

WYKORZYSTANIE PLANSZOWYCH GIER WOJENNYCH W PROCESIE EDUKACJI WOJSKOWEJ NA PRZYKŁADZIE WOJSKOWEGO CENTRUM EDUKACJI OBYWATELSKIEJ

THE USE OF BOARD WAR GAMES IN THE MILITARY EDUCATION PROCESS ON THE EXAMPLE OF THE MILITARY CENTER FOR CIVIC EDUCATION

STRESZCZENIE

Celem artykułu jest przedstawienie motywów wprowadzenia zajęć wykorzystujących planszowe gry wojenne podczas kursów organizowanych przez Wojskowe Centrum Edukacji Obywatelskiej (WCEO), zapoznanie z możliwościami wykorzystania takich pomocy w edukacji wojskowej oraz ich charakterystyka. W tekście opisano nie tylko motywy wprowadzania gier do oferty edukacyjnej WCEO, ale także sam sposób wykorzystania ich w różnego rodzaju kursach i szkoleniach oraz proces przygotowania zajęć z planszowymi grami

wojennymi. Ponadto ogólnie przedstawiono pozytywne skutki wykorzystania gier wojennych w edukacji wojskowej i działalności służbowej żołnierzy.

SŁOWA KLUCZOWE

gry wojenne, planszowe gry wojenne, edukacja wojskowa, Wojskowe Centrum Edukacji Obywatelskiej

WSTĘP

Dlaczego grupa poważnych mężczyzn i kobiet w mundurach marnuje czas na grę w planszówkę? Gry to przecież dziecinna rozrywka, którą dojrzałe ludzie powinni porzucić aż do emerytury. Nie ma dla nich miejsca w dorosłym świecie, a co dopiero na teatrze wojny. Kto bierze je dziś na poważnie?

Takie wątpliwości są typowe dla osób mających niewielką styczność z edukacją wojskową. Widok pochylonych nad grą planszową żołnierzy z całą pewnością nie odpowiada ich wyobrażeniu o prowadzeniu wojny. Rzeczywistość wygląda jednak inaczej.

Wojna często była centralnym wątkiem gier. Wykorzystanie gier do symulowania manewrów wojsk na odpowiednio przygotowanych planszach ma długą historię. Archeolodzy odkryli zestawy miniaturowych żołnierzyków przedstawiających sumeryjskie i egipskie armie. Wiele spośród najstarszych gier planszowych, w które dziś gramy, takich jak szachy czy Go, ma militarny rodowód lub opiera się na koncepcjach z zakresu strategii i taktyki wojskowej. W kontekście szkolenia kadry dowódczej abstrakcyjne gry, jak wspomniane szachy, miały jednak duże ograniczenia, jeśli chodzi o przygotowanie dowódców do poprowadzenia prawdziwej armii do bitwy. Dlatego należało wypracować nowe rozwiązania.

W artykule autor przedstawia motywy wprowadzenia przez WCEO zajęć wykorzystujących planszowe gry wojenne, zapoznaje czytelników z możliwościami wykorzystania planszowych gier wojennych w edukacji wojskowej oraz prezentuje te gry. Ponadto celem autora jest dostarczenie czytelnikom wiedzy umożliwiającej ocenę gier wojennych jako efektywnego narzędzia edukacyjnego oraz zwrócenie uwagi na ich walory szkoleniowe.

HISTORIA PLANSZOWYCH GIER WOJENNYCH

Pod wpływem klęsk doznanych w konfrontacji z wojskami Napoleona pruscy oficerowie zaczęli odtwarzać minione lub czekające ich bitwy za pomocą miniaturowych figurek ustawionych na stołach pokrytych piaskiem. Największy sukces w tej dziedzinie odniósł Georg Leopold von Reisswitz, którego stół przeznaczony do gry wojennej został udoskonalony w 1824 r. przez jego syna, porucznika pruskiej armii¹. *Kriegsspiel*, czyli po prostu gra wojenna, zachwycała księcia Wilhelma (późniejszego cesarza Wilhelma I). Początkowo sceptyczny szef pruskiego sztabu Karl von Müffling po pierwszej demonstracji *Kriegsspielu* miał zakrzyknąć: „To nie gra! To trening do wojny!”² i polecić stosowanie gry jako metody szkolenia oficerów.

W ten sposób gry wojenne zajęły ważne miejsce w szkoleniu wojskowym. Umożliwiły wysokim rangą oficerom ćwiczenie się w strategii i taktyce. Choć korzyści płynące z wykorzystania gier wojennych w edukacji wojskowej były jasne dla wszystkich, to musiało upłynąć wiele dziesięcioleci, aby zyskały one uznanie w dziedzinie wojskowości. Gry wojenne zawsze miały swoich krytyków. Popyt na nie rósł zwłaszcza w czasach chaosu. Dwudziesty wiek, który przyniósł wiele krwawych konfliktów zbrojnych, dał pretekst do popularyzacji wśród dowódców wojskowych gier, które pozwalały na testowanie koncepcji strategicznych bez ryzyka ponoszenia realnych strat. Tym samym wzrosło znaczenie gier także w edukacji wojskowej. Obecnie coraz więcej uznanych uczelni wojskowych próbuje ożywić i uatrakcyjnić swoją ofertę edukacyjną oraz podnosić kwalifikacje dowódcze kadetów właśnie za pomocą gier wojennych. Bez trudu można znaleźć informacje o programie strategicznych gier wojennych prowadzonym w US Army War College³ czy Klubie Gier Wojennych działającym w West Point⁴. Nie tylko armia mocno stawia na gry. Także wiele światowych organizacji analitycznych, jak np. RAND Corporation, ma długą tradycję stosowania różnego typu gier podczas swoich badań.

Niewiele osób wie, że w Wojsku Polskim w gry wojenne grano już w II RP. Był to jeden z elementów przygotowania wyższych dowódców wojskowych. Marszałek Józef Piłsudski na ich podstawie oceniał m.in. oficerów

¹ J. Paterson, *Playing at the World. A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games*, Unreason Press, San Diego 2012, s. 221–225.

² Tamże, s. 229.

³ Zob. <https://paxsims.wordpress.com/2016/04/01/us-army-war-college-strategic-wargame-program/> (dostęp: 20.10.2023).

⁴ <https://www.westpoint.edu/military/directorate-of-cadet-activities/academic-clubs/wargames-committee> (dostęp: 20.10.2023); <https://www.facebook.com/westpointhistory/> (dostęp: 20.10.2023).

przewidywanych na dowódców dywizji i do awansu na generała. Sam poprowadził przynajmniej kilkanaście takich gier⁵. Obecnie w Siłach Zbrojnych RP i jednostkach szkolnictwa wojskowego, wzorem innych armii świata, widać wzrost znaczenia gier wojennych, zwłaszcza w formie ćwiczeń dowódczo-sztabowych, wykorzystujących nowoczesne, wymagające i skomplikowane systemy symulacji pola walki, jak np. JTLS-GO (ang. *Joint Theatre Level Simulation – Global Operations*)⁶. Gry wojenne w tradycyjnej formie planszówek nie są tak rozpowszechnione, ale powoli zyskują na popularności. Z każdym rokiem rośnie grono ekspertów zajmujących się tą odmianą gier, ale jest to i tak o wiele za mało, by sprostać potrzebom Wojska Polskiego. Dla porównania ta tradycyjna forma zmagania jest nieprzerwanie integralną i bardzo ważną częścią programu nauczania w U.S. Naval War College od 1887 r.⁷. Jedną z instytucji w Polsce, która stara się spopularyzować stosowanie planszowych gier wojennych w procesie doskonalenia zawodowego żołnierzy, jest Wojskowe Centrum Edukacji Obywatelskiej (WCEO).

GRY WOJENNE W PRAKTYCE EDUKACYJNEJ WCEO

Wojskowe Centrum Edukacji Obywatelskiej od początku swojego istnienia prowadzi kursy doskonalące dla żołnierzy, które wpisują się w proces doskonalenia zawodowego żołnierzy zawodowych Sił Zbrojnych Rzeczypospolitej Polskiej. Ponadto zajmuje się organizacją szkoleń oraz studiów podyplomowych dla żołnierzy i cywilnych pracowników wojska, którzy chcą zdobyć wiedzę we wskazanych przez siebie obszarach zainteresowania.

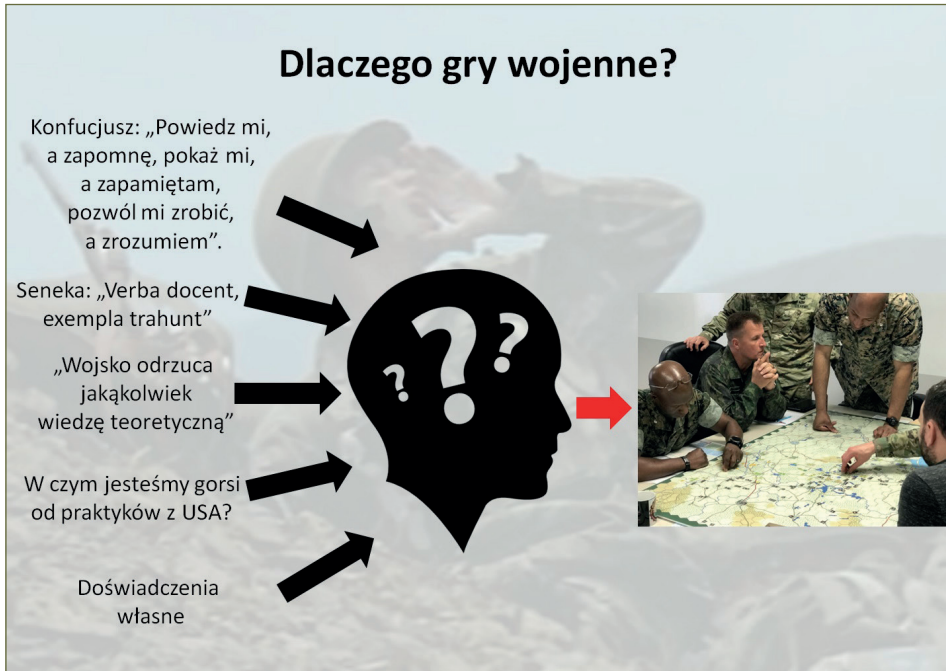
Współczesna polska armia stawia na nowe kierunki rozwoju i kształcenia, w tym na kształtowanie i rozwijanie kompetencji miękkich, w której to dziedzinie specjalizuje się właśnie WCEO. Ktoś może się zastanawiać, po co wojsku potrzebne są kompetencje miękkie, skoro podstawowym jego zadaniem jest eliminowanie wroga i głównie w tym kierunku żołnierze powinni podnosić swoje zdolności. Wojsko Polskie, podobnie jak inne cywilne podmioty, tworzą ludzie. Dowodzenie nimi w sposób efektywny wymaga dziś wielu umiejętności, zwłaszcza w chwili,

⁵ Zdjęcia i wzmianki o grach wojennych prowadzonych przez Marszałka Józefa Piłsudskiego można bez trudu znaleźć w zbiorach Narodowego Archiwum Cyfrowego czy w Archiwum Akt Nowych.

⁶ Więcej o JTLS-GO: https://www.rolands.com/jtls/j_over.php (dostęp: 20.10.2023).

⁷ Szerzej o wykorzystaniu gier wojennych w U.S. Naval War College: <https://usnwc.edu/Research-and-Wargaming/Wargaming> (dostęp: 20.10.2023).

Rysunek 1. Ciąg logiczny wyboru planszowych gier wojennych jako narzędzia dydaktycznego



Źródło: opracowanie własne.

w której większość armii państw Europy Zachodniej cierpi na brak chętnych do służby, a za wschodnią granicą RP toczy się regularna wojna.

Od pewnego czasu wyniki ankiet ewaluacyjnych poszczególnych kursów i szkoleń wskazywały na to, że żołnierzom nie do końca odpowiada forma prowadzenia zajęć. Podpułkownik rez. dr Leszek Kanarski, uznany teoretyk przywództwa w Polsce, powiedział kiedyś, że: „wojsko odrzuca jakąkolwiek wiedzę teoretyczną”⁸, a programy kursów i szkoleń, podobnie jak programy studiów na uczelniach wojskowych, przepętione są wykładami. Niestety teoretyczny charakter edukacji wojskowej w Polsce jest aż nadto widoczny. Wojskowi to praktycy z krwi i kości, którzy na co dzień obsługują specjalistyczny sprzęt warty miliony złotych i – kolokwialnie mówiąc – zwykłe gadanie nie jest w stanie przyciągnąć ich uwagi na dłużej niż pięć minut.

⁸ Wywiad ekspercki z dr. Leszkiem Kanarskim z 18.09.2017 r.

Należało się zastanowić, jak wyjść naprzeciw oczekiwaniom żołnierzy i w jaki sposób coś zmienić, jakiego narzędzia użyć, aby forma zajęć stała się atrakcyjniejsza i połączyła teorię z praktyką w przystępniejszy i przyjemniejszy sposób. Planszowe gry wojenne okazały się bardzo dobrym wyborem. Przesądziły o tym nie tylko przysłowia Seneki czy Benjamina Franklina mówiące o primacie praktyki nad teorią, ale także niezwykła elastyczność planszówek jako narzędzia dydaktycznego. Poza tym pracownicy Wydziału Edukacji WCEO mieli odpowiednie predyspozycje do zastosowania podczas zajęć nowatorskich narzędzi. Istniała zatem realna szansa, że bazując na własnych pasjach i doświadczeniach, wykorzystają planszowe gry wojenne we właściwy sposób. Dodatkowym motywatorem do przeprowadzenia pierwszych tego typu zajęć były fotorelacje z podobnych przedsięwzięć realizowanych w Stanach Zjednoczonych. Podczas oglądania zdjęć i czytania opisów tych zajęć można było sobie zadać proste pytanie: dlaczego my tak nie możemy w Polsce, w czym mamy być gorsi, aby nie dać rady?

Pod wpływem tych czynników w programie kolejnego kursu z przywództwa zostało zaplanowanych kilka godzin na zajęcia z gier wojennych. Przełożeni byli bardzo nieufni, ale ciekawość, jak to rozwiązanie sprawdzi się w praktyce, wzięła górę i program kursu został zatwierdzony. 21 września 2017 r. w WCEO przeprowadzono pierwsze zajęcia z wykorzystaniem planszowych gier wojennych. Od tego czasu w programach kursów i szkoleń prowadzonych przez WCEO coraz częściej zaczęły się pojawiać planszowe gry wojenne. Miały one nadać formom doskonalenia zawodowego żołnierzy bardziej praktyczny wymiar.

Doktryny wojskowe w Polsce przewidują wykorzystanie gier wojennych w różnego typu manewrach i ćwiczeniach na szczeblu strategicznym i operacyjnym. Zazwyczaj wykorzystują one skomplikowane oprogramowanie, o którym była mowa wcześniej, i są dość kosztowne. Nie ma jednak nigdzie wzmianek o systemowym i regularnym wykorzystaniu gier wojennych w edukacji wojskowej. Jeśli takie zajęcia mają gdzieś miejsce, to odbywają się epizodycznie i przeważnie na zamówienie konkretnych jednostek wojskowych. W związku z tym większość oficerów młodszych nie ma pojęcia, czym są gry wojenne, a tacy przeważnie trafiają na zajęcia do WCEO.

Osiąganie efektów kształcenia jest kluczowe, ale zajęcia – czy to dla żołnierzy, czy dla studentów – nie mogą być nudne. Gry wojenne dają szansę uczestnikom poszczególnych kursów i szkoleń przeżyć niepowtarzalną przygodę i poznać coś nowego. Da się przecież rozprawić na wybrane tematy kilka godzin, ale istnieje lepsza forma przekazywania wiedzy. Jeśli zajęcia

Zdjęcie 1. Uczestnicy kursu z przywództwa wojskowego grający w grę *A Distant Plain*, 21 września 2017 r.



Źródło: archiwum autora.

mają dotyczyć tematyki związanej z upowszechnianiem tradycji orężnych Wojska Polskiego, to można zarzucać żołnierzy suchymi faktami o danej bitwie czy kampanii albo dać im szansę przeprowadzić jej symulację i w bardziej dynamiczny sposób pokazać im, co się wydarzyło i dlaczego. Można na zajęciach ze strategii opowiadać o znaczeniu dla bezpieczeństwa Polski Bramy Brzeskiej i Bramy Smoleńskiej lub za pomocą odpowiedniej rozgrywki pokazać doświadczalnie, jak ważne są te punkty. Wreszcie za pomocą gier da się zaaranżować dowolne sytuacje problemowe, które będą dla uczestników zajęć prawdziwym sprawdzianem ich wiedzy i umiejętności. Obnażą ich charaktery, co pozwoli wyselekcjonować osoby o największym potencjale przywódczym i dowódczym.

Początkowo najtrudniejszym wyzwaniem dla Wydziału Edukacji WCEO okazało się przygotowanie się do prowadzenia tego typu zajęć, tj. stworzenie bazy dostępnych gier i pomocy naukowych potrzebnych do rozgrywania gier wojennych. Ponieważ nikt w WCEO nie stosował wcześniej tego typu narzędzi na

Zdjęcie 2. Symulacja inwazji wojsk rosyjskich na Ukrainę w 2022 r.



Źródło: archiwum autora.

zajęciach, przygotowanie pierwszej gry było prawdziwym wyzwaniem i budziło dużo wątpliwości.

Ze względu na brak doświadczenia początkowo wykorzystywane były do zajęć gry wojenne o charakterze hobbystycznym, jak np. *A Distant Plain* autorstwa Briana Traina i Volka Ruhnkego, *Colonial Twilight* Briana Traina, *Napoleon 1807* Denisa Sauvage'a, *Next War Poland* Mitchella Landa i Gene Billingsleya czy też *Rise of Blitzkrieg: The Fall of France 1940* Yasushiego Nakagury. Z czasem zaczęto używać niepublikowanych dotąd prototypów gier oraz przede wszystkim profesjonalnych gier zaprojektowanych specjalnie z myślą o wojsku. Niejednokrotnie udawało się także zaprosić polskiego autora gier wojennych, który swoją obecnością znacząco podnosił rangę zajęć. Najważniejszym wyznacznikiem zajęć była możliwość uczestniczenia w nich żołnierzy niemających obycia z grami wojennymi. Po starannym wytłumaczeniu zasad słuchacze mogli od razu wziąć w nich udział.

Zdjęcie 3. Tłumaczenie zasad gry



Źródło: archiwum autora.

Scenariusz przeprowadzenia zajęć z wykorzystaniem planszowych gier wojennych zwykle przebiega według tego samego schematu. Około dwa miesiące przed każdym kursem lub szkoleniem zatwierdzany jest plan zajęć. Od tego momentu rozpoczyna się właściwa praca związana z ich przygotowaniem. W zależności od tematyki kursu, prognozowanej liczby uczestników, ich stopni wojskowych oraz przyznanego czasu wybiera się cel zajęć, tytuł gry i scenariusz rozgrywki. Jeśli jest to np. kurs z przywództwa, to wybrana gra i scenariusz muszą zapewniać dostateczny poziom intensywności rozgrywki, przewidywać podejmowanie wielu kluczowych decyzji, a tym samym duże prawdopodobieństwo wystąpienia tarcia między uczestnikami gry i krytycznych sytuacji testujących ich charaktery.

Albert Einstein mawiał, że „Bóg nie gra w kości”⁹. W grach wojennych na całym świecie stosuje się przeliczniki potencjałów, specjalne algorytmy i matryce, które mają wyeliminować nadmierną losowość. Uzależnienie sukcesu i porażki od rzutu kostką może nie być spójne z istotą dyplomacji, ale jedynie

⁹ J. Bernstein, *Albert Einstein i granice fizyki*, Świat Książki, Warszawa 2008, s. 125.

dzięki elementowi przypadkowości gra może należycie symulować kapryśną rzeczywistość. Można pomyśleć, że używanie kości sprawia, iż rozgrywka staje się niczym więcej jak tylko grą hazardową. Jeśli ktoś tak uważa, to nie rozumie istoty ryzyka. Nikt inny nie pojmuje znaczenia słowa „szczęście” tak jak żołnierze. Dlatego podczas zajęć organizowanych przez WCEO wykorzystywane są gry, w których o zwycięstwie decyduje wypadkowa decyzji graczy i szczęście w postaci rzutów kośćmi, na które również mogą wpływać dowódcy poszczególnych frakcji występujących w grze. Podczas rozgrywki, która się toczy tu i teraz, nie ma miejsca na przestoje, a nic tak nie sprawdza, czy żołnierze potrafią zachować zimną krew, jak wysoka stawka ich poczyną.

Następny etap zakłada przygotowanie samej rozgrywki. Jeśli mają być wykorzystywane komercyjne gry i będzie kilka symultanicznych rozgrywek, to musi zostać zakupiona odpowiednia liczba egzemplarzy gry. Następnie następuje adaptacja do zajęć gier wydanych za granicą. Należy wyjść z założenia, że nie każdy włada świetnie np. językiem angielskim. Dlatego przygotowywane są tłumaczenia na język polski wszystkich elementów występujących w grze: kart pomocy graczy, kart wydarzeń, map, a przede wszystkim instrukcji. Kiedy tłumaczenia są już gotowe, drukuje się je. Jak już wspomniano, wojsko odrzuca jakąkolwiek wiedzę teoretyczną. Pomimo wcześniejszego udostępnienia instrukcji niewielu żołnierzy do niej zagląda do momentu rozpoczęcia gry. W związku z tym rozpoczęto eksperymenty z kręceniem krótkich filmów instruktażowych, aby zwiększyć szanse na zapoznanie się z zasadami rozgrywki przez jej uczestników.

Przygotowanie efektywnych, wielkoformatowych wersji gier jest dla pracowników WCEO dodatkowym wyzwaniem. Z czasem okazało się, że taki format gry ma wiele plusów. Uczestnicy zajęć mogą poczuć się przy ogromnej sztabowej mapie jak ważni dowódcy kluczowych bitew i kampanii. Do tego inaczej bierze się udział w grze, którą można niemal namacalnie poczuć, przesuwając kijkami sztabowymi modele i rzucając ogromnymi kośćmi. Wszystko jest lepiej widoczne, łatwiejsze do ukazania, przez co osiąga się lepsze efekty kształcenia¹⁰.

Wydruk mapy na banerze czy płótnie w dużej skali (np. 2×2,5 m) to jedno, a dostosowanie podstawowych elementów wykorzystywanych w grze to inna sprawa. Na przykład, przygotowując grę *Chancellorsville 1863*, występujące w wersji oryginalnej drewniane sześciiany imitujące jednostki piechoty zastąpiono modelami przedstawiającymi żołnierzy biorących udział w tej

¹⁰ Poglądowy wygląd takiego stołu sztabowego można zobaczyć chociażby w filmie *Bitwa o Ardeny* w reżyserii Kena Annakina z 1965 r.

Zdjęcie 4. Proces malowania klocków edukacyjnych do wykorzystania w jednej z gier



Źródło: archiwum autora.

bitwie (zdjęcie 7). Skoro skalę gry się powiększa, to jej elementy także. Niejednokrotnie wymagało to przygotowania większych klocków edukacyjnych. Stolarnie nie realizują takich zamówień, więc pozyskanie ich i pomalowanie leżało w gestii organizatorów zajęć. Podobnie było z kartami wydarzeń, które trzeba było przygotować i pociąć w odpowiedniej ilości. To tylko nieliczne przykłady z procesu przygotowywania własnych egzemplarzy gier. W efekcie często dało się słyszeć komentarze, że Wydział Edukacji dysponuje małą manufakturą gier wojennych.

Gry wojenne nie są rzeczywistością i pomimo podobieństw elementów składających się na nie do prawdziwych operacji wojskowych ich abstrakcyjność nie zawsze jest na pierwszy rzut oka oczywista dla osób bez doświadczenia wojskowego. Mimo to nie można w najmniejszym nawet stopniu dopuścić się przekłamań. Świetnym przykładem mogą okazać się w tym miejscu modele i figurki wykorzystane w wielkoformatowej wersji

gry *Rise of Blitzkrieg: The Fall of France 1940*. Skoro gra symuluje kampanię francuską 1940 r., to wyposażenie również musi przedstawiać autentyczny sprzęt, ekwipunek oraz kamuflaż wykorzystywane w tej kampanii. Nie można na przykład wykorzystać w takim momencie po stronie niemieckiej legendarnych i przepięknych modeli czołgów *Panzerkampfwagen VI Tiger*, bo miałyby się to z prawdą historyczną. Co innego warianty czołgów *Panzerkampfwagen II, III i IV*.

Zdjęcie 5. Autor gier wojennych Krzysztof Dytczak w otoczeniu żołnierzy podczas prowadzenia rozgrywki w grę *Beresteczko 1651*



Źródło: archiwum autora

Same zajęcia zaczynają się najczęściej od krótkiego wykładu merytorycznego, który ma wprowadzić uczestników w klimat gry, np. zajęcia z wykorzystaniem gry *A Distant Plain*, opowiadającej o współczesnych działaniach kontrpartyzanckich w Afganistanie, zwykle poprzedzone są wykładem dotyczącym historii konfliktów zbrojnych na terytorium tego kraju i ilości zaangażowania się w nie po 2001 r. Polskiego Kontyngentu Wojskowego.

Później następuje tłumaczenie zasad gry. W krótkim czasie żołnierze przyjmują bardzo dużą ilość informacji. Już sam ten fakt jest dla nich nie lada wyzwaniem i sprawdzeniem kompetencji dowódczych.

Kulminacyjny punkt zajęć stanowi właściwa rozgrywka, według przygotowanego scenariusza. Gracze przeważnie wyznaczają kapitanów i wybierają zespoły, które ze sobą rywalizują. Jest to najbardziej wymagająca część dla prowadzącego zajęcia i sędziego zarazem, zwłaszcza jeśli na raz trwa kilka symultanicznych rozgrywek. Osoba taka musi odpowiadać na wiele pytań, często precyzyjnie wyjaśniać niuanse zasad oraz reagować na to, co się dzieje. W żadnym wypadku nie może jednak wpływać na decyzje graczy i sam przebieg rozgrywki. Może nakreślać rozwiązania, tłumaczyć konsekwencje itd., ale nie może się angażować. Jest to duży atut zajęć prowadzonych w WCEO. Wiele manewrów wojskowych ma polityczny charakter i z góry określone cele są osiąganym. Wskazana strona zawsze wygrywa. Zwyciężają naprawdę najlepsi. Podczas gry należy jednocześnie pilnować, aby nikt świadomie lub nieświadomie nie oszukiwał. Ważne jest też utrzymanie tempa rozgrywki. Często wprowadzane są modyfikacje, aby zmaksymalizować efekt w odniesieniu do celów, np. potęgowane są kryzysowe sytuacje, zamieniani są kapitanowie poszczególnych drużyn, zwiększana jest presja podejmowania decyzji, zmniejsza się limity czasowe na wykonanie ruchu itd. W kreowaniu takich utrudnień prowadzącego grę może ograniczać tylko wyobraźnia. Zajęcia kończą się zawsze podsumowaniem, które stanowi ich najtrudniejszą i najważniejszą część. Należy wówczas wskazać błędy popełnione przez graczy, omówić, w jaki sposób cele zajęć zostały osiągnięte, jakie techniki wykorzystano podczas gry i wreszcie czego słuchacze mogli się nauczyć. Bez tej części zajęcia byłyby niczym więcej niż miło spędzonym czasem.

Jak wynika z powyższych rozważań, pracownicy WCEO wykorzystują planszowe gry wojenne w nie do końca klasyczny sposób. Nie używają ich stricte do nauki taktyki, strategii lub testowania różnych koncepcji, ale do zapoznawania słuchaczy z historią, uświadamiania im sytuacji geopolitycznej, a przede wszystkim – do kształtowania i rozwijania u nich kompetencji miękkich. Gry wojenne katalizują podstawowe typy społecznej aktywności, przydatne nawet we współpracy w tak zhierarchizowanej strukturze, jak armia. Zmuszają osoby biorące udział w rozgrywce do intensywnej komunikacji, rozwiązywania problemów, podejmowania trudnych decyzji, adaptacji do dynamicznie zmieniającej się sytuacji, planowania działań, ponoszenia odpowiedzialności

Zdjęcie 6. Wielkoformatowa wersja gry *Berlin 1945*



Źródło: archiwum autora.

za swoje czyny itd. Przy okazji gracze poznają się wzajemnie, budują zaufanie, a przez to tworzą solidne fundamenty pracy zespołowej. Granie w planszowe gry wojenne jest tym rodzajem ludzkiej aktywności, której dodatkowym efektem jest osiągnięcie zakładanych celów dydaktycznych, m.in. rozwijanie umiejętności strategicznego i taktycznego myślenia. Z jednej strony gry wojenne są wymagające dla uczestników, a z drugiej – nadal pozostają rodzajem realistycznej, skomplikowanej zabawy, mającej ściśle określone reguły. Być może zajęcia z wykorzystaniem planszowych gier wojennych wydają się archaiczne i nie mają porównania z wielkimi grami sztabowymi, toczonymi na wielu superkomputerach, ale mają tę podstawową zaletę, że zmuszają uczestników do myślenia, a to już bardzo wiele. „Roberts¹¹ zmusił znaczną liczbę bardzo głupich oficerów do myślenia, czasami po raz pierwszy w ich życiu”¹². Każda aktywność, która uczy myślenia, jest dziś na wagę złota. „Przekonać można jedynie wtedy, gdy w zmęczonych ludziach wzbudzi się przeświadczenie (...), że rzecz jest naprawdę interesująca. Jeśli udzieli się im entuzjazm, będą grać, walczyć i pracować w najlepsze”¹³. Podczas każdego

¹¹ Kapitan Gilbert Roberts – dowódca Western Approaches Tactical Unit (WATU), jednostki utworzonej w styczniu 1942 r. w celu opracowywania i rozpowszechniania nowych taktyk przeciwdziałania atakom niemieckich łodzi podwodnych na transatlantyczne konwoje żeglugowe. Jednostka ta wykorzystywała w swojej pracy gry wojenne.

¹² S. Parkin, *Ptaki i wilki. Tajna gra, która odwróciła losy II wojny światowej*, Rebis, Poznań 2021, s. 225.

¹³ Tamże, s. 106.

zajęć widać, jak zmienia się podejście do gier wojennych żołnierzy. Zawsze zaczyna się od lekkiego lekceważenia, obaw i dużego dystansu do perspektywy nadchodzącej rozgrywki. Wraz z upływem czasu miejsce lekceważenia i niepewności zajmuje zainteresowanie i zaangażowanie. Zazwyczaj każda gra kończy się pełnym emocji i pasji rozstrzygnięciem, w którym uczestniczą rozemocjonowani gracze. Duch rywalizacji bierze górę. Choć może wygrać tylko jedna ze stron, to analiz i kłótni po zakończonych zajęciach nie brakuje. Każdy chce się sprawdzić jako dowódca i wykazać wyższość swoich umiejętności i doświadczenia.

Zajęcia z gier wojennych, które zostały wprowadzone w WCEO, spotkały się z pozytywnym odbiorem. Cieszą się dużym zainteresowaniem i uznaniem żołnierzy, którzy w nich uczestniczą. Świadczą o tym wyniki ankiet ewaluacyjnych. O to kilka wybranych zapisów¹⁴:

Gra wojenna – coś nowego i silnie motywującego.

Bardzo interesująca była gra strategiczna. Pokazuje świetnie podejście na temat przewodzenia, współpracy w zespole i strategicznego myślenia.

Kształcenie i doskonalenie kompetencji za pomocą gry wojennej – połączenie nauki z relaksem.

Gra wojenna prowadzona bardzo ciekawie, aktywizująca słuchaczy, podparła żywymi przykładami.

W mojej opinii zajęcia rewelacja. Ta gra zrobiła na mnie ogromne wrażenie. Myślę, że z przyjemnością pograliby w nią nawet sami Naczelnicy... Uważam, że mamy tu wszystko, co realizujemy na smutnych ćwiczeniach. Proces dowodzenia może niesformalizowany, ale jest żywy i faktycznie widać podjęte decyzje.

Pozytywny odbiór zajęć przez żołnierzy przełożył się na ugruntowanie pozycji gier wojennych w działaniach szkoleniowych WCEO. Pod wpływem pozytywnych opinii Centrum zdecydowało się zorganizować szkolenie pt.: *Wykorzystanie planszowych gier wojennych w procesie kształtowania kompetencji przywódczych i dowódczych kadry sił zbrojnych*. W ciągu pięciu dni słuchacze zostali poddani intensywnej próbie. Pod okiem instruktorów i autorów gier rozwijali i doskonalili swoje umiejętności, biorąc udział w rozgrywkach o różnej skali trudności. Szkolenie okazało się sukcesem, dzięki czemu wejdzie najprawdopodobniej na stałe do oferty edukacyjnej WCEO. Co więcej, inne jednostki szkolnictwa wojskowego zwracają się prośbą o pokazowe zajęcia i wystąpienie w konferencjach i sympozjach

¹⁴ Raporty z ankiet ewaluacyjnych są przygotowywane przez Wojskowe Biuro Badań Społecznych WCEO dla wszystkich kursów i szkoleń realizowanych w tej instytucji.

Zdjęcie 7. Modele żołnierzy wojsk Konfederacji wykorzystane w wielkoformatowej wersji gry *Chancellorsville 1863*



Źródło: archiwum autora.

naukowych, na których chcą usłyszeć, w jaki sposób gry wojenne są wykorzystywane w procesie edukacji w WCEO. Łatwiej jest teraz także nawiązać naukową współpracę w tej dziedzinie z wykładowcami z Uniwersytetu Georgetown czy Naval War College. Pomimo tych niewątpliwych sukcesów, nie należy na nich poprzestawać, tylko stawiać sobie kolejne cele i wyzwania. Pracownicy Centrum mają już nowe pomysły na kolejne zajęcia z grami wojennymi w roli głównej.

PODSUMOWANIE

Podsumowując, trzeba zauważyć, że gry – dzięki wykorzystaniu logiki i zasad – odtwarzają scenariusze, w których gracz może modyfikować strategię. Są doskonałą symulacją perspektywy i problemów, z jakimi dowódcy mierzą się w walce. Pod względem pełnionych funkcji plansza gry jest tożsama z mapą. Zarówno gracz, jak i taktyk z lotu ptaka obserwują teatr wojny, to posuwając jednostki naprzód, to je wycofując. Gry zapewniają

środowisko, w którym bez konsekwencji można zbadać i przećwiczyć scenariusze niebezpieczne, rzadko występujące lub pociągające za sobą bardzo poważne skutki. Dlatego idealnie się sprawdzają do przedstawiania wojny.

Gry wojenne dowiodły swojej niezwyklej skuteczności wśród zawodowych wojskowych, którzy za pomocą planszy badali strategię i taktykę na fikcyjnych frontach. Starannie zaprojektowane gry są w stanie uczynić z amatorów ekspertów przekazujących graczom bezcenne doświadczenia, które pewnego dnia mogą ocalić im życie. Błędy popełniane przez graczy na planszy pozwalają im zdobyć wiedzę, która może wzmocnić ich czujność i pewność siebie podczas realnych działań.

Wojskowe Centrum Edukacji Obywatelskiej wykorzystuje planszowe gry wojenne przede wszystkim w celach edukacyjnych, a w mniejszej mierze w celach symulacyjno-analitycznych. Słuchacze kursów używają różnych gier wojennych do studiowania historii wojskowości, do badania strategicznych, operacyjnych i taktycznych problemów napotykanym przez narody i armie na przestrzeni dziejów oraz do podnoszenia kompetencji przywódczych czy promowania koleżeństwa i zabawy. Uczestnicy kursów wykorzystują gry planszowe, figurki historycznych postaci, militaria oraz wielkoskalowe mapy do badania złożoności wojny. Aby uczestniczyć w takich zajęciach, nie jest wymagane wcześniejsze doświadczenie z grami wojennymi. Choć wprowadzenie gier wojennych do szkoleń prowadzonych przez WCEO napotkało wiele trudności i było dużym wyzwaniem, a doświadczenie w ich prowadzeniu niejednokrotnie było zdobywane metodą prób i błędów, to obecnie tego rodzaju zajęcia mają ugruntowaną pozycję, dzięki czemu perspektywa ich dalszego rozwoju pozostaje niezagrażona.

SUMMARY

The article is primarily intended to present the reasons for introducing classes using board war games at the Military Center for Civic Education (WCEO), to familiarize with the possibilities of using board war games in military education and their characteristics. It shows not only the reasons for introducing games to WCEO's educational offer, but also the method of implementing them in various types of courses and training, as well as the

general process of preparing classes using board war games. Moreover, the positive effects of using war games in military education and soldiers' service activities were generally presented.

KEYWORDS

war games, war boardgames, military education, Military Center for Civic Education

BIBLIOGRAFIA

- Bernstein J., *Albert Einstein i granice fizyki*, Świat Książki, Warszawa 2008.
<https://bonsai-games.net/products/rob/> (dostęp: 20.10.2023).
<https://paxsims.wordpress.com/2016/04/01/us-army-war-college-strategic-war-game-program/> (dostęp: 20.10.2023).
<https://usnwc.edu/Research-and-Wargaming/Wargaming> (dostęp: 20.10.2023).
<https://wceo.wp.mil.pl/edukacja-i-kultura/kursy-online/kursy-doskonala-ce-10325479/> (dostęp: 20.10.2023).
<https://www.facebook.com/westpointhistory/> (dostęp: 20.10.2023).
https://www.rolands.com/jtls/j_over.php (dostęp: 20.10.2023).
<https://www.westpoint.edu/military/directorate-of-cadet-activities/academic-clubs/wargames-committee> (dostęp: 20.10.2023).
Murray H.J.R., *A History of Board-games Other Than Chess*, Clarendon Press, Oxford 1952.
Parkin S., *Ptaki i wilki. Tajna gra, która odwróciła losy II wojny światowej*, Rebis, Poznań 2021.
Paterson J., *Playing at the World. A History of Simulating Wars. People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games*, Unreason Press, San Diego 2012.