsumowując zatem: z pełnym przekonaniem uznaję osiągnięcie przedstawione do oceny, pozostały dorobek oraz działalność dodatkową doktora Michała Mochockiego za wyczerpujące wszelkie znamiona znacznego wkładu w naukę. Bez wątpienia stanowią podstawę do nadania mu stopnia doktora habilitowanego w dyscyplinie nauk o kulturze i religii, o co niniejszym wnoszę.

dr hab. Tomasz Z. Majkowski
Ośrodek Badań Groznawczych
Wydział Polonistyki UJ

Wydział Polonistyki

Ośrodek Badań

Groznawczych

ul. Grodzka 64

31-044 Kraków

groznawstwo@uj.edu.pl

groznawstwo.polonistyka.uj.edu.pl