

MICHAŁ STACHURA
Instytut Historii, Uniwersytet Jagielloński

MOŻLIWE NARZĘDZIE BADANIA MOŻLIWOŚCI.
O ROZRYWKOWYCH „GRACH WOJENNYCH” I POŻYTKU,
JAKI MOGĄ PRZYNIĘŚĆ ROZWOJOWI NAUK HISTORYCZNYCH

Abstract

Philip Sabin points out that modern wargames not only contain substantial amounts of historical information but also arrange it into interactive models which depict historical processes in a simplified manner. Such models can be used in historical research as well, complementing the discourse through more holistic and mathematically strict accounts, and providing tools that impose some discipline on counter-factual speculation.

Słowa kluczowe: gry, wargaming, modelowanie historii, kontrfaktualizm, historia wojskowości
Key words: games, wargaming, modelling of history, counterfactualism, military history

– Czym są te pudełka żołnierzy ołowianych tam, w tej oszklonej witrynie? Czyż nie są świadkami tej grozy i piękności, tego pragnienia zaszczytnej śmierci, której nie wyrugowano nawet z nieśmiertelności raju? Panie Turnbull, nie pogardzaj pan ołowianymi żołnierzami.
– Nie pogardzam nimi! — krótko, ale z dużym naciskiem odparł pan Turnbull, właściciel sklepu z zabawkami.

G.K. Chesterton, *Napoleon z Notting Hill*¹

KRĘTA HISTORIA „ROZRYWKOWYCH GIER WOJENNYCH”

Zabawa i wojna to dwie na pozór przeciwstawne sfery aktywności ludzkiej. Pierwsza niesie z sobą skojarzenia bez troski i bezpieczeństwa, druga wydaje się ich dokładnym zaprzeczeniem. A jednak istnieje pewna czynność łącząca oba te pozornie nieprzystawalne zjawiska — zabawa w wojnę. Zaskakujące światło rzucają na nie przeprowadzone w ostatnich latach badania przyrodników nad żyjącymi na wolności szympanсами. Otóż okazuje się, że owi najbliżsi żyjący krewni *Homo sapiens* prowadzą prawdziwe, krwawe,

¹ G.K. Chesterton, *Napoleon z Notting Hill*, przeł. J. Łaszczoła, Warszawa 1957, s. 121.

a jednocześnie cechujące się zadziwiająco „ludzką” przemyślnością wyprawy wojenne, których celem jest przegnanie konkurencyjnych grup z obfitujących w owoce drzew na pograniczu własnego terytorium². Jednocześnie na co dzień młodociane szympansy płci męskiej namiętnie oddają się zabawom w walkę³. Choć, oczywiście, należy być ostrożnym w formułowaniu porównań, to w tym wypadku trudno się oprzeć wrażeniu, że zarówno „wojna”, jak i „zabawa w wojnę” istnieją nie od przysłowiowego „zarania ludzkości”, lecz pojawiły się na o wiele wcześniejszym etapie rozwoju — wniosek niewątpliwie przykry dla wszystkich rzeczników ekskluzywizmu ludzkiego gatunku w świecie przyrody (choć akurat monopol na prowadzenie wojen nie wydaje się czymś, czym ludzkość powinna się specjalnie szczycić).

W tym kontekście znacznie bardziej prawdopodobnie brzmi stwierdzenie Johana Huizingi „od chwili gdy istnieją słowa na określenie walki i zabawy, chętnie nazywano walkę zabawą lub grą”⁴. W ostatnim czasie grupa anglosaskich badaczy pokazała na paru przykładach, jak rozpowszechnione jest w różnych epokach i w różnych, izolowanych kręgach kulturowych zjawisko „gry wojennej”⁵. Specyficzną formę zabawy, jaką jest „gra” oraz prawdziwą wojnę łączy zarówno element rywalizacji, walki (grec. *agon*), jak i poddanie tej walki swoistym regułom, według których powinna być toczona.

Nawet, jeśli walkę uznamy za istotę „prawdziwej wojny”, a reguły za cechy zabawy, trudno w dziejach znaleźć przykłady wojny całkowicie pozbawionej reguł⁶ i gry, całkowicie pozbawionej elementu agonistycznego.

Ponad sto lat przed autorem *Homo ludens* bliskość gry i wojny rozpoznał wybitny teoretyk wojskowości, Carl von Clausewitz, pisząc, że ludzką czynnością najbliższą wojnie jest gra w karty⁷.

Ta genialna intuicja mogła się współczesnym wydać niedorzeczna, choć właśnie ta epoka była świadkiem świtu nowego typu gier „wojennych”, które pomogły wojskowym lepiej przygotować się do toczenia przyszłych wojen. Jest paradoksem, że stało się to po tysiącletnich równoległym rozwoju sztuki wojennej i gier w wojnę (angielski termin „wargaming” nie doczekał się, niestety, technicznego odpowiednika w języku polskim).

Początki „wojen toczonych na planszy” giną w pomroce dziejów. Zapewne, trudno znaleźć podstawy dla przyjęcia przypuszczenia Petera Perli, że sumeryjskie i egipskie

² J.C. Mitani, D.P. Watts, S.J. Amstler, *Lethal Intergroup Aggression Leads to Territorial Expansion in Wild Chimpanzees*, „Current Biology” 20.12 (2010), s. 507–508. Doskonałą ilustracją są ostatnie minuty popularnonaukowego filmu BBC *Planet Earth* odcinek 8 *Rainforests* z komentarzem Davida Attenborough (reż. serii A. Forthergill, reż. odc. A. Byatt i in., BBC Bristol 1996, wyd. pol. Warszawa [b.r.], min. 43–47).

³ S.M. Kahlenberg, R.W. Wrangham, *Sex Differences in Chimpanzees' Use of Sticks as Play Objects Resemble those of Children*, „Current Biology” 20.24 (2010), s. 1067–1068.

⁴ Tłumaczenie za J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 2007, s. 143.

⁵ T.J. Cornell, T.B. Allen (eds.), *War and Games*, Rochester, 2002. Poszczególni autorzy zajmują się grami wojennymi w starożytnej Grecji i Rzymie, w średniowieczu bizantyńskim i zachodnioeuropejskim, w świecie Azteków i Papuasów oraz u plemion południowej Etiopii.

⁶ J. Huizinga, *op. cit.*, s. 144–145 wskazuje, że tendencja do pozbawienia wojny „zasad” łączy się nieuchronnie nie tylko z dehumanizacją przeciwnika, ale i odrzuceniem stanowiącego o tożsamości prowadzącego wojnę „kodeksu honorowego”.

⁷ C. von Clausewitz, *O wojnie*, I.21, przeł. A. Cichowicz, L. Koc, Warszawa 2007, s. 27.

figurki żołnierzy były w istocie pionami jakichś nieznanych nam wojennych gier⁸. Bezsporne są natomiast początki najbardziej szanowanych gier planszowych, szachów i go. Pierwowzór szachów, indyjska *Czaturanga*, była początkowo wojenną grą przedstawiającą cztery walczące armie wyposażone w słonie, rydwany, kawalerię i piechotę. Dopiero z czasem szachy zatraciły ten swój jednoznacznie wojenny charakter. *Wei Chai*, pierwowzór go, miał w zamierzeniu odzwierciedlać sposób zwyciężania wrogiej armii przez okrążenie, a nie bezpośrednie starcie — każdy, kto kiedykolwiek zmierzył się z regułami go, łatwo rozpozna w nich ów pierwotny zamysł⁹.

Choć u swego zarania gry planszowe były swoistym sposobem „modelowania wojny”, to przez kolejne stulecia podążały drogą abstrakcji, której uwięzieniem może być średniowieczna *Numeromachia* — gra toczona na szachownicy, w której każdemu pionowi przypisana jest wartość liczbowa, a o zwycięstwie decyduje ustawienie kilku z nich według jednej z trzech proporcji: arytmetycznej, geometrycznej lub harmonicznej¹⁰. Epoka nowożytna była świadkiem raczej nieudolnych prób powrotu do konkretności, przez nadawanie pionom wojskowych rang, a polom cech terenu walki¹¹ (dalekim potomkiem owych „wojennych szachów” jest ciesząca się obecnie dużą popularnością gra „Stratego”).

W końcu XVIII wieku modelowanie bitwy morskiej przy pomocy miniaturowych okrętów odniosło pierwszy znaczący sukces w dziejach wojskowości — Szkot John Clerk opracował w ten sposób taktykę przełamania szyku liniowego okrętów, z powodzeniem zastosowany przez admirałów Rodneya i Nelsona. Trzeba jednak dodać, że nie była to gra, lecz jednoosobowo obsługiwany model zbudowany dla wypracowania nowych koncepcjami taktyki morskiej¹². W czasach największych tryumfów Napoleona grupa wpływowych młodych pruskich oficerów próbowała przez właściwie skonstruowaną grę wojenną przeciwstawić się geniuszowi Cesarza Francuzów¹³. Jednak trwały sukces odniosło dopiero dzieło cywila, wrocławskiego urzędnika Georga Leopolda von Reisswitza, udoskonalone przez jego syna, porucznika pruskiej armii. *Kriegsspiel* zachwyciła księcia Wilhelma (późniejszego cesarza Wilhelma I), początkowo sceptyczny szef sztabu Karl von Muffling miał po pierwszej demonstracji zakrzyknąć „To nie gra! To trening do wojny!” i polecił stosować ją jako metodę szkolenia oficerów¹⁴. Demonstracja ta zawierała już wszystkie elementy gier wojennych stosowanych współcześnie w wojsku — dwie zhierarchizowane grupy graczy i rozdzielająca ich trzecia grupa „arbitrów”, orzekająca o wynikach walk (później rolą owych „arbitrów” stało się samo przekazywanie informacji izolowanym od siebie graczom obu stron).

Choć droga wynalazku była wyboista (młody von Reisswitz, sekowany przez konserwatywnie nastawionych przełożonych, popełnił samobójstwo), sukcesy pruskiej armii na polach Sadowej i Sedanu przekonały ostatecznie inne generalicje o przydatności „gier

⁸ P. Perla, *The Art of Wargaming*, Annapolis 1990, s. 15.

⁹ P. Perla, *op. cit.*, s. 16.

¹⁰ D. Ilmer, N. Gädeke, E. Henge, H. Pfeiffer, M. Spicker-Beck, *Rhytmomachia*, München 1987; Ph. von Hilgers, *War Games. A History of War on Paper*, przeł. R. Benjamin, Cambridge–London 2012, s. 1–10.

¹¹ P. Perla, *op. cit.*, s. 17–19.

¹² P. Perla, *op. cit.*, s. 19–21.

¹³ Ph. von Hilgers, *op. cit.*, s. 33–39.

¹⁴ P. Perla, *op. cit.*, s. 23–30, Ph. von Hilgers, *op. cit.*, s. 43–53.

wojennych”. Stosowane we wszystkich armiach, mają za sobą długą historię spektakularnych sukcesów i porażek, trudno jednak wyobrazić sobie bez nich współczesne planowanie działań wojennych¹⁵. Jednak „gry wojenne” przeżyły w XX wieku kolejną przygodę — powrót do świata rozrywki.

Zapewne, zaskoczeniem dla wielu może być fakt, że ojcem rozrywkowego „wargamingu” był pacyfista, a zarazem jeden z najpłodniejszych umysłów początków XX wieku — Herbert George Wells. Deklarowane cele były również pacyfistyczne — w przeddzień pierwszej wojny światowej (książka *Little Wars* ukazała się w 1913 roku) Wells oferował nieznaną wojny rodakom nową rozrywkę, która miała zaspokoić ich „agonistyczne” instynkty bez konieczności ich wyładowania w realnym świecie. Pomysł był genialnie prosty — Wells wykorzystał rozwijający się przemysł produkcji miniaturowych żołnierzyków tworząc reguły dla toczenia nimi wojen¹⁶. Dalsze losy pomysłu mogą, paradoksalnie, potwierdzać intuicje brytyjskiego pacyfisty. Zaangażowane we wzajemną rzeź pokolenia nie okazały się nim zainteresowane. Dopiero lata 50. i 60. przyniosły burzliwy rozwój „wargamingu” skierowanego, co ciekawe, raczej na przeszłe, historyczne konflikty. Badacze łączą go z pokoleniem wychowanym w kulcie bohaterstwa żołnierzy walczących z nazistowskimi Niemcami, a jednocześnie z odrazą odnoszącym się do współczesnych wojen, czy to realnych, jak wojna w Wietnamie, czy potencjalnie grożącej atomowej zagłady¹⁷.

Powstający w latach 50. „wargaming” podzielił się na dwa kierunki. Brytyjcy spadkobiercy Wellsa rozwijali element „modelarski”, skupiając się na spektakularnym, estetycznym aspekcie, jakim były figurki żołnierzy i sprzętu wojskowego. Amerykanie dążyli natomiast do opracowania bardziej abstrakcyjnych gier planszowych, poświęcając estetykę miniaturowych modeli na rzecz reguł modelujących wydarzenia na polu bitwy¹⁸. Schizma widoczna jest w większości krajów i środowisk, chwalebny wyjątkiem i przykładem współpracy jest Francja ze swoim czasopismem *Vae Victis*¹⁹, a w Polsce internetowe forum „Strategie”, skupiające część hobbystów obu grup²⁰.

O ile kierunek brytyjski nazwać można „artystycznym”, o tyle kierunek amerykański poszedł zdecydowanie w kierunku badań historycznych nad przeszłymi konfliktami. Znaczącym krokiem było opracowanie w roku 1964 gry o bitwie pod Midway, w czasie którego wywiad twórców z bohaterem wydarzeń, ówczesnie admirałem McClusky’em, doprowadził do zrewidowania ówczesnie obowiązującej ich wizji²¹. Komercyjne gry wojenne, nie tracąc swego „rozrywkowego” celu, coraz ambitniej starały się modelować historyczne wydarzenia. Pierwsi docenili te starania wojskowi, powołując wielu twórców gier rozrywkowych na ekspertów projektujących „poważne” gry wojenne przeznaczone dla wojska — okazało się, że hobbysci lepiej niż zawodowi wojskowi potrafią opracować

¹⁵ P. Perla, *op. cit.*, s. 30–34, 40nn.

¹⁶ P. Perla, *op. cit.*, s. 3, 34–36.

¹⁷ Ph. Sabin, *Playing at War: The Modern Hobby of Wargaming*, w: T.J. Cornell, T.B. Allen (eds.), *War and Games*, Rochester, 2002, s. 201.

¹⁸ Ph. Sabin, *op. cit.*, s. 200–202.

¹⁹ <http://vaevictis.histoireetcollections.com/> (dostęp: 26.07.2012, godz. 12.00).

²⁰ <http://www.strategie.net.pl/> (dostęp: 26.07.2012, godz. 12.00).

²¹ P. Perla, *op. cit.*, s. 118–119.

symulujące rzeczywistość modele²². Na uznanie w świecie nauki akademickiej wciąż jednak wydaje się zbyt wcześnie.

Jaskółką może okazać się tu działalność Philipa Sabina, profesora studiów wojennych w Kings College w Londynie (a zarazem eksperta Sił Powietrznych Wielkiej Brytanii)²³. Sabin jest wybitnym badaczem historii wojskowości zarówno najnowszej, jak i starożytnej (jego teoria starożytnej bitwy lądowej stanowi znaczący wkład w naszą wiedzę o epoce²⁴), a zarazem projektantem planszowych gier historycznych. W ostatnim dziesięcioleciu ośmielił się połączyć obie linie zainteresowań, powołując do życia kurs, którego uczestnicy rozpatrują historyczne konflikty poprzez rozgrywanie ich na planszy, a pracą zaliczeniową jest paralelne stworzenie gry modelującej określony historyczny konflikt i klasycznej, narracyjnej pracy analizującej jego przebieg. Kurs odniósł niewątpliwy sukces — w jego wyniku powstają nie tylko cieszące się popularnością gry, ale i bardzo pozytywnie oceniane prace narracyjne, analizujące materiał źródłowy w sposób odbiegający od utartych schematów²⁵. Sukces ten ośmielił Sabina do napisania książki, która, w moim odczuciu, może w naukach historycznych odegrać rolę podobną do tej, jaką w dziejach wojskowości odegrał pokaz dokonany przez porucznika Georga Heinricha von Reisswitza przed współautorem zwycięstwa pod Waterloo²⁶. Nosi ona znaczący podtytuł *Studying Conflict through Simulation Games*²⁷.

KONSTRUKCJA „ROZRYWKOWEJ GRY WOJENNEJ”

Struktura pracy Sabina — przechodzenie od rozważań ogólnych do coraz bardziej szczegółowych — może budzić kontrowersje. W pierwszej części autor wyklada swoje refleksje na temat natury gier wojennych, możliwości ich zastosowania w dydaktyce i badaniach historycznych. W części drugiej rozkłada takie gry na czynniki pierwsze: planszę i żetony, reguły, sposób wpisania w nie gracza i wreszcie dynamikę procesu testowania. W części trzeciej prezentuje swoje własne, stosowane w ramach zajęć gry, do których kopiowania i wykorzystania, zwłaszcza w dydaktyce, jawnie zachęca. Jest

²² P. Perla, *op. cit.*, s. 147–150. Mark Herman, jeden z najwybitniejszych twórców „rozrywkowych gier wojennych” i zarazem projektant „poważnych” gier dla wojska, sam przedstawia się w następujący sposób: „The majority of my career has been spent either as a full time wargame designer with a sideline in Defense consulting or vice versa” (M. Herman, *Card Driven Games: A False Choice?*, „Against the Odds” 21 (2008), s. 26). Warto dodać, że Herman jest współautorem książki pomagającej przekuć „strategiczne” doświadczenia gier wojennych w narzędzie przydatne dla biznesu i ekonomii (M. Herman, M. Frost, R. Kurz, *Wargaming for Leaders. Strategic Decision Making from the Battlefield to the Boardroom*, New York 2009).

²³ <http://www.kcl.ac.uk/sspp/departments/warstudies/people/professors/sabin/index.aspx> (dostęp: 26.07.2012).

²⁴ Ph. Sabin, *The Face of Roman Battle*, „Journal of Roman Studies” 110 (2000), s. 1–17; Ph. Sabin, *Land Battles w.*, Ph. Sabin, H. van Wees, M. Whitby (eds.), *The Cambridge History of Greek and Roman Warfare*, Cambridge 2007, vol. I, s. 399–433.

²⁵ Ph. Sabin, *Simulating War. Studying Conflict through Simulation Games*, London–New York 2012, s. 40–43.

²⁶ Przypomnieć tu należy rolę Mufflinga jako oficera pruskiego przy sztabie Wellingtona w roku 1815, jest rzeczą oczywistą, że to współpraca armii Wellingtona i Blüchera doprowadziła do klęski Napoleona pod Waterloo.

²⁷ Ph. Sabin, *op. cit.*, s. XXI.

jednak świadomy, że nie każdy czytelnik będzie tak cierpliwy i pojętny, by przebić się posłusznie przez pierwsze dwie, teoretyczne części, i wręcz namawia do przeskoczenia do praktycznych przykładów części trzeciej, by po ich przemyśleniu (i rozegraniu) powrócić do przerwanej lektury²⁸. Kryje się za tym pesymistyczne założenie (bardzo niebezpieczne dla recepcji niniejszego artykułu), że ktoś, kto nigdy nie zagrał w grę wojenną, nie będzie w stanie zrozumieć bardziej abstrakcyjnych rozważań na jej temat.

Świadomy ryzyka, rozpocznę prezentację tezy Autora od sformułowanej przezeń, analitycznej definicji „wargamingu”. Jego zdaniem jest on zjawiskiem łączącym w sobie trzy sfery aktywności ludzkiej: poznanie historii wojen, grę i symulację (modelowanie)²⁹. Najłatwiej nam wyodrębnić z tego amalgamatu pierwszy czynnik: zainteresowanie historią wojskowości. „Gry wojenne” są typem gier, do których dodano określony zasób wiedzy historycznej. Co jednak oznacza, że jest to zarazem gra i symulacja? Rozważmy po kolei parę przykładów zjawisk, które nie spełniają któregoś z warunków. Makieta średniowiecznego miasta niewątpliwie jest modelem zawierającym ogromną ilość danych wypływających z badań historycznych, nie jest jednak w najmniejszym stopniu grą. Zabawa żołnierzami dawnych epok toczona według reguł, nie wywiedzionych z wiedzy o historii, jest grą o podłożu historycznym, nie ma jednak ambicji modelowania, ściślego odwzorowania przeszłej rzeczywistości. Gra tocząca się w fantastycznym świecie, którego reguły funkcjonowania próbujemy w jej ramach określić, jest niewątpliwie grą symulacyjną, nie ma jednak odniesienia do rzeczywistości historycznej. Jeśli jednak świat fantastyczny zastąpimy próbą oddania naszej wiedzy historycznej przy pomocy mechanizmów gry, uzyskamy to, co zwykliśmy nazywać „grą wojenną”. Warto zauważyć, że termin „wojenna” jest myląco zawężający, definicję Sabina spełnia każda odpowiednio skonstruowana gra modelująca historyczną rzeczywistość, nie tylko o tematyce ściśle wojennej.

Przechodząc na poziom abstrakcji możemy powiedzieć, że warunki „gry symulacyjnej” (fantastycznej czy historycznej) spełnia taka gra, która z jednej strony zawiera w sobie pewien zamknięty, odzwierciedlający („symulujący”) rzeczywistość model matematyczny, z drugiej nie traci agonistycznego charakteru gry jako rywalizacji ludzkich decyzji zmierzających do „zwycięstwa”, określonego w ramach reguł. Autor zaznacza lojalnie, że w teorii gier dyskutuje się samą możliwość istnienia takiej hybrydy³⁰. Jednak już w końcu lat 70. zauważono, że tego typu wytwory, będące czymś pośrednim między izomorficznymi modelami realnego świata a pozbawionymi ambicji odwzorowania rzeczywistości grami, mogą stać się świetnymi narzędziami rozwijania teorii i testowania hipotez³¹. Czy nie warto więc zapytać o przydatność owych „modeli symulacyjnych” także dla badań historycznych? Autor odpowiada na to pytanie twierdząco, pokazując ich przewagę nad innymi narzędziami stosowanymi w tym celu w historii wojskowości, począwszy od matematycznego modelu Lanchestera, szacującego straty zadawane sobie przez dwie ścierające się armie, poprzez prosty matematyczny algorytm, a skończywszy

²⁸ Ph. Sabin, *op. cit.*, s. XXI–XXIII.

²⁹ Ph. Sabin, *Playing at War*, s. 194–196; Ph. Sabin, *op. cit.*, *Simulating War*, s. 3–4.

³⁰ Ph. Sabin, *op. cit.*, s. 5.

³¹ B.R. Schlenker, T.V. Bonoma, *Fun and Games: The Validity of Games for the Study of Conflict*, „Journal of Conflict Resolution”, 22.1 (1978), s. 32.

na próbach budowania narracji kontrfaktualnej³². Są to, warto w tym miejscu zauważyć, dwa skrajne przykłady: modelu pozbawionego elementu decyzyjnego i analizy decyzyjnej pozbawionej elementu modelowania. Temat jest przewodnią myślą całej książki, szczególnie wyliczenie korzyści, jakie może przynieść zastosowanie takich „gier symulacyjnych” w badaniach historycznych, następuje w rozdziale czwartym³³.

Zanim je rozważymy, warto przedstawić czytelnikowi strukturę współczesnej „rozrywkowej gry wojennej”, nie tyle na konkretnym przykładzie, co poruszając się w pewnym spektrum stosowanych przez ten typ gier rozwiązań. Zastanowić się przy tym należy nie tylko nad rolą poszczególnych elementów w procesie grania, ale też w modelowaniu rzeczywistości historycznej.

Najbardziej widocznym, a zarazem pozornie „niepoważnym” składnikiem gry jest jej „twardy nośnik” — plansza, żetony czy innego rodzaju mobilne elementy, karty. W pewien sposób stanowią one zbiór twardych danych historycznych, które wprowadzamy do modelu. Plansza odzwierciedla istotne dla modelu dane, dotyczące geografii historycznej. Istnieje szereg sposobów modelowania terenu — od siatki regularnych pól kwadratowych lub heksagonalnych po zaznaczenie jedynie węzłowych punktów dróg na planszach typu point-to-point. Wspólną cechą tych rozwiązań jest traktowanie położenia w przestrzeni jako wartości nieciągłej, którą można zawsze jednoznacznie zdefiniować. Jest to podstawowa, z punktu widzenia potrzeby matematycznego modelowania, przewaga gier typu planszowego nad makietami, po których poruszają się zazwyczaj figurki. Jednoznacznej definicji podlegają nie tylko cechy miejsca (pola), ale też warunki poruszania się między polami.

Czas gry jest również podzielony na stałe interwały, zwane etapami. Zazwyczaj odpowiadają one określonej okolicy czasu w świecie rzeczywistym. Zasadniczym dylematem, przed którym staje twórca gry, jest określenie porządku posunięć graczy w etapie. Dwie podstawowe możliwości to posunięcia naprzemiennie i symultaniczne. Te drugie wydają się intuicyjnie bliższe rzeczywistości uporządkowaniu działań w świecie, jednak ich zastosowanie przynosi wynik daleki od intuicyjności, zakłada bowiem mechaniczne wykonywanie decyzji przy braku jakiegokolwiek możliwości reakcji na aktualnie obserwowane działanie przeciwnika. Dlatego nowoczesne gry planszowe stosują zazwyczaj model działania naprzemiennego, zbliżającego się jednak do symultaniczności przez podzielenie etapu na szereg mniejszych jednostek, naprzemiennych posunięć, w terminologii anglosaskiej zwanych „impulsami” (polscy gracze zazwyczaj mówią po prostu o „posunięciu”), w których gracze mogą przeprowadzić zaledwie parę albo tylko po jednej decyzji³⁴.

Żetony, pionki, bloczki, czasem nawet figurki (w grach figurkowych toczonych na planszy) reprezentują wybranych agentów, których działania modelujemy. W grze wojennej będą to przede wszystkim oddziały wojskowe, ale też np. ich dowódcy. Awers i rewers żetonu lub pomocnicze znaczniki pomagają zdefiniować aktualny stan oddziału lub osoby. Odróżnić je należy od znaczników, pomagających zdefiniować zmienne właściwości pola na planszy.

³² Ph. Sabin, *op. cit.*, s. 6–15.

³³ *Ibidem.*, s. 59–63.

³⁴ *Ibidem.*, s. 106.

Niektóre gry wojenne wykorzystują karty jako pomocniczy, zasadniczy lub wręcz jedyny stały element gry. Posiadane karty symulują zakres decyzji, które leżą w zasięgu gracza. Często jedna karta może być zagrana na wiele sposobów, np. posiadając określoną liczbę „punktów akcji”, pozwalających poruszyć oddziały gracza, a także określone wydarzenie, zmieniające w bardziej skomplikowany sposób sytuację na planszy. Wydarzenia niezależne od woli graczy symulowane są (a przynajmniej powinny być) przez karty losowo wyciągane ze wspólnej talii lub też karty, których zagranie jest przymusowe.

Niematerialnym szkieletem gry są reguły. Choć na ogół oddawane w opisowej formie, w istocie nadają matematycznie ścisłą formę decyzjom graczy i rozstrzygnięciu interakcji między nimi. Typowymi przykładami są tu ruch i walka, aczkolwiek gry historyczne miewają ambicję oddawania innych wymiarów rzeczywistości³⁵ (nawet w grach czysto wojennych wchodzi w grę inicjatywa dowódców, zaopatrzenie i straty pozabojowe). Matematyka może tu przybierać albo formę deterministyczną, albo probabilistyczną. Klasycznym sposobem wprowadzenia czynnika prawdopodobieństwa do gry jest rzut kostką, ale jest nim też np. losowe rozdawanie kart.

Wszystkie opisane powyżej elementy składają się na pewien model, który można opisać matematycznie, a tym samym poddać dalszej analizie komputerowej. Nie to jest jednak celem gry, lecz zaangażowanie do „obsługi” modelu dwu lub więcej graczy, którzy dążyć będą do opisywanego przez model „zwycięstwa”. Oczywiście, także mechanizmy decyzyjne mogą być analizowane matematycznie, mianowicie poprzez teorię gier.

Sposób wpisania ludzkiej decyzyjności w działanie modelu to kluczowy czynnik, dzięki którym staje się on grą, a nie tylko interaktywną ilustracją. Zakłada się, że gracze będą dążyć do zwycięstwa, choć w grach wieloosobowych osiągalnym celem staje się często uniemożliwienie zwycięstwa któremukolwiek z pozostałych graczy. Zachowania graczy mogą być tu subtelnie sterowane przez mechanizm gry poprzez odpowiednie wyznaczenie warunków zwycięstwa, na przykład poprzez zebranie odpowiedniej ilości „punktów zwycięstwa”. Punkty takie mogą służyć do oddania pewnych pozaracjonalnych uwarunkowań, którymi podlegali realni aktorzy sceny historycznej, np. poprzez karanie graczy za niepodejmowanie ofensyw, wymuszonych przez czynniki polityczne³⁶. Jest to z pewnością środek mniej drastyczny niż prosty nakaz umieszczony w regułach, i stawia przed graczem dylemat, czy podjąć ryzyko suboptymalnego działania, czy ponieść określone koszty jego zaniechania³⁷.

Pozorną wadą gier planszowych jest umożliwienie graczowi pełnego wglądu w sytuację na planszy. Wydaje się to sprzeczne z sentencją Clausewitza, że trzy czwarte istotnych informacji jest dla podejmującego decyzję na wojnie niedostępne³⁸. W grach wojennych

³⁵ Przykładem mogą tu być cieszące się wielkim powodzeniem gry projektowane przez Eda Beacha, *Here I Stand*, Hanford CA, GMT Games, 2006 i *Virgin Queen*, Hanford CA, GMT Games, 2012, symulujące rywalizację potęg szesnastowiecznej Europy nie tylko na polu militarnym, ale też religijnym, polityki dynastycznej i mecenatu kulturowego.

³⁶ Ph. Sabín, *op. cit.*, s. 124. Przykładem może tu być gra T.S. Raicer, *Grand Illusion. Mirage of Glory, 1914*, Hanford CF, GMT Games, 2004, która premiuje graczy nie za realizację optymalnej strategii, lecz za wykonanie planów sztabowych, opracowanych przed rozpoczęciem I wojny światowej.

³⁷ Ph. Sabín, *op. cit.*, s. 122.

³⁸ „Trzy czwarte tego, na czym oparte są działania wojenne, pokrywa mgła mniejszej lub większej niepewności” (Von Clausewitz, *op. cit.*, I.3, s. 46).

rozgrywanych przez wojskowych czynnik owej „mgły wojny” jest markowany przez grupę „arbitrów”, którzy jako jedyni mają pełny wgląd w sytuację i udzielają odpowiednich informacji dwu izolowanym grupom graczy. W grach planszowych może on być oddawany przez maskowanie żetonów czy nieznaną kart przeciwnika (a także kart, które gracz sam otrzyma w przyszłych rozdaniach), trzeba jednak pamiętać, że podstawową niewiadomą są zamiary przeciwnika, i często sam fakt jego istnienia w pełni rekompensuje brak innych mechanizmów tworzenia „mgły wojny”³⁹.

Z problemem „mgły wojny” związane jest bardziej podstawowe zagadnienie — miejsca, które jest przypisywane graczowi w modelowanej rzeczywistości historycznej. Zazwyczaj sami autorzy gier postrzegają je jako symulacje, w których gracze „wchodzą” w rolę naczelných dowódców. Mark Herman, twórca modelującej Wojnę Secesyjną gry *For the People*⁴⁰, uważa, że gracze wcielają się tu w rolę Abrahama Lincolna i Jeffersona Daviesa czy może ich gabinetów politycznych⁴¹. Trzeba jednak wyraźnie powiedzieć, że ten zamiar spelił na panewce. Gra nie tylko nie symuluje warunków, w których podejmowane były decyzje (choćby ograniczonego dostępu do informacji), ale pozwala graczom na podejmowanie takich, które z pewnością były poza zasięgiem gabinetów, na przykład poprzez zagranie przez Konfederatów karty fatalnego dowodzenia konkretnego unijnego generała. Wydaje się, że Sabin poczynił w tym miejscu ważkie spostrzeżenie — gracz nikogo nie symuluje, lecz jest elementem wprowadzonym do modelu dla oddania czynnika decyzyjnego, tak jak rzut kostką służy do oddania czynnika losowego, a reguły do oddania czynnika deterministycznego⁴². To stanowisko pozwala zrozumieć, jak jeden gracz może podejmować korzystne decyzje na różnych szczeblach własnych struktur dowodzenia, a nawet niekorzystne decyzje zapadające w obozie przeciwnika. W niektórych grach gracz jest wtórnie ograniczony przez zdolności swoich podwładnych — na przykład właściwy im współczynnik inicjatywy, określający koszt przeprowadzenia przez nich decyzji zgodnych z wolą gracza.

„Gra wojenna” jest zawsze w pełni modelem, może jednak modelować rzeczywistość fantastyczną lub historyczną. Wybór nie jest zerojedynkowy. Tylko niektórzy twórcy rozrywkowych gier o historycznym tytule świadomie dążą do modelowania rzeczywistości historycznej, a i tu na pierwszym miejscu stawiać muszą „rozrywkowe” cele gry. Jeśli jednak są prowadzone rzetelnie, badania projektanta „gry wojennej” nie ograniczają się do faktografii. Przeciwnie, medium, jakim jest gra, znacznie silniej niż opracowanie narracyjne wymusza rozpatrzenie relacji między faktami, prawidłowości statystycznych itd. Spojrzenie projektanta gry musi być przy tym szersze niż historyka skupiającego się na wybranym przez siebie wątku dziejów. Musi cały czas zadawać sobie pytanie o możliwe wersje wydarzeń i poszukiwać informacji pozwalających zasadnie analizować kontrfaktualne wersje historii. W przeciwieństwie do twórcy narracji historycznej nie może, w razie niepowodzenia, po prostu zrezygnować z podania informacji, lecz musi w możliwie najlepiej uzasadniony sposób „oszacować” brakujące dane.

³⁹ Ph. Sabin, *op. cit.*, s. 111.

⁴⁰ M. Herman, *For the People. The American Civil War 1861–1865*, Hanford CF, GMT Games, 2006.

⁴¹ M. Herman, *Card Driven Games*, s. 28.

⁴² Ph. Sabin, *op. cit.*, s. 102–103.

Niestety, spolegliwość wydawnictw rozrywkowych gier planszowych nie sięga tak daleko, by pozwalały ich twórcom na publikację aparatu krytycznego na obronę swoich badań⁴³. Ta sytuacja uniemożliwia, niestety, łatwe odróżnienie gry, za którą stoją wielomiesięczne studia historyczne, od gry opartej na bardzo powierzchownym przemysleńskim temacie. Podstawowym problemem jest jednak napięcie między dążeniem do wiernego modelowania rzeczywistości historycznej a konieczną prostotą modelu. Wynika ona z samej istoty pojęcia „modelu”, który nie jest kopią rzeczywistości, lecz takim jej uproszczeniem, by mogła ona zostać pojęta przez ludzki umysł. Problem w tym, że o ile narracja historyczna nie tworzy spójnego modelu i może sobie pozwolić na bardzo szczegółowe potraktowanie niektórych jego aspektów kosztem innych, o tyle modelowanie rzeczywistości przez grę zmusza do daleko idących uproszczeń wszystkich oddawanych relacji. Stąd też wobec najbardziej nawet szczegółowej gry może się pojawić zarzut, że w niedopuszczalny sposób upraszcza ona modelowaną rzeczywistość. Jakością, która stoi na przeszkodzie rosnącej komplikacji modelu, jest „grywalność”. Gra musi być możliwa do rozegrania w określonym, nie powodującym zmęczenia czasie (choć dla wytrawnych hobbystów normą jest gra wielogodzinna, a najwytrwalszych nie zniechęca nawet kilkudniowa), reguły możliwe do pojęcia przez graczy bez ciągłego zerkania do instrukcji, rozgrywka winna przebiegać wystarczająco płynnie by dostarczać graczom satysfakcji, a tym samym zachęcać do maksymalnego wysiłku umysłowego⁴⁴. Uwzględniając te postulaty, twórca gry, mimo że jest świadomy złożoności czynników wpływających na przebieg modelowanych wydarzeń, musi skupić się na tych paru, które w jego ujęciu odgrywają najważniejszą rolę, pozostałe oddając przez bardzo proste zależności matematyczne, z reguły statystyczne (rzut kostką) lub wręcz całkowicie je redukując (traktując jako nieistotne na poziomie, na którym jest rozgrywana gra). W istocie, jak wskazuje Sabin, o skuteczności modelu w badaniach decyduje wielość prób, a więc prosta gra rozgrywana często będzie miała przewagę nad grą bardziej złożoną, ale rozgrywaną sporadycznie⁴⁵. Dlatego doradza skupienie się modelu na jednej płaszczyźnie, wielopoziomowość rzeczywistości oddając przez wielość gier — sam dla zjawiska wojny w starożytności opracował aż pięć przykładowych gier schodzących na coraz niższy poziom szczegółowości, od przekrojowej walki o dominację w świecie antycznym, po indywidualne starcie wojowników⁴⁶.

Proces powstawania gry wojennej jest długotrwały. Sporządzony przez autora model poddawany jest wielokrotnym testom, mającym na celu, w przypadku gier historycznych,

⁴³ Jak mógłby on wyglądać, pokazuje praca Sabina dotycząca jednego tylko z wymyślonych przezeń systemów bardzo prostego modelowania w formie gier bitew lądowych świata starożytnego — liczy ona 250 stron, z których mniej więcej 40 % poświęcone jest drodze od analizy źródeł do zbudowania modelu, a pozostała część omawia jego aplikację do poszczególnych 30 bitew (Ph. Sabin, *Lost Battles. Reconstructing the Great Clashes of the Ancient World*, London–New York 2009).

⁴⁴ Osoby, które pierwszy raz stykają się ze światem wojennych gier planszowych mogą być zdumione faktem, jak dalece twórcy gier gotowi są odejść od wymagań „grywalności” na rzecz historycznego realizmu. Być może erę monumentalnych gier, których nawet projektanci nigdy nie zdołali rozegrać w całości (skrajnym przykładem jest R.H. Berg, *The Campaign for North Africa*, New York, Simulation Publications Incorporated, 1979), mamy już za sobą, jednak wciąż za umiarkowanie wymagające uchodzą gry, które można rozegrać w sześć godzin, a instrukcja nie przekracza 20 stron.

⁴⁵ Ph. Sabin, *Simulating War*, op. cit., s. 30.

⁴⁶ *Ibidem*, s. 135–137.

nie tylko wypracowanie balansu i osiągnięcie zadawalającej „grywalności”, ale także sprawdzenie, w jakim stopniu historyczny przebieg wydarzeń jest możliwy do powtórzenia przy podejmowaniu historycznych decyzji. Pewnym paradoksem nawet bardzo udanych gier wojennych jest fakt, że proces ten nie kończy się z chwilą publikacji, twórca pozostaje w kontakcie ze środowiskiem graczy, którzy zadają mu pytania, wskazując na przykład na luki w zasadach czy niedoskonałości w modelowaniu rzeczywistości historycznej, czasem wręcz zmuszają oni autora do przygotowania nowej wersji reguł⁴⁷. Jak zobaczymy, testowanie i dyskusja mają również dla badawczych zastosowań modelu podstawowe znaczenie.

BADAWCZE KORZYŚCI Z BUDOWY „MODELI SYMULACYJNYCH”

Philip Sabin dzieli korzyści, które konstruowanie „modeli symulacyjnych” może przynieść historii, na „edukacyjne” i „badawcze”. Jeśli chodzi o te pierwsze⁴⁸, sprawa nie wydaje się kontrowersyjna. Zastosowanie gier i symulacji w procesie dydaktycznym już dawno przestało być nowinką. „Gry wojenne” nie należą co prawda do mediów łatwych do wykorzystania w tej roli, ze względu na swe wymagania czasowe i intelektualne. Jednak ich korzyści widoczne są jak na dłoni: przekazywanie w bardzo przystępny sposób zakres wiedzy porównywalnej z tą dostarczaną przez popularyzatorskie opracowania książkowe, zmuszanie do własnych przemyśleń na temat relacji między faktami i eksperymentów z historią kontrfaktualną, nie mówiąc już o inspiracji do poszukiwania dalszych informacji na określony temat. Akademickie doświadczenia Sabina jednoznacznie pokazują, jak korzystnie studia nad grami oddziałują na ostateczny efekt pracy studentów. Oczywiście, można zadać pytanie, czy w realiach polskich uczelni byłyby one możliwe do zastosowania, jest to jednak zupełnie osobna kwestia.

Tym, co najbardziej fascynujące i zarazem najbardziej kontrowersyjne jest postulat wykorzystania „gier symulacyjnych” w badaniach historycznych. Sabin podaje tu sześć ważkich argumentów przemawiających na korzyść jego pomysłu. Cztery pierwsze w różny sposób wskazują na fakt, że budowanie gry modelującej rzeczywistość może stanowić nową jakość w uporządkowaniu wyniku badań historycznych⁴⁹. Dwa ostatnie pokazują, jak czynność ta może być elementem samych badań, powiększając naszą wiedzę o przeszłości⁵⁰.

Rozważmy pierwszą kwestię. W poprzednim podrozdziale rozłożyliśmy „grę wojenną” na części składowe. Widzimy, że jest w nim miejsce dla faktów, „twardych danych”, reprezentowanych przez jednoznacznie zdefiniowane przestrzeni i czasu, agentów, wydarzeń. Reguły gry definiują z kolei relacje między faktami, wyznaczając zarówno regularności deterministyczne, jak i probabilistyczne. Przy ich pomocy możemy więc oddać działanie czynników konieczności i przypadku w historii. Gracze wprowadzają wreszcie do modelu czynnik decyzyjny, modelując rolę ludzkiej woli w dziejach. Wszystkie te

⁴⁷ *Ibidem*, s. 128–130.

⁴⁸ Por. P. Perla, *op. cit.*, s. 9, P. Rohrbau gh, *Class Warfare. Simulation Games and Learning, „Against the Odds”* 21 (2008), s. 31–33, Ph. Sabin, *op. cit.*, s. 41–42.

⁴⁹ Ph. Sabin, *op. cit.*, s. 59–62.

⁵⁰ *Ibidem*, s. 62–63.

czynniki muszą być z sobą powiązane w zamknięty, wewnętrznie spójny system — testy prędzej czy później bezlitośnie obnażą jego luki.

Jak wykazał dydaktyczny eksperyment Sabina, budowa takiego systemu może sama w sobie być procesem badawczym⁵¹. W istocie, także opisując historię poprzez tekst narracyjny modelujemy w pewien sposób rzeczywistość. Model w postaci gry ma jednak tę przewagę, że, nie znosząc luk, wymaga od twórcy o wiele większej dyscypliny. Konieczność stawiania hipotez w miejscu, gdzie źródła nie dostarczają nam jednoznacznej odpowiedzi, może być na pierwszy rzut oka uznana za wątpliwe błogosławieństwo, ale trzeba też powiedzieć, że model sam w sobie jest poniekąd narzędziem sprawdzania takich hipotez, wymuszając logiczną spójność zakładanych faktów z całością. Narzuca myśleniu historyka dyscyplinę, której nawet najlepsze opracowania są jakże często pozbawione. Uniemożliwia pomijanie pytań, które w opracowaniach książkowych pozostają zrezygnowanie usunięte na margines przez stylistyczne zdolności autora. Wreszcie, wysuwa na plan pierwszy relacje między wydarzeniami, które jakże łatwo zastąpić podejściem czysto opisowym. Jest przy tym pozbawiony ideologicznego bagażu, który każe bardziej nowoczesnym nurtom historiografii wynajdywać coraz to nowe, modne kategorie dla opisu rzeczywistości historycznej, bez realnego sprawdzenia, jakie są konsekwencje ich przyjęcia poza opisywanym przy ich pomocy wycinkiem dziejów.

Wszystkie wymienione korzyści można jednak uznać za niewystarczające dla usprawiedliwienia użycia „gier symulacyjnych” w badaniach historycznych. Odpowiednio uważny, analityczny umysł, mógłby bowiem dojść do podobnych rezultatów bez posługiwania się protezą w postaci gry. Sama w sobie gra nie wydaje się poszerzać naszej wiedzy o modelowanej przez nią rzeczywistości. Analityczne badanie modelu może doprowadzić jedynie do głębszego poznania samego modelu, założeń poczynionych przez twórcę. Gra, podobnie jak np. model komputerowy, może posłużyć do sprawdzenia logicznej spójności tych założeń⁵², próba dowiedzenia w ten sposób ich prawdziwości zamykałaby nas jednak w błędnym kole. Oczywiście, w przypadku modelu, który jest grą, mamy do czynienia ze zmienną w postaci decyzji graczy. Niewątpliwie też dopiero rozgrywka, a także analityczne porównanie rezultatów wielu rozgrywek, jest właściwym sposobem jego wykorzystania. Jak jednak porównanie masy „alternatywnych” przebiegów historii może się przysłużyć naszej wiedzy?

Dwa ostatnie argumenty Sabina wskazują na przydatność gry w wyznaczeniu „spektrum możliwości” rozwoju wydarzeń w przeszłości i w dostarczaniu doświadczeń dla konstruowania modeli skierowanych na wydarzenia przyszłe, służące przewidywaniu tego, co dopiero nastąpi i podejmowaniu właściwych decyzji. Zauważmy, że w obu tych wypadkach przedmiotem wiedzy nie jest rzeczywistość, lecz możliwość. Choć ambicją „gry symulacyjnej” jest modelowanie rzeczywistości, każda rozgrywka jest odmienną realizacją ukrytych w modelu możliwości, alternatywnym „scenariuszem wydarzeń”. Refleksja graczy w toczonych po zakończeniu gry dyskusjach (dyskusje takie wyróż-

⁵¹ Ph. Sab in, *op. cit.*, s. 43.

⁵² Ph.E. Tetlock, A. Belkin, *Counterfactual Thought Experiments in World Politics: Logical, Methodological and Psychological Perspectives*, w: Ph.E. Tetlock, A. Belkin (eds.), *Counterfactual Thought Experiments in World Politics: Logical, Methodological and Psychological Perspectives*, Princeton 1996, s. 12–13.

nią „wargaming” spośród innego rodzaju gier⁵³) dotyczy przede wszystkim wpływu podjętych decyzji i czynnika losowego na przebieg rozgrywki.

Sabin przyrównuje gry do narzędzi pozwalających, choćby w niedoskonały sposób, przewidywać pogodę⁵⁴. Metafora ta rodzi jednak zasadnicze pytanie — po co nam prognozy pogody dotyczące przeszłości? Gry mogą być przydatne dla generałów jako sposób przygotowania ich do przyszłej wojny, dla menedżerów jako sposób przygotowania do podejmowanych w przyszłości decyzji, ale czy wypracowana na ich gruncie wiedza dotycząca przeszłości możliwej jest w czymkolwiek przydatna komuś, kto zna tę realną? W odpowiedzi można najpierw podnieść wartość modelu do przewidywania pogody przeszłej dla lepszego konstruowania modelu do prognozowania przyszłości. Jego przewagą jest możliwość skorygowania błędów w konstrukcji dzięki znajomości rzeczywistego przebiegu wydarzeń. W przypadku gier wojennych dotyczących przeszłości rolę tę docenili amerykańscy wojskowi, oddając doświadczonym projektantom owych historycznych, rozrywkowych gier zadanie skonstruowania innych, symulujących konflikty przyszłe.

Jaką wartość może mieć jednak refleksja nad „historią możliwą” dla historyka? Deterministycznie nastawione kierunki historiografii z lepiej lub gorzej skrywaną wrogością odnoszą się do takich rozważań jako wyrazu przypisywania istotnej roli w wydarzeniach ludzkiej woli⁵⁵. Refleksja kontrfaktualna w historii sama zresztą niejednokrotnie się kompromituje, wyrzekając się nawet pozorów ścisłości i zamieniając rzeczowe „Co by było gdyby?” w nostalgiczne „Gdyby tylko...”⁵⁶. Z drugiej strony odmawianie postawie kontrfaktualnej naukowości jest całkowitym nieporozumieniem. Każde pytanie o przyczynę jest w swej istocie pytaniem kontrfaktualnym (co by się stało, gdyby usunąć, osłabić lub wzmocnić dany czynnik)⁵⁷ i fakt ten jest rozpoznawany jako oczywisty zarówno przez nauki przyrodnicze, jak i społeczne. Bez kontrfaktualnego eksperymentu myślowego nie sposób odróżnić związku przyczynowego od zwykłej koincydencji⁵⁸. Rezygnacja z kontrfaktualizmu prowadziłyby do historii czysto deskryptywnej, wypranej z ambicji rozumienia opisywanej rzeczywistości⁵⁹. Zgoda nań, przeciwnie, przybliży historię do operujących eksperymentem nauk ścisłych⁶⁰.

Trzeba odróżnić metody kontrfaktualne służące weryfikacji hipotez od metod wyznaczania „spektrum możliwości”⁶¹. Te pierwsze polegają na myślowej manipulacji określo-

⁵³ P. Perla, *op. cit.*, s. 167.

⁵⁴ Ph. Sabin, *op. cit.*, s. 63.

⁵⁵ J. Black, *What if? Counterfactualism and the Problem of History*, London 2008, s. 5–10, 40–41. Zarzuty wobec kontrfaktualizmu w historii referuje A. Demandt, *Historia niebyła. Co by było, gdyby...?*, przeł. M. Skalska, Warszawa 1999, s. 11–16.

⁵⁶ J. Black, *op. cit.*, s. 5. Aleksander Demandt, przytaczając szereg kontrfaktualnych scenariuszy dziejów skonstruowanych przez „wielkie nazwiska” w historii, sam niechętnie dostarcza przykładów najdzikszych fantazji, którą jedyną wartością jest odsłonięcie tęsknot i ideologicznych uprzedzeń autorów (A. Demandt, *op. cit.*, s. 83–128).

⁵⁷ Ph.E. Tetlock, A. Belkin, *op. cit.*, s. 3–4, A. Demandt, *op. cit.*, s. 18, 23–27, J. Black, *op. cit.*, s. 16.

⁵⁸ G. King, R.O. Keohane, S. Verba, *Designing Social Inquiry*, Princeton 1994, s. 75–114.

⁵⁹ A. Demandt, *op. cit.*, s. 48.

⁶⁰ J. Black, *op. cit.*, s. 31.

⁶¹ W zawilej klasyfikacji Tetlocka-Belkina odpowiadałoby to podziałowi na kontrfaktualizm nomotetyczny i idiograficzny (Ph.E. Tetlock, A. Belkin, *op. cit.*, s. 6–10).

nym czynnikiem w całkowitej abstrakcji od kategorii „możliwości”. W wybitnej, choć kontrowersyjnej pracy Robert Fogel, laureat nagrody Nobla w ekonomii, zdołał oszacować wpływ kolei na rozwój gospodarki amerykańskiej poprzez hipotetyczne wyeliminowanie tego czynnika, przy całkowitej obojętności wobec pytania, czy rzeczywiście koleje mogły w Stanach Zjednoczonych nie powstać⁶². Drugim rodzajem kontrfaktualizmu jest próba odpowiedzi na pytanie, co było możliwe. Oczywiście, kontrowersyjne jest tu przeniesienie kategorii możliwości w przeszłość. Można argumentować, że wobec zaszłego faktu nie istnieją możliwości mniej lub bardziej prawdopodobne, wszystkie są równie nieprawdziwe⁶³. Zauważmy jednak, że podobny jest status możliwości przyszłych wobec faktu przyszłego — różnica leży wyłącznie w przypadkowej pozycji obserwatora w czasie. Już Augustyn pokazał jednak, że istnienie obserwatora zewnętrznego wobec czasu, dla którego wszystkie fakty są równie realne, nie przekreśla wolności podejmowanych w czasie decyzji⁶⁴, a więc i sensowności rozważania ich możliwych skutków.

Wyznaczenie obiektywnego „spektrum możliwości” nie ma na celu budowy „światów alternatywnych”, lecz analizę realnej sytuacji decyzyjnej⁶⁵. Zasadniczą domeną „gier symulacyjnych” jest właśnie ten rodzaj kontrfaktualizmu⁶⁶, choć oczywiście mogą też one stać się narzędziem do sprawdzania hipotez.

W istocie, w obu wypadkach brak właściwego narzędzia był, jak dotąd, podstawową przeszkodą w snuciu poważnej refleksji kontrfaktualnej na polu historii. Historycy mogli wskazywać na pomocne i dyscyplinujące narzędzia myślowe dla spekulacji⁶⁷, jednak zdecydowanie zbyt wiele zależało od arbitralnej decyzji badacza, w którym kierunku poprowadzić swoje fantazje. Nie istniał też żaden sposób skontrolowania spójności powstałej na ich gruncie alternatywnej wizji wydarzeń. W tej roli „gry symulacyjne” mogą okazać się trudne do zastąpienia, o ile, rzecz jasna, przy ich konstruowaniu zostaną uwzględnione postulaty stawiane „kontrfaktualnemu eksperymentowi myślowemu”⁶⁸. Spektrum „przeszłości alternatywnych” zostaje przez grę ograniczone do tych możliwych w ramach modelu, który, jak pamiętamy, ma ambicję jak najpełniejszego oddania

⁶² R. Fogel, *Railroads and American Economic Growth: Essays in Econometric History*, Baltimore 1964.

⁶³ Takie są zapewne metafizyczne fundamenty zdania, że wszystkie rozważania kontrfaktualne „są jednakowo absurdalne, gdyż są jednakowo hipotetyczne” (D.H. Fisher, *Historians' Fallacies: Toward a Logic of Historical Thought*, New York 1970, s. 19).

⁶⁴ Augustyn, *De Libero Arbitrio* III.18. Augustyńska nauka o predestynacji nie miała korzeni w koncepcji pozaczasowości Boga, lecz (w aspekcie teologicznym) w koncepcji Łaski i (w aspekcie filozoficznym) w koncepcji Bożej wszechmocy.

⁶⁵ A. Demandt, *op. cit.*, s. 20–23.

⁶⁶ Ph. Sabin, *op. cit.*, s. 55–56. Jeremy Black, czołowy teoretyk kontrfaktualizmu, jest w pełni świadomy tej roli „gier wojennych”, niestety, poświęca tylko trzy akapity zjawisku znanemu mu jedynie z okresu młodości (Black, *op. cit.*, s. 23–24).

⁶⁷ Ph.E. Tetlock, A. Belkin, *op. cit.*, s. 16–31, A. Demandt, *op. cit.*, s. 50–81, R.N. Lebow, *What's So Different about a Counterfactual?*, „World Politics” 52/4 (2000), s. 550–585.

⁶⁸ Spośród postulatów stawianych przez Tetlocka i Belkina najbardziej ważne i możliwe do zastosowania wydaje się tu uzgodnienie refleksji z dobrze zbadanymi statystycznymi prawidłowościami i ugruntowanymi teoriami naukowymi oraz oczywiście oparcie na znanych historycznych faktach (Ph.E. Tetlock, A. Belkin, *op. cit.*, s. 23–30). Trzy dalsze postulaty (możliwość obserwacji skutków zmiany jednego czynnika, logiczna spójność, możliwość rzutowania wniosków na podobne przypadki, *ibidem*, s. 19–23, 30–31) wydają się przez właściwie skonstruowaną grę spełnione w sposób oczywisty.

naszej wiedzy na temat rzeczywistych warunków podejmowania decyzji. O ile może być przedmiotem sporu, czy dyscyplina, którą narzuca gra, jest przydatna w opisie faktycznie zaszłych wydarzeń, o tyle w opisie wydarzeń, które mogły zajść, trudno ją czymkolwiek zastąpić. Wielokrotnie rozegrana „gra symulacyjna” może nam wskazać spektrum możliwych, mniej lub bardziej prawdopodobnych scenariuszy wydarzeń i wyznaczyć w nim miejsce realnego ich przebiegu, tym samym szacując wagę rzeczywiście podjętych decyzji.

W przeciwieństwie do kontrfaktualnych eksperymentów myślowych trafność „gry symulacyjnej” może zostać zweryfikowana, i to właśnie jest jej przewagą. Warto tu przytoczyć konkretny przykład. Philip Sabin skonstruował „model symulacyjny” starożytnej bitwy lądowej, w którym jeden ze scenariuszy oddaje bitwę pod Kannami. W scenariuszu tym założył, że inicjatywa dowódców, wyrażana przez liczbę wydawanych w jednym posunięciu rozkazów, jest znacznie wyższa po stronie kartagińskiej niż rzymskiej. Wprowadzenie do mechanizmu tej danej okazało się skłaniać Rzymian do taktyki, która historycznie doprowadziła do klęski — próby rozbicia atakiem masy piechoty kartagińskiego centrum. Każda inna decyzja podjęta przez rzymskiego gracza okazuje się, przy tych założeniach, jeszcze bardziej narażać jego armię na klęskę⁶⁹. Czy wyjaśnienie to może być przyjęte przez historyków wojskowości starożytnej? Zapewne nie wszystkich. Ale w przypadku eksperymentu Sabina są oni w stanie wskazać, jakie błędy popełnił on w konstrukcji modelu (konstrukcji, której zasady wyjaśnia na 250 stronach swego dzieła *Lost Battles*). A tym samym kontrfaktualne spekulacje brytyjskiego historyka stają się weryfikowalne, a więc spełniają warunek stawiany przez Karla Poppera naukowej teorii⁷⁰.

Jako narzędzie kontrfaktualnego eksperymentu „gra symulacyjna” ma jeszcze jeden, niebagatelny walor — jest modelem opisywalnym matematycznie⁷¹. Tym samym eksperymenty prowadzone przy pomocy tego narzędzia zbliżają historię do nauk przyrodniczych. Przypomnijmy, jak zasadniczą rolę w przejściu biologii od nauki opisowej do ścisłej odegrała możliwość matematycznego opisu procesów biologicznych⁷²! Oczywiście, można apodyktycznie argumentować, że matematyczny opis warunków ludzkich decyzji jest niemożliwy z samej istoty i różnica w stosunku do świata przyrody jest tu nieprzekraczalna. Na pewno nie jest przypadkiem, że gry symulacyjne sprawdziły się w dziedzinie, w której wybory są stosunkowo proste — znakomita większość generałów dąży jednak do tak czy inaczej określonego zwycięstwa. Ukazanie rywalizacji na polu religijnym wymagałoby na pewno bardziej subtelnych mechanizmów.

Oczywiście, trzeba pamiętać, że „gra symulacyjna” nie odpowiada na dowolne pytania, a w przypadku tych, na które odpowiada, odpowiedzi są obarczone mniejszym lub większym ryzykiem błędu. Jeśli wrócimy do metafory prognoz pogody, to Sabin słusznie przypomina, że są one tym bardziej pewne, im mniej odległego czasu dotyczą. Odległość jest tu nie tylko czasowa — arbitralne narzucone modelowi założenia tym mniej obciążą-

⁶⁹ Ph. Sabin, *op. cit.*, s. 78–79.

⁷⁰ K.R. Popper, *The Logic of Scientific Discovery*, New York 1968, s. 252.

⁷¹ C. von Clausewitz protestował przeciw „matematycznemu” ujmowaniu wojny, zwracając uwagę na rolę przypadku i decyzji ludzkich (C. von Clausewitz, *op. cit.*, I.21, s. 27) — nie przewidywał, że oba te czynniki także mogą być opisane matematycznie.

⁷² H. Füller, *Das Bild der modernen Biologie*, Leipzig–Jena–Berlin 1981, s. 17.

żają wyniki gry, im mniej wynikający z niej alternatywny przebieg zdarzeń odbiega od rzeczywistego⁷³. Trzeba wreszcie powtórzyć, że szczegóły owej „alternatywnej historii” są tylko o tyle interesujące dla badacza, o ile pomagają mu zrozumieć wagę rzeczywistości podjętych decyzji.

PRZYSZŁOŚĆ „GIER SYMULACYJNYCH”

Obserwując z niepokojem tendencję do rosnącej komplikacji gier wojennych w roku 1977 amerykański hobbysta zarysował satyryczny obraz „Ostatecznej gry wojennej”, w której każdy żołnierz II wojny światowej zostanie oddany przez osobny żeton⁷⁴. Na szczęście, rynek wydawniczy wymusił na projektantach gier umiar, jeśli chodzi o rosnącą komplikację i rozmiary (a także cenę), i choć najpopularniejsze dziś tytuły przerażać mogą laika czasem trwania i złożonością reguł, wysiłki projektantów idą raczej w kierunku coraz trafniejszego upraszczania modelowanej rzeczywistości.

Bo też, jak wskazał Sabin, nie ilość informacji przesądza o powodzeniu modelu. W istocie można mu postawić podobne wymaganie co książce — musi być możliwy do pojęcia dla użytkownika. Można dyskutować, czy modele oferowane przez brytyjskiego badacza są optymalne, jeśli chodzi o złożoność⁷⁵. Trudno jednak nie podzielać jego niepokoju, gdy pisze o monumentalnym projekcie uniwersytetu w Birmingham. Zespół historyków i informatyków pracuje tam nad komputerowym modelem fatalnej dla dziejów Bizancjum kampanii cesarza Romana Diogenesa w roku 1071, zakładając zdefiniowanie z osobna każdego, pojedynczego żołnierza i możliwość śledzenia jego zachowań⁷⁶. Skąpe informacje, udzielane przez Uniwersytet, nie pozwalają jednoznacznie ocenić sensowności poznawczej projektu, zakładającego zaangażowanie ogromnych środków finansowych i mocy obliczeniowych. W przeciwieństwie do takich monumentalnych komputerowych ilustracji papierowe gry Sabina mogą się wydawać metodą śmiesznie archaiczną, a jednak nietrudno zauważyć, że mają one jedną, już na pierwszy rzut oka widoczną przewagę — nie zastępują elementu decyzyjnego matematyczną kalkulacją.

Rola techniki komputerowej w rozwoju „wargamingu” jest niewątpliwie godna uwagi. Wątpliwą zasługą komputerów jest „zdemokratyzowanie” rynku gier wojennych, który odbył się kosztem drastycznego obniżenia ich wartości poznawczej i wymagań intelektualnych. Choć w latach dziewięćdziesiątych powstał szereg udanych komputerowych „gier wojennych”, to ostatecznie rynek zalany został przez „symulatory walki”, które — jak z punktu widzenia wojskowego wskazuje Sabin — na ogół w najmniejszym stopniu nie symulują dylematów pola walki, a jedynie zachęcają do widowiskowej zabawy w rzeź⁷⁷. Innymi grzechami twórców komputerowych gier wojennych są jednostronne

⁷³ Ph. Sabin, *op. cit.*, s. 63.

⁷⁴ C. Starks, *The Ultimate Wargame*, „The General” 13/6 (1979), s. 23–25.

⁷⁵ Tym bardziej, że parametrem istotnym w jej wyznaczeniu był parametr pozanaukowy — gra miała mieć odpowiedni czas trwania, by można ją było rozegrać w ciągu trwającej 150 minut akademickiej lekcji (Ph. Sabin, *op. cit.*, s. 42).

⁷⁶ Ph. Sabin, *op. cit.*, s. 135. Projekt zainicjowany przez Vince Gaffneya i Johna Haldona nosi nazwę *MWGrid: Medieval Warfare on the Grid* (<http://www.cs.bham.ac.uk/research/projects/mwgrid/>, dostęp: 26.07.2012).

⁷⁷ Ph. Sabin, *op. cit.*, s. 23–24.

skupienie się na fantastycznych możliwościach animacji komputerowej, a w najlepszych nawet grach dążenie do odebrania graczowi wglądu w istotę reguł połączone z zasypywaniem go setkami niepotrzebnych szczegółów. Tendencja do ukrywania informacji, w imię oddania wspomnianego wyżej czynnika „mgły wojny” może być na pierwszy rzut oka korzystna, jednak pozbawia użytkownika pełniejszego wglądu w aktualny stan modelu — niezbędnego dla zachowania przezeń wartości poznawczej. Wreszcie, bardzo pozornym błogosławieństwem jest zastępowanie jednego z graczy programem komputerowym. Może się to sprawdzać w przypadku prostej i pozbawionej wymiaru psychologicznego gry, jaką są szachy, jednak w grze wojennej, w której ogromną rolę spełniają takie czynniki jak wyobraźnia, zdolność przewidywania, blef i kontrblef, emocje i zdolność oddziaływania na nie, program komputerowy okazuje się bezradny⁷⁸.

Komputer niewątpliwie usprawnił możliwości projektowania gier wojennych — chodzi tu nie tylko o samo projektowanie materialnych elementów, ale też gromadzenie i analizę danych, zwłaszcza zaś wykorzystanie mocy obliczeniowych komputera dla oszacowania matematycznych regularności, które chcemy wprowadzić do modelu. Komputer usprawnia również proces komunikacji między graczami, a także graczy z twórcą, a nawet umożliwia wirtualne rozgrywki na odległość poprzez takie moduły jak Vassal czy Cyberboard⁷⁹. Natomiast dalszy krok, jakim jest przemiana gry klasycznej w komputerową, niesie z sobą poważne zagrożenia. Pomiędzy twórcę a model wchodzi osoba trzecia — programista-informatyk, który dokonuje „przekładu” modelu na swój język. Tym samym jednak następuje utrata kontaktu zarówno samego twórcy, jak i przyszłych graczy, ze sposobem działania modelu⁸⁰. A przecież, jak już powiedziano wyżej, gra symulacyjna nie jest nigdy gotowym produktem, proces jej testowania nie ma logicznego zakończenia, a jednocześnie sam musi być rozumiany jako właściwy proces poznawczy. Niewątpliwie, technika komputerowa umożliwia budowę bardziej subtelnych modeli, oddających ściślej wyważone relacje matematyczne, umożliwiające symultaniczne ruchy oddziałów, bardziej wyszukane techniki blefu i ukrywania informacji — to wszystko jednak nie może się odbyć kosztem przejrzystości modelu. Jeśli, wbrew wymaganiom masowego odbiorcy, pojawią się na rynku gry komputerowe spełniające warunki „gry symulacyjnej” w stopniu zbliżonym do współczesnych gier planszowych, będą to gry zaprojektowane przez programistów o ogromnym zrozumieniu nie tylko dla historii, ale i dla procesu tworzenia planszowych gier wojennych.

Prawdopodobnie także wówczas symulacyjne „gry wojenne” pozostaną niszową formą rozrywki dla wąskiego grona „przeedukowanych”. W badaniach nad amerykańskim środowiskiem miłośników tego hobby stwierdzono, że ponad połowa z nich ma za sobą co najmniej 16 lat edukacji⁸¹. Opinia przeciętnego zjadacza chleba na ten temat jest

⁷⁸ Prawdą jest, że gracze często rozgrywają gry „sami ze sobą” — firmy produkujące gry określają dla nich nawet współczynnik *solitaire suitability* (Ph. Sabin, *op. cit.*, s. 20–21, 114–115), ale i w takim wypadku w roli przeciwnika stawiają własną wyobraźnię, a nie pozbawiony wyobraźni program.

⁷⁹ Ph. Sabin, *op. cit.*, s. 275–280.

⁸⁰ *Ibidem*, s. 26. Wszystkie te mankamenty komputerowych gier wojennych przyczyniły się do tego, że wbrew przewidywaniom, nie wyparły one swych klasycznych poprzedników z rynku (Ph. Sabin, *Computers and the Strangely Prolonged Demise of Board Wargaming*, „Battles” 6 [2011], s. 87–88).

⁸¹ J.F. Dunnigan, *The Complete Wargames Handbook: How to Play, Design and Find Them*, New York 1992, s. 87–88.

i zapewne pozostanie skrajnie odmienna. Pojęcie „gry” dla osoby, która z podobnymi wizualnie formami rozrywki rozstała się w przedszkolu, sugeruje cofnięcie się graczy w rozwoju intelektualnym i emocjonalnym do poziomu dzieciństwa. Pojęcie „gry wojennej” sugeruje, co gorsza, przekształcanie w rozrywkę niezliczonych cierpień, które niesie wojna⁸². Jeśli „gry wojenne” nie padły dotąd ofiarą kampanii politycznej poprawności, wynika to zapewne z ich zbyt skromnego znaczenia, a nie ze świadomości, że w przeciwieństwie do beletrystyki wojennej czy filmu są medium całkowicie niepodatnym na pokusę epatowania okrucieństwem jako formą rozrywki i niezdatnym do przekazywania ideologicznych treści⁸³. Wszystko to w większym jeszcze stopniu niż Stanów Zjednoczonych dotyczy Europy, w której historyczne „gry wojenne” pozostają egzotycznym produktem zza Oceanu, niedostępnym nawet w specjalistycznych sklepach bądź w najlepszym razie ukrytym za stosami gier familijnych lub symulacji rozgrywanych w świecie fantasy⁸⁴.

Opinia akademickiego historyka, który nie zetknął się bliżej z owym rzadkim hobby, nie może być odmienna. Nawet gracze, będący zarazem historykami, podejść zapewne do moich rozważań z dużą rezerwą. Z łatwością wskażą na te elementy znanych im gier historycznych, które błędnie modelują albo wręcz świadomie zniekształcają historyczną rzeczywistość. Ale też nigdzie w tym artykule nie napisałem, że istniejące gry, będące w najlepszym razie wynikiem kompromisu między naukowymi ambicjami a potrzebą rozrywki, są właściwym modelem dla przeprowadzenia historycznych badań, a tym bardziej modelem pod każdym względem idealnym. Są raczej kopalnią pomysłów, z której czerpać może konstruktor naukowego modelu. Jeśli kiedykolwiek dojdzie do publikacji gry, będącej narzędziem skonstruowanym specjalnie dla badań historycznych, nie będzie ona z pewnością identyczna z produktami przemysłu rozrywkowego. Pozostanie jednak dająca satysfakcję grą, bo tylko taka może wymusić długotrwałą uwagę i maksymalne zaangażowanie eksperymentujących⁸⁵.

Summary

Many commentators have observed a resemblance between the phenomena of “war” and “game.” As Philip Sabin argues in his book *Simulating War. Studying Conflicts through Simulation Games*, modern wargames not only feature considerable amounts of historical data but also arrange them into interactive models designed to reflect historical processes in a simplified manner. The present article attempts to elaborate on Sabin’s observations indicating how various aspects of those processes are represented by particular elements of games, including the players who are an indispensable part of each game. Such interactive models can be used in education as well as for the purpose of historical research, complementing the discourse with simpler, but at the

⁸² Ph. Sabin, *Simulating War*, *op. cit.*, s. XIX.

⁸³ Ph. Sabin, *Playing at War*, s. 214–216, Ph. Sabin, *Simulating War*, *op. cit.*, s. 162–163. O kuriozalnych zarzutach podnoszonych pod adresem zbliżonych hobby pisał na gruncie polskim M. Chłopała, *Wargaming i rekonstrukcja historyczna w polskich realiach*, artykuł złożony do druku w czasopiśmie „Zabawy i Zabawki”.

⁸⁴ Nie sugeruję tu nieobecności, także na rynku polskim, produktów rodzimych firm „wargamingowych” (wymienić warto choćby *Taktykę i Strategię*, *Leonardo* i *Los Diablos Polacos*) czy tłumaczeń wybranych tytułów zachodnich, jednak możliwość zetknięcia się z tymi produktami przez osobę nie należącą do środowiska hobbystów jest minimalna.

⁸⁵ P. Perla, *op. cit.*, s. 8.

same time more holistic and mathematically strict, historical accounts and providing a tool that would impose some discipline on counter-factual speculation. However, such models should be developed on the pattern of modern board wargames, rather than computer games, because the creators of the former type tend to pay more attention to the realistic modelling of historical processes.

