

Kraków, 27.06.2022

prof. Michał Ostrowicki (Sidey Myoo)
Pracownia Estetyki
Instytut Filozofii
Uniwersytet Jagielloński

Recenzja dorobku naukowego p. dr Michała Mochockiego
dotycząca postępowania o nadanie stopnia naukowego doktora habilitowanego
w dziedzinie nauk humanistycznych w dyscyplinie nauk o kulturze i religii,
na podstawie ustawy z dn. 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce

Ocena osiągnięcia naukowego wskazanego przez Habilitanta

Główną składową dorobku naukowego p. Mochockiego jest wskazana przez Habilitanta anglojęzyczna książka *Role-play as a Heritage Practice. Historical Larp, Tabletop RPG and Reenactment*, wydana w marcu 2021 w prestiżowym wydawnictwie Routledge. Składa się ona ze wstępu, dziesięciu rozdziałów, podsumowania oraz dwóch spisów: ilustracji i używanych w tekście skrótów. Rozprawa dotyczy czynnego praktykowania dziedzictwa historyczno-kulturowego na podstawie gier role playing, rozwijających się od lat 70. XX wieku. W rozprawie bada się fenomen tych gier poprzez opisanie i zbadanie narracyjnej fabuły kreowanej i odgrywanej przez uczestników RPG. Jest to praktyka, w której wykorzystuje się wiedzę historyczną dla wykreowania takiej samej lub podobnej sytuacji partycypacyjnej, w której współczesnym językiem i poprzez aktorskie zaangażowanie prezentuje się dorobek z przeszłości. Podstawowym jest tu pojęcie *dziedzictwa*, które dla Autora ma szczególne znaczenie i wiąże się ze sposobem lub formą przywoływania historii, w tym wartości, kultury, różnych zachowań i przedmiotów, służąc rozbudzeniu zainteresowania historyzmem i pielęgnowaniem tradycji. Wskazuje się przy tym na znaczenie etniczności, symboliki i ciągłości kulturowej, uwzględniając podobne treści w skali międzynarodowej. Jak możemy przeczytać w autoreferacie, Autor nazywa to dziedzictwowym ujęciem treści historycznych i obecności kulturowej. Cały czas należy pamiętać, że liczy się przede wszystkim gra. Może ona wyrażać treści historyczne, ale wcale tak być nie musi. W rozdziale 1.2 *Authentic heritage experiences in the experience economy* czytamy: “once-established visions of heritage are in a constant flux, created as they are ‘by social groups, whose composition and self-perceptions change with time’ (Silberman 2016, 36). In the personal dimension of ancestral legacy,

'the real moment of heritage when our emotions and sense of self are truly engaged, is not so much in the possession of the necklace, but in the act of passing on and receiving memories and knowledge' (s. 9). Jest to istotną wartością rozprawy, że historyczne dziedzictwo nie musi być kształtowane jedynie instytucjonalnie, ale może takim się stawać i wzrastać poprzez różnego rodzaju doświadczenie, upamiętnianie, wyobrażanie, przeżywanie, dyskutowanie i w końcu grę. Wydaje się to ryzykowną tezą, ale uważam że lepsze jest przeżywanie historii wraz z jej prawdziwymi choć nie zawsze jedynie takimi treściami, w stosunku do jej zapominania w potocznym życiu.

Już na początku Autor określa zasadnicze cele badawcze, które dotyczą przeanalizowania i uporządkowania elementów gier RPG. Po pierwsze chodzi o rekonstrukcję historyczną (RH – historical reenactment), w której uczestnicy skupiają się na jak najdokładniejszej rekonstrukcji historycznej konkretnego miejsca lub zdarzenia, przez co ten przedmiotowy aspekt jest decydujący. W kolejnej z omawianych rodzajów RPG, stołowej lub planszowej grze fabularnej, nazywanej również długopisową (TRPG – tabletop role-playing game) uczestnicy skupiają się na kreacji postaci i fabuły poprzez ich językowy opis. Z kolei LARP (live-action role-play) polega na odgrywaniu ról na żywo w jakimś miejscu w terenie lub w zamkniętej przestrzeni fizycznej, przy zastosowaniu kostiumów lub scenografii, wraz z elementami choreograficznymi. Uważam, że to interesujący fragment tekstu, w którym pokazano „ducha” tej przygody jaką jest RPG. Zwraca się przy tym uwagę na performatywny charakter wszystkich powyższych gier, co sprawia że gra może przenosić się na kolejne poziomy, coraz bardziej angażując graczy, zwiększać immersję i stwarzać perspektywę czasową, czasami rozpościerającą się od kilku godzin do dni lub tygodni.

Książka jest z pewnością wartościowa, zawiera nieczęsto poruszane w środowisku akademickim zagadnienie role-playing game, o czym stwierdza na końcu sam Autor: „The most important contribution of this book to the scholarly debate is bridgebuilding. It crosses more than one gap between largely-isolated fields of academic inquiry: heritage studies, role-playing game studies, and historical game studies” (s. 276). Otwiera się tu perspektywa antropologiczna, historyczna i gamingowa. Podkreśla się znaczenie dziedzictwa, biorąc pod uwagę zdarzenia lub osoby, także symbole w połączeniu z kolektywnością i identyfikacją grupową, kreacją oraz zabawą. Tekst, zwłaszcza w drugiej części, zawiera sporo przykładów RH+TRPG+LARP.

Od samego początku uwagę zwraca styl w jakim praca jest napisana. Tekst posiada dobrą strukturę, jest narracyjny, zawiera przy tym eksplikację bazującą na wybranej metodologii w postaci narratologii transmedialnej i światotwórczej. Do książki powraca się z poczuciem zainteresowania kolejnymi częściami. To, co zaburza tekst to powtórzenia, które nawet jeśli mają na celu doprecyzowywanie problematyki z jakiejś perspektywy, powodują wykorzystanie podobnych sformułowań. Można było dodać więcej informacji o osobistym zaangażowaniu Autora w RPG – poza kilkoma wzmiankami – co spowodowałoby że można by wykorzystać w badaniach obserwację uczestniczącą, przez co tekst stałaby w bardziej przekonujący. Miejscami praca jest zbyt dygresyjna, tak jak w przypadku początkowego opisu znaczenia światowego dziedzictwa kulturowego lub w końcowych częściach, w których rozwija się wątki polityczne, narodowe lub społeczne.

Autor zwraca uwagę na wartość gier RPG, które są podłożem dla bardziej złożonych i rozbudowanych wydarzeń dotyczących historycznych faktów oraz stają się inspiracją dla tworzenia wokół nich fabuły. Staje się to podstawą do wartościowania gier: „Trying to understand the past as a possibly coherent vision is, in my opinion, the very essence of history.” (s. 8). Dzięki RPG można na nowo czegoś się dowiedzieć lub przeżyć dawną historię. Samo podejście do dziedzictwa historycznego jest tu ciekawie potraktowane, gdyż historia jest źródłem inspiracji i kreacji, służąc przekazywaniu wiedzy, zapamiętywaniu dziedzictwa kulturowego – co zachodzi zwłaszcza w sytuacji wchodzenia w interaktywne, kreatywne relacje pomiędzy graczami, jak pisze p. Mochocki: „Heritage is a process of personal experience”, zatem wykreowane sytuacje wpływają na zwiększenie zaangażowania i sposób rozpoznania historii w większym stopniu niż w przypadku proscenicznego poznania, np. poprzez literaturę lub muzealnictwo.

Rozdział pierwszy, *Heritage authenticity meets game immersion*, rozpoczyna się ambitnym stwierdzeniem: „This methodology-heavy chapter builds an analytical framework that will be used throughout the book” (s. 24), ale potem następuje raczej przegląd różnych stanowisk, np. Wang lub Copplestone’a, także wykorzystywanej w całej pracy Ryan czy Calleja, co powoduje że mamy tu do czynienia raczej z analizą porównawczą i deskrypcją faktów niż z analizą prowadzącą do jakichś szczególnych wyników, których by nie zadeklarowano na początkowych stronach. Wzięto pod uwagę sporo czynników, które mają wpływ na rozumienie tego, jak może być potraktowany historyczny przedmiot, zdarzenie, miejsce lub zachowanie. Uwzględniono wartość faktografii i autentyczność w stosunku do znaczenia

nawiązujących do nich i wykorzystanych w grze artefaktów lub teatralizacji. W pewnym momencie pojawia się stwierdzenie: "The same applies to involvement/incorporation in virtual environments" (s. 28), które jest oderwane od kontekstu świata fizycznego RH+TRPG+LARP i nie wiadomo, czemu to stwierdzenie ma służyć. Niepokojące też wydało mi się inne zdanie: "video game studies do not offer (to the best of my knowledge) a well-developed typology of authenticity" (s. 29), gdyż negacja tak masowego zjawiska jak gry wideo w kontekście prowadzonych badań nad grami, jest zaskakująca. Z niezrozumiałych powodów p. Mochocki stwierdza o niemożności prowadzenia analizy na podstawie gier wideo, ze względu na ich dowolność w upraszczaniu i uogólnianiu autentycznej fabuły, a także w podobnym sensie nawiązuje do filmu. Nie padają tu przykłady, a jedynie uogólniające stwierdzenie na temat „strzelanek dotyczących drugiej wojny światowej” (s. 30). Można wnosić z tego fragmentu rozprawy, że jedynie różne gatunki RPG zasługują na uznanie ich jako wartościowych pod względem przenoszenia wartości dziedzictwa historycznego, co znajduje wyraz w stwierdzeniu: „Both the tourist and the learner expect interaction, participation, and emotionally engaging spectacle – which RH+TRPG+LARP provide face-to-face. (s. 52). W całej książce podkreśla się znaczenie pierwszoosobowego odbiorcy, czyli współuczestników gry, którzy są również odbiorcami prowadzonej akcji. W jednym z kolejnych podrozdziałów znajdziemy stwierdzenia dotyczące medium odgrywania ról, co łączy się z przestrzenią fizyczną np. w larpie i awatara w środowisku rzeczywistości wirtualnej lub postaci będącej po części awatarem mediowanym słowem w TRPG. W nawiązaniu do porównania wirtualnego awatara i fizycznego uczestnika – możliwości ich przeżywania danej akcji, p. Mochocki pisze: „The role-played physical „...actions of historical characters will only involve what is humanly possible. Thus, a relatively able-bodied player will be able to stay involved (and potentially immersed) in the kinaesthetic player-character symbiosis the entire time, experiencing the iconicity (s. 173) – co jest słuszne jeśli chodzi o fizyczne uczestnictwo, ale niekoniecznie jeśli chodziłoby o przeżycie emocjonalne. Podrozdział 1.4, *The concept of immersion in heritage practices*, w którym zaproponowano interesujące rozumienie immersji, zaczyna się od cytatu: "You may be immersed in a book, film, or VR, in the act of writing, performing, playing sports, or even when struggling with a work-related problem" (s. 31). Poszerza ono poglądy L.-M. Ryan na temat interaktywności w literaturze, co dotyczy wymienionych przez Ryan trzech warstw immersji i mentalnego zaangażowania czytelnika w fabułę książki. To poszerzenie dotyczy partycypacji opartej na ciągłym, interaktywnym

procesie pytań i odpowiedzi w RH+TRPG+LARP w sytuacji kontaktu face to face. Wskazano na takie elementy relacji wynikającej z gry (Calleja, Bowman) jak współpraca, nawiązanie przyjacielskich kontaktów, czy odczuwanie prawdziwych emocji. W przypadku analizy Habilitanta właśnie ten kontakt jest jednym z najważniejszych charakterystyk nadających RH+TRPG+LARP wartość i bez wątpliwości można się z tym zgodzić.

W rozdziale 2.2.1, *Technological, social and cultural novelties in the 2000s+* znajdziemy analizę medioznawczą nawiązującą do kontekstów zjawiska partycypacji i zapośredniczenia. Pojawiają się tutaj takie stwierdzenia, jak: „The attractiveness of digital entertainment such as multiplayer online games is believed to have shaped human expectations to the extent that ‘real world is going to have to offer experiences similar to those available in virtual worlds’” (s. 51), ale przy okazji innego stwierdzenia: “In a nutshell, authenticity, interaction, and storytelling, and not ICTs, are the key factors for the innovation of museums and the creation of value for visitors’. I am writing this book with the belief that RH+LARP+TRPG can deliver that” (s. 53). Uważam, że ta dyskusja z VR jest w ogóle niepotrzebna, a nawet w tej sytuacji skłania do stwierdzenia, iż kultura gamingowa online na tyle intensywnie się rozwija, że z tej perspektywy można mówić o technologicznym kierunku jako rozwijającym się w przyszłości. W rozprawie o RPG warto było docenić alternatywę jaką jest interaktywna partycypacja w VR, która także niesie ze sobą możliwość tworzenia praktyk i prezentowania dziedzictwa historycznego oraz to, że dotyczy to technologii, która będzie się rozwijać i polepszać, czego nie można powiedzieć w takim stopniu o fizycznym RPG.

Rozdział *RH+TRPG+LARP Prototypical models and first-person Audience*, Autor podjął się scharakteryzowania i wskazania na różnice pomiędzy trzema rodzajami role-playing game (RPG). W mojej ocenie ten dobrze napisany fragment powinien być wcześniej umieszczony w książce, gdyż tutaj został zdefiniowany przedmiot analizy. Czytelnik dowiadyuje się również, że Autor brał udział w przynajmniej jednej rekonstrukcji (RH), *Obóz Króla Jana Kazimierza*, co nadaje dodatkowego wymiaru całemu tekstowi, polegającemu na płynącym z własnego doświadczenia uwiarygodnieniu treści. Można się doczytać, że wspomniane trzy rodzaje RPG łączą się z fascynacją teatrem, rekwizytami i samą historią, także tworzą społeczności. Nawiązuje się tu do idei Sandberga dotyczącej połączonej sieci pierwszoosobowych perspektyw posiadających wspólne źródło.

Kolejny, czwarty rozdział, *RH+TRPG+LARP as narrative media*, rozpoczyna się krótką charakterystyką badanych RPG z uwzględnieniem aktywności uczestników, ich implementacji

składowych gry wynikających z realiów historycznych lub fantazji. Jest to preludium do kolejnych podrozdziałów, w których zawiera się antropologiczna analiza zawartości gier, a dokładniej tego, na ile są do nich zaadaptowane fakty historyczne, a na ile fikcja lub fantastyka naukowa. To interesujący i zasadny rozdział, w którym co prawda rozwija się już wcześniej poruszone treści związane z rozróżnieniem pomiędzy RH, TRPG i LARP. Możemy tu przeczytać: „Just like advanced VR, larp is multisensory and may include ‘all forms of representation, action and signification’, i.e. is ‘omnisemiotic’” (s.101). Podkreślono znaczenie cielesności uczestników RPG, szczególnie w larpie, którzy przyjmując jakąś rolę zgadzają się na odpowiedni język, kostiumy i działanie w przestrzeni fizycznej. Znajdują się tu również nawiązania do ontologii RPG, poprzez określenie spójności ontologicznej gier, dzięki której postępuje współtworzenie narracyjnego przedstawienia. Wspomniane poglądy ontologiczne zawierają się w stwierdzeniach, w których akcentuje się jakiegoś rodzaju odmienność bytową zdarzeń dokonujących się np. podczas larpa, co wydaje się słuszne, niemniej nie podlega w tekście odpowiedniej analizie z uwzględnieniem istniejących stanowisk, np. w fenomenologii lub z zaangażowaniem aisthesis, a jedynie angażuje medioznawstwo lub komparatystykę.

W rozdziale piątym, *Performative representation of heritage*, zainteresowała mnie analiza teatralizacji larpa. Autor wspomina tu swój kilkukrotny udział w rekonstrukcji *Culps Hill Battle*, podczas której to akcji wykonywano utwór muzyczny. Habilitant słusznie zwraca uwagę na krzyżowanie się atraktorów afordancji, co powoduje że mamy do czynienia jednocześnie z odgrywaniem roli muzyka i z samym wykonaniem utworu. Można tę sytuację odebrać na dwa sposoby: albo będąc uczestnikiem teatralizacji odgrywania utworu, albo słuchaczem i/lub wykonawcą muzyki. Odróżniono też performatywne działania w larpie w stosunku do roli teatralnej, czego wyznacznikiem jest zaangażowanie uczestników wynikające z mechaniki gry, fabuły i potrzeby własnej kreacji: „In larp, the romantic engagement of players may be relevant for their performance of intimacy, as role-play may be used to enact player’s real desire.” (s. 120). To najciekawszy rozdział, z którego można się sporo dowiedzieć na temat RPG, z którego również emanuje zaangażowanie p. Mochockiego w tego rodzaju aktywność. Rozdział jest plastycznie i obrazotwórczo napisany, można odczuć otoczenie larpa widząc poszczególne sceny podróży lub walki piankowymi mieczami w jakimś terenie, lub game mastera przebranego w fantazyjny strój i wydzwanającego do zagubionego uczestnika gry.

Jest to na tyle przekonujące, że odczułem chęć wzięcia udziału w jakimś larpie rozgrywanym w magicznym miejscu. To moim zdaniem najlepiej napisany rozdział rozprawy.

W rozdziale szóstym, *Processual enactment of RH+TRPG+LARP storyworlds* znajdziemy opis dość powszechnie znanych czynności przygotowawczych, związanych z grami RPG. W tym miejscu można stwierdzić na temat znaczenia i potencjału dla powstawania historycznych rekonstrukcji (RH), przy realizacji których można trzymać się, np. wytycznych istniejących architektonicznych, w stosunku do światów TRPG, które raczej bazują na fantazji graczy. Moją uwagę zwrócił podrozdział 7.1.2 *LARP and immersion into activity*, w którym analizuje się kinestetykę immersji powiązaną z partycypacją w przestrzeni fizycznej podczas RH+TRPG+LARP. Uważam, że to dobre ujęcie, w mojej ocenie zasadne zdefiniowanie immersji w sytuacji, gdy nie mamy do czynienia z komputerami. Wprowadzenie tutaj aktywności mentalno-fizycznej jest przekonujące w sensie podobieństwa do interaktywnego dialogu prowadzonego, np. w sytuacji zapośredniczenia do sieci. Tutaj ten dialog też ma miejsce na podłożu medium gry RPG i uważam, że ta obserwacja jest podstawą do dalszych badań uzasadniających immersyjność nieelektronicznych środowisk partycypacyjnych, uwzględniających otoczenie i scenariusz historyczny, utożsamianie się z daną postacią, przebranie i wykonywanie odpowiednich czynności razem z innymi graczami (o czym pisze się także w rozdziale 7.2.2, *LARP and immersion into environment*). W tym miejscu można zasugerować Habilitantowi książkę Olivera Graua, *Virtual Art. From illusion to immersion*, w której w podobny sposób nawiązuje się do immersji. Do kwestii immersji powraca się także w rozdziale 8, *Immersion/involvement in character and game*, w którym znajduje się interesujący podział na *character-immersion* i *narrative-immersion*, przy czym Habilitant pisze iż szczególnie w larpie różne zachowania wynikające z osobistego zaangażowania gracza mogą na siebie oddziaływać, przy tym jeden rodzaj nastawienia do gry, np. zainteresowanie przebiegiem akcji może brać górę na innym, polegającym na bardziej obserwacyjnym udziale w zdarzeniach. Inaczej to już wygląda w grach TRPG, gdzie: „When the character is speaking while running, the player can only perform the speaking” (s. 175), co rzecz jasna wpływa na zakres interaktywności (jak p. Mochocki nazywa interaktywność: social interaction/social interaction off-site lub w innym miejscu (inter)action) oraz na immersję. W kolejnym podrozdziale opisuje się dowolność działań (LARP, TRPG), niekoniecznie ściśle powiązanych z historią, co może wyzwolić kreatywność i indywidualizm. Kolejne rozdziały zawierają elementy edukacyjne, choć uważam, że można było bardziej wyeksponować ten aspekt

RH+TRPG+LARP. W czasach, gdy gry RPG fizyczne i wideo upowszechniają się na dużą skalę, te aspekty winny być bardziej badane, a w przypadku p. Mochockiego mogłyby zapewne znaleźć praktyczne zastosowanie. W tym kontekście moją uwagę zwróciła opowieść o oficjalnym przekazaniu orderu *Virtuti Militari* kapitana Tełowskiego odtworzonemu RH regimentowi w Toruniu.

Podsumowując, tekst jest przekonujący, przy tym rozwija się w nim nowatorskie praktyki, co powoduje że jest pod tym względem badawczy. Krytyczne uwagi nie zmieniają tego, że rozprawa się broni. Niepotrzebnie wprowadzono wątki VR, traktując je głównie opozycyjnie w stosunku do zasadniczych treści, choć w autoreferacie ta tematyka jest podniesiona na zasadzie niezobowiązującego porównania i nawiązania do VR. Posłużono się terminami cyberkultury takimi jak immersja lub interaktywność stawiając akcent na pojmowaniu tych zjawisk w sposób dla Autora preferowany. Habilitant posiada także bardzo dobrą znajomość literatury przedmiotu, a tekst jest zaopatrzony w szeroką bibliografię, jest też napisany poprawnym, zrozumiałym językiem.

Ocena dorobku naukowego

Pan dr Mochocki wykazuje prawdziwe zainteresowanie tematyką RPG w połączeniu z wyrażaną potrzebą przekazu historycznego, bazującego na dziedzictwie historycznym i kulturowym. Publikował w uznanych czasopismach, jak np. w *Games and Culture* wydawanym przez SAGE Publishing, w którym wydał artykuł *Heritage Sites and Video Games: Questions of Authenticity and Immersion*, i w którym to wydawnictwie planuje wydanie numeru tematycznego. Podobnie jest z wydaniem w grudniu 2021 w Springer Publishing zbiorem *Games and Narrative: Theory and Practice*, w którym p. Mochocki wydał artykuł *Heritage, Authenticity, and The Fiction/Nonfiction Dualism in Attentat 1942*. Kolejny artykuł oczekuje na publikację w Amsterdam University Press, czy w wysoko punktowanym polskim czasopiśmie *Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication*. Jest autorem 8 opublikowanych rozdziałów w monografiach naukowych oraz 11 artykułów opublikowanych w czasopismach naukowych, jak również występował na 71 konferencjach, m.in. w brał udział w międzynarodowej konferencji *Digital Games Research Association* na University of Guadalajara w Meksyku i stażach, w tym w Centre of Excellence in Game Culture Studies na University of Jyväskylä w Finlandii. W 2019 kierował projektem badawczym „Miniatura”, *Systematyka taktów fabularnych (story beats)*

w ludonarratologicznej analizie gier wideo, a aktualnie kieruje projektem badawczym „Opus”, *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*. Był recenzentem 11 artykułów naukowych, uczestniczył w sześciu zagranicznych wyjazdach szkoleniowych dotyczących studiów nad grami. Znalazł także swoje miejsce na komercyjnym rynku gier komputerowych będąc ekspertem. Posiada również doświadczenie organizacyjne, gdyż jest współzałożycielem *Polskiego Towarzystwa Badania Gier*, w którym pełnił różne funkcje kierownicze oraz należy do komitetu organizacyjnego odbywanej co roku konferencji *Kulturotwórcza funkcja gier*. Należy do Rady Redakcyjnej czasopisma „Homo Ludens”. Jest członkiem międzynarodowej Rady Naukowej *Game Industry Conference* oraz członkiem międzynarodowego Towarzystwa Naukowego *Digital Games Research Association*. Był tłumaczem z języka angielskiego, nauczycielem oraz konsultantem w zakresie projektowania gier oraz brał udział w szeregu ekspertyz wykonanych na zamówienie instytucji publicznych lub przedsiębiorców, a także brał udział w szeregu innych programach międzynarodowych. W latach 2019-2022 koordynował działalność Erasmus+ oraz brał udział w rekonstrukcjach historycznych i edukacyjnych, będąc organizatorem larpu „Sarmacja 2008”.

Wniosek końcowy

Oceniając pozytywnie osiągnięcia naukowe, a także zaangażowanie w działalność dydaktyczną stwierdzam, że osiągnięcia te odpowiadają wymaganiom określonym w art. 219 ust. 1 pkt. 2 Ustawy Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce z dn. 20 lipca 2018, i że Pan dr Michał Mochocki spełnia ustawowe wymogi stawiane kandydatom do stopnia naukowego doktora habilitowanego w dziedzinie nauk humanistycznych w dyscyplinie nauk o kulturze i religii. Wniosuję o dopuszczenie Pana dr Michał Mochockiego do dalszych etapów postępowania o nadanie stopnia doktora habilitowanego.