



## Informacje o książce

Autor: Philip Sabin

Wydawca: Continuum

Rok wydania: 2012

Stron: 363

Wymiary: 24,1 x 16,2 x 2,9 cm

Oprawa: twarda

ISBN: 978-1-4411-8558-7

*Książka w języku angielskim*

## Recenzja

Książka będąca przedmiotem tej recenzji jest z wielu powodów wyjątkowa. Po pierwsze, zajmuje się tematem nam bliskim, czyli wargamingiem, i już choćby z tego względu zasługuje na uwagę. Po drugie, ukazuje wargaming na szerszym tle, łącząc w sobie wiele pokrewnych dziedzin, którymi także mniej lub bardziej się paramy. Po trzecie, tego typu publikacje należą obecnie do rzadkości, zaś w Polsce są zupełną rzadkością. Nie kojarzę żadnej książki w naszym języku podejmującej te zagadnienia w taki sposób, jak czyni to ten tytuł. Wreszcie po czwarte nie bez znaczenia jest osoba autora, prof. Philipa Sabina, wykładowcy w Departament of War Studies w King's College London. O wargamingu pisze więc naukowiec, specjalista z dziedziny nauk wojskowych i historii wojskowości, będący jednocześnie graczem i twórcą gier wojennych.

Całość wywodów podzielona została na trzy części. Pierwsza pt. *Theory (Teoria)* podejmuje szereg ogólnych zagadnień dotyczących wargamingu (gier wojennych), zaczynając od tego czym on jest i jak bywa rozumiany, a także czy w ogóle gry wojenne są w stanie symulować

wojnę. W kolejnych rozdziałach omówiono użyteczność edukacyjną i naukową wargamingu, a także najważniejsze wyzwania jakie stoją przed autorami gier wojennych i przed grami jako takimi. Wśród nich na pierwszy plan wysuwa się dylemat między dążeniem do prostoty a adekwatnym odwzorowaniem realiów przedstawianego w grze konfliktu. W ostatnim rozdziale poddano analizie różne sposoby przetwarzania rzeczywistości wojennej na grę i problemy, jakie przy tym powstają. W części drugiej pt.

### *Mechanics*

(

### *Mechanika*

) autor przechodzi do zagadnień szczegółowych, rzecz by można bardziej konkretnych. Pierwszy rozdział omawia komponenty gier wojennych i ich projektowanie. Rozdział drugi poświęcony został modelowaniu dynamiki konfliktu, zaś trzeci modelowaniu dynamiki dowodzenia. W wyniku tych procesów dochodzi do wyodrębnienia decydujących, najbardziej charakterystycznych dla danego konfliktu czynników. Przy czym dowodzenie autor rozumie dość szeroko. Ostatni rozdział części drugiej podejmuje temat testowania gier i ich walidacji (weryfikacji pod względem prawidłowości odwzorowania przedstawianego konfliktu i grywalności). Część trzecia pt.

### *Examples*

(

### *Przykłady*

) jest tą, która najbardziej odróżnia dzieło prof. Sabina od typowych publikacji książkowych. W trzech kolejnych rozdziałach w sposób bardzo praktyczny przedstawiono i przeanalizowano kilka prostych gier, głównie stworzonych samodzielnie przez autora. W środku, między rozdziałami, znajdziemy też kolorowe wkładki z żetonami, fragmentami plansz i różne dodatki. Po wycięciu i złożeniu każdego zestawu otrzymujemy grę, dzięki czemu możemy sami przetestować pomysły prof. Sabina. Gry obejmują zarówno skalę taktyczną, jak i operacyjną, a nawet strategiczną. Książkę zamyka pięć dodatków przydatnych przede wszystkim początkującym twórcom gier, poświęconych takim kwestiom jak gromadzenie komponentów, wyszukiwanie opublikowanych tytułów, matematyka w grach, wykorzystanie programu

### *Cyberboard*

i omówienie prostej gry karcianej

### *Kartenspiel*

. Na samym końcu znajdziemy przypisy, obszerną bibliografię i indeks.

Po tym krótkim przybliżeniu układu i zawartości książki warto napisać czym jest dla autora wargaming. Postrzega on go jako coś znajdującego się na styku trzech sfer aktywności, jakie ludzie mogą wykonywać w czasie wolnym: 1) granie (*gaming*), 2) sprawy wojskowe (*military affairs*), 3)

symulacja (

### *simulation*

). Autor przedstawia każdą ze sfer w formie okręgu, w ramach którego wyodrębnia bardziej szczegółowe rodzaje aktywności. I tak gry obejmują: gry planszowe, gry karciane, gry video, sport, gry symulacyjne i fantasy (ta sfera jest wspólna dla gier i symulacji) oraz zabawę żołnierzami i rozgrywanie z ich wykorzystaniem bitew (ta sfera jest wspólna dla gier i spraw

wojskowych). Sprawy wojskowe obejmują: militaria, czytanie książek o tematyce dotyczącej wojskowości, zwiedzanie pól bitewnych, zabawę żołnierzami i rozgrywanie z ich wykorzystaniem bitew (ta sfera jest wspólna dla spraw wojskowych i gier) oraz modelarstwo wojskowe i rekonstrukcję historyczną (ta sfera jest wspólna dla spraw wojskowych i symulacji). Symulacje obejmują: malowanie i modelarstwo redukcyjne, symulacje historyczne i science-fiction, amatorskie przedstawienia, modelarstwo wojskowe i rekonstrukcję historyczną (ta sfera jest wspólna dla symulacji i spraw wojskowych) oraz gry symulacyjne i fantasy (ta sfera jest wspólna dla symulacji i gier). Wargaming stanowi część wspólną wszystkich trzech okręgów (s. 3). Autor przytacza też definicje, jakie sformułowali James Dunnigan i Peter Perla. Według Dunnigana wargaming to

*kombinacja „gry”, historii i nauki. Papierowy wehikuł czasu. Zasadniczo szachy na sterydach* (w oryginale:

*glorified chess*

). Perla kładzie nacisk na element decyzyjny. Według niego gra wojenna to *model wojny lub symulacja, której przeprowadzenie nie wymaga zaangażowania rzeczywistych sił wojskowych, i której sekwencja wydarzeń jest przedmiotem oddziaływania, a zarazem oddziałuje na podejmujących decyzje graczy, reprezentujących przeciwstawne strony* (s. 3).

Takie podejście prowadzi autora do szerokiej, całościowej wizji wargamingu. W przeciwieństwie do tego jak zjawisko to bywa postrzegane z jednej strony przez hobbystów, a z drugiej przez analityków i specjalistów ze sfer wojskowych, w pojęciu tym mieści się wiele rodzajów aktywności. Co charakterystyczne, wargaming znajduje się na ich styku i wymaga współwystępowania kilku elementów (s. 3-4). Zatem samo granie w planszowe czy figurkowe gry wojenne, jeśli kogoś zupełnie nie interesuje to co dane starcie przedstawia, nie do końca mieści się w pojęciu wargamingu. Podobnie rzecz się ma z malowaniem figurek do gier bitewnych, jeśli kogoś zupełnie nie interesuje aspekt symulacyjny bądź skupia się wyłącznie na tym, żeby prawidłowo je pomalować pod względem historycznym. Z kolei w przypadku analityków i specjalistów ze sfer wojskowych, a także historyków, głównym grzechem bywa odrzucanie aspektu growego, traktowanego jako niepoważny. Najczęstszym obiektem ataków i kpin bywa zwykle nieszczęsna kostka, standardowo stosowana w grach jako generator losowości, a powszechnym odbiorze kojarząca się z grami dla dzieci (s. 4-5). W rzeczywistości, w połączeniu z tabelami bądź innymi procedurami występującymi w grach wojennych, spełnia ona w tym zakresie najczęściej dokładnie tę samą rolę co skomplikowane programy komputerowe wykorzystywane w symulacjach militarnych. Główny morał, jaki z tego płynie, jest taki, że jeśli ktoś nie czyta w ogóle książek historycznych, to żaden z niego wargamer. Podobnie jeśli tylko czyta i analizuje, a w ogóle nie gra.

Drugorzędną sprawą jest dla autora medium wykorzystywane w grach. Pisze więc zarówno o grach wojennych planszowych, figurkowych, jak i komputerowych. Cała książka skupia się jednak na grach planszowych, choć często przy ich omawianiu prof. Sabin nawiązuje do innych rodzajów gier, zwłaszcza komputerowych. Autor szeroko uzasadnia dlaczego właśnie gry

planszowe. Głównym punktem odniesienia podczas analizy są tu gry komputerowe stwarzające obecnie pod względem technicznym szerokie możliwości, niedostępne innym gatunkom gier. Jednym z ważnych argumentów jest łatwość tworzenia i modyfikowania mechanizmu gry. W przeciwieństwie do gier komputerowych, w grach planszowych czy bitewnych nie potrzeba do tego żadnej specjalistycznej wiedzy technicznej. Inny problem to starzenie się gier komputerowych, sprawiające, że na przestrzeni lat nawet bardzo dobre tytuły stają się w praktyce niedostępne albo trudno dostępne ze względu na to, że dedykowana im platforma wyszła już z użycia (s. 22-30). Nie sposób tutaj streszczać całej argumentacji autora. Najogólniej można powiedzieć, że w przypadku innych rodzajów gier niż planszowe często zastosowane medium ma tendencję do przesłaniania istoty rzeczy.

Obok zdefiniowania wargamingu, kluczowym pojęciem pojawiającym się na początku książki jest „symulacja”. Prof. Sabin używa tego słowa zamiennie z określeniem „gra”, co też stanowi istotny rys jego dzieła. Nieraz podczas dyskusji o grach wojennych pojawia się pytanie czy i co one symulują czy też mogą symulować i na czym to polega. Jak słusznie zauważa autor, jedyne sensowne rozwiązanie to rozpatrywanie symulacji nie jako próby pełnego odwzorowania symulowanego obiektu, co z założenia jest niemożliwe, ale przybliżenia jego kluczowych cech czy elementów. Ciekawe są w tym kontekście dokonywane w przeszłości w środowiskach akademickich próby przeciwstawiania symulacji i gier. Rozważania te snuje autor w związku z próbami poszukiwania alternatywnych określeń dla terminu „gra wojenna” (s. 4-6). W ramach tego poddaje analizie różne sposoby, za pomocą których można próbować modelować wojnę. Wśród nich znalazły się także takie, na pierwszy rzut oka mniej oczywiste, jak literatura historyczno-wojskowa. Najwięcej uwagi poświęca dziedzinie, która miała w tym względzie największe ambicje, a więc matematycznemu modelowaniu pola walki, wraz z jego szczególną formą, jaką są „badania operacyjne” (*operations research*), zwane w Stanach Zjednoczonych „analizami operacyjnymi” (*operational analysis*).

). Te ostatnie stopniowo stały się odrębną dyscypliną naukową, posiadającą własną metodologię i procedury. Autor w przekonujący sposób pokazuje, że w momencie, w którym wydawało się, że wojnę da się policzyć i stworzyć jej wierną symulację, metoda matematyczna okazała się zawodna. Udowodniły to zwłaszcza współczesne konflikty, takie jak wojna w Wietnamie. Rozważania te prowadzą ostatecznie prof. Sabina do konkluzji, że każde z mediów wykorzystywanych do modelowania wojny ma silne i słabe strony. Wśród nich jest jego zdaniem poczesne miejsce także dla gier wojennych. Ich szczególna zaleta polegać ma na tym, że są w stanie łączyć w sobie różne metody (techniki) modelowania wojny (s. 6-13).

Książka porusza szereg zagadnień istotnych z punktu widzenia mechaniki gier wojennych i pozwalających lepiej ją zrozumieć. Nie sposób wszystkich szczegółowo tutaj omawiać czy nawet pokrótce przywoływać. Z pewnością jednym z najbardziej interesujących jest teoria „cykli decyzyjnych”, stworzona przez koreańskiego pilota Johna Boyda w oparciu o jego doświadczenia walk powietrznych. Latając na UN Sabre i walcząc z MiGami-15, Boyd doszedł do wniosku, że największą przewagę nad przeciwnikiem dawała myśliwcom, na których latał,

nie większa prędkość, szybkość wznoszenia czy promień zwrotu, ale hydrauliczny system kontroli lotu, pozwalający gwałtownie przechodzić z jednego manewru w drugi, co często nie pozwalało przeciwnikom zareagować na czas. Obserwacjom tym nadał walor uniwersalny. Według niego każda jednostka sił zbrojnych zaangażowana w dowolny rodzaj konfliktu ciągle powtarza proces obserwacji aktualnej sytuacji wokół i dostosowuje się do niej, podejmując decyzje co do dalszego sposobu postępowania i wprowadzając je w życie. Proces ten określany jest jako „pętla decyzyjna” (w oryginale: *ODDA loop*. *ODDA* stanowi skrót od: *Observe, Orient, Decide, Act* – *Obserwuj, Orientuj się, Decyduj, Działaj*).

Koncepcja ta znalazła odzwierciedlenie w naukach z zakresu wojskowości, a w dalszej perspektywie także w grach wojennych, wpływając na sposób postrzegania dowodzenia (s. 104). Autor jako podstawową sekwencję czynności w grze przyjmuje system „Igo-Ugo”, wskazując na jego plusy i minusy, a także modyfikacje pozwalające niwelować te ostatnie. Omawia także system zwany u nas najczęściej aktywacyjnym, polegający na tym, że do działania uruchamiana jest za każdym razem tylko część sił danej strony. Podobnie jak w przypadku systemu „Igo-Ugo” omówione zostały jego zalety i wady. Przyznam, że zwłaszcza jeśli chodzi o te ostatnie wnioski autora niemal idealnie pokrywają się z tymi, do których sam doszedłem w oparciu o swoją wieloletnią praktykę wargamingową. Podobnie zresztą rzecz się ma z systemem „Igo-Ugo”, który mimo wielu zastrzeżeń autor zdaje się traktować jako podstawowy, tyle że w wersji zmodyfikowanej, podkreślając przy tym wartość takich rozwiązań w ramach mechaniki gry jak rozbudowane zasady reakcji czy asymetryczny układ faz (s. 104-106).

Kolejne często dyskutowane w wargamingu zagadnienie dotyczy tego na ile gracze podczas rozgrywki wcielają się w historycznych dowódców. Dla bardziej zaawansowanych wargamerów nie będzie zaskoczeniem, że autor wyraża się na ten temat bardzo sceptycznie. Przekonująco dowodzi on, że biorąc pod uwagę możliwości, jakie stwarzają gry wojenne, to co robi gracz w trakcie rozgrywki jest bardzo odległe od wcielania się w rolę historycznych dowódców. Przyczyny są wielorakie, począwszy od znacznie większej wiedzy gracza na temat przebiegu walki w porównaniu do tej posiadanej przez rzeczywistych dowódców, po jego możliwości oddziaływania na podległe mu jednostki. Opowieści o wcielaniu się przez graczy w historycznych wodzów należy więc raczej rozpatrywać jako chwyt marketingowy (s. 102).

Obserwując różne dyskusje na ten temat na przestrzeni lat muszę jednak stwierdzić, że bywa on zdumiewająco skuteczny, nawet wobec bardzo doświadczonych graczy. Jeśli chodzi o gry bezpośrednio oddające dowodzenie, autor wskazuje na stworzoną przez Jamesa Dunnigana grę komputerową *NATO Division Commander*, wydaną przez Panther Games, skupiającą się na symulacji pracy sztabowej potrzebnej by uruchomić tytułową dywizję NATO do walki. Można w niej wcielić się w oficera na dowolnym szczeblu hierarchii. Autor pokazuje, że sam problem symulowania roli przypadającej graczowi jest jednak szerszy. W rzeczywistości dane działanie to najczęściej wiele decyzji podejmowanych na różnych szczeblach organizacyjnych struktury wojskowej prowadzącej działania wojenne. Gra z konieczności dokonuje agregacji tego strumienia decyzji (s. 101-103).

Inny popularny wątek, z którym z pewnością wcześniej czy później styka się każdy gracz wojenny, stanowi „mgła wojny” (*fog of war*). W grach wojennych często bywa ona obecnie ograniczana. Omawiając to zagadnienie autor przeskakuje od von Clausewitza do von Reisswitza, by zaraz potem dotrzeć do *Dungeons and Dragons*

Swoją drogą znamienne jest przywołanie przy *Kriegsspiel*

wzmianki o tym, że w myśl założeń jej autora gracze raczej powinni skupiać się na rzeczywistych rozważaniach militarnych niż na analizowaniu z założenia sztucznej mechaniki gry jako takiej (s. 107). Co istotne, „mgłę wojny” autor rozpatruje jako część szerszego zjawiska, jakim jest ograniczona wiedza na temat przeciwnika. Ma ono różne odsłony. W książce omówione zostały więc metody, ale i ograniczenia bezpośredniego zastosowania *fog of war*

. W dalszej kolejności prof. Sabin skupia się na pośredniej symulacji *fog of war*

, która wydaje mu się ciekawsza i bardziej produktywna. Pokrywa się to z moimi doświadczeniami i spostrzeżeniami dotyczącymi oddania tego elementu w grach wojennych. Częstokroć dążenia do jego uwzględnienia, zwłaszcza w sposób bezpośredni, zwiększają poziom komplikacji, a relatywnie niewiele dają. Zaskakujące dla niektórych mogą być wnioski autora dotyczące naprzemienności tur i tego, że jednym z największych źródeł niepewności, zarazem pośrednią symulacją *fog of war*

, mogą być ruchy przeciwnika. Ma to miejsce zwłaszcza przy naprzemienności posunięć obu stron (s. 108-111).

Książka pozwala, choć w ograniczonym stopniu, zapoznać się z genezą niektórych mechanik wargamingowych. Nieraz zdarza się, że pewne zasady prezentowane są jako nowe, innowacyjne, podczas gdy w rzeczywistości nie stanowią żadnej nowości. Dobrym przykładem może być tutaj rozwiązanie polegające na tym, że wybrane operacje II wojny światowej przedstawia się w formie „wyścigu”. Mechanika ma charakter uniwersalny i może dotyczyć także innych konfliktów. W Polsce pojawiło się w ostatnich latach kilka tego typu gier wojennych mających słowo „wyścig” w tytule: *Wyścig do Renu* (wyd. Phalanx), *Wyścig do Berlina* (wyd.

Gry Leonardo),

*Wyścig do Moskwy*

(wyd. Phalanx). Okazuje się, że pomysł ma już długą brodę. Prof. Sabin podaje, że zaistniał on w latach 90-tych, powołując się w tym kontekście m.in. na Jamesa Dunnigana (s. 103). To samo dotyczy koncepcji by dwaj gracze kierowali jednocześnie siłami ich wspólnego przeciwnika, podzielonymi na dwie grupy, np. w schyłkowej fazie II wojny światowej Alianci nacierający na Berlin od zachodu (pierwszy gracz) i Sowietci posuwający się ku niemu ze wschodu (drugi gracz) kierują jednocześnie oddziałami niemieckimi walczącymi odpowiednio na froncie zachodnim i wschodnim, jak to jest we wspomnianej wyżej grze

*Wyścig do Berlina*

(s. 103).

Jeszcze jedno zagadnienie, a właściwie grupa zagadnień, którym chciałbym poświęcić uwagę, obraca się wokół testowania i szeroko rozumianego procesu tworzenia gry (integracji elementów składowych). Jak to nieraz bywa u Anglosasów, ważne rzeczy przedstawia się w formie grafu albo schematu. Tak też jest i tutaj. Autor rysuje nam trójkąt, którego poszczególne wierzchołki odpowiadają trzem kluczowym czynnikom oddziałującym na gry wojenne: 1) rzeczywistość (*reality*), rozumiana tutaj jako z góry określony bieg wypadków, 2) umiejętność (*skill*

), innymi słowy zdolności gracza (umiejętności gamingowe, ale nie tylko), 3) szansa (*chance*

), czyli szczęście, element losowy. Autor nie wspomina o tym, ale podobna triada formułowana bywa także dla gier rpg (*role playing games*

), choć sądzę, że ta wargamingowa jest starsza. Każda gra wojenna plasuje się w obrębie wspomnianego trójkąta w zależności od jej cech, gdzieś pomiędzy tymi trzema biegunami (s. 117-118). Takie ujęcie pozwala lepiej rozumieć gry wojenne nie tylko ich twórcom, ale także choćby recenzentom. Gdy spoglądam na ten trójkąt, od razu przychodzą mi do głowy inne możliwe schematy, ale nie miejsce tutaj nad tym się rozwodzić.

Wywody o trzech kluczowych czynnikach oddziałujących na gry wojenne stanowią bodziec do rozważań na temat czegoś co z punktu widzenia historyków określane bywa jako „historia alternatywna” (pojęcie to bywa jednak różnie rozumiane), choć w przypadku gier nie tyle snuje się alternatywne opowieści, ile analizuje możliwości i prawdopodobieństwo zaistnienia alternatywnego przebiegu wydarzeń oraz od jakich czynników ono zależy. W związku z tym, że gra musi w mniejszym bądź większym zakresie dopuszczać inny rozwój wypadków niż ten, który historycznie miał miejsce, tego typu analiza jest dla jej twórcy elementem koniecznym. Pojawiają się tu tego rodzaju pytania, jak co zrobić w sytuacji, gdy podczas testów gracze prawie w ogóle nie podążają historyczną ścieżką, wybierając alternatywne strategie i tym samym niemal zawsze doprowadzają do innego rozwoju wypadków, albo co zrobić, gdy dojdziemy do wniosku, że strategia historycznie realizowana przez jedną ze stron była w głównej mierze dziełem przypadku (s. 131). Ważna wydaje mi się konkluzja autora, że element bluffu w grach często stanowi tak naprawdę rodzaj czy też formę czynnika losowego (s. 118). Inna bardzo istotna obserwacja Sabina, którą podzielam, dotyczy tego, że w prostych grach dużo trudniej balansować elementem losowym (szansa) i łatwo doprowadzić do tego, że może on przytłoczyć dwa pozostałe. Gry o bardziej rozbudowanych zasadach i głębszej mechanice na ogół radzą sobie z tym lepiej (s. 121). Bierze się to stąd, że gry takie zazwyczaj stwarzają więcej nieoczywistych wyborów, innymi słowy więcej dylematów decyzyjnych. Łatwiej też budować dylematy, które mają charakter realny, a nie tylko pozorny.

Niewątpliwie o wartości książki decyduje osoba autora, nie tyle ze względu na sam jego tytuł naukowy, zdolności pisarskie i wiedzę jako taką, choć to także ma znaczenie, ale ze względu

na to, że potrafi on operować na styku dwóch różnych światów. Z jednej strony jest naukowcem i wykładowcą akademickim na kierunku związanym z szeroko rozumianą wojskowością, z drugiej strony graczem. Orientuje się więc zarówno w tym na czym polegają profesjonalne symulacje i analizy militarne, jak i posiada dużą wiedzę na temat „rozrywkowych” gier wojennych. Już choćby z tej racji obu głównym grupom odbiorców (z jednej strony wojskowym i naukowcom, z drugiej strony wargamerom, traktującym gry wojenne jako rozrywkę) trudno zignorować to o czym pisze.

Książka prezentuje szerokie spektrum zagadnień, ale stara się też promować określoną wizję wargamingu. Autor uważa, że przy projektowaniu gier należy dążyć do prostoty. Oczywiście w pewnych granicach, ale jednak. Niby nie ma w tym nic szczególnie odkrywczego. Pochodną prostoty powinien być niezbyt długi czas rozgrywki. Ta podstawowa teza stanowi jedynie punkt wyjścia. Zdaniem prof. Sabina najlepsze w popularyzacji wargamingu byłyby proste, krótkie gry planszowe, z niewielką liczbą elementów, częściowo do samodzielnego wykonania (np. żetony do wycięcia, plansze do sklejenia z kilku elementów). Uważa, że takie gry mogłyby być wydawane samodzielnie, jak i zamieszczane w książkach. Pewien wpływ na poglądy autora ma funkcja, którą pełni, i o ile ogólnie rzecz biorąc potrafi poruszać się na granicy różnych światów (komercyjnego i profesjonalnego) przeskakując w razie potrzeby z jednego do drugiego, o tyle tutaj do pewnego stopnia odzywa się w nim dydaktyk akademicki. Jak zauważa, preferowany przez niego czas gry rozmiąga się z tym występującym w większości wydawanych obecnie komercyjnych planszówek wojennych. Podobnie rzecz się ma z poziomem skomplikowania, mimo że w ciągu ostatnich lat oba te czynniki ewoluują: gry stają się krótsze i prostsze. Jednym z motywów, którymi kieruje się Sabin, jest jak sądzę dostosowanie czasu gry do czasu zajęć, jakie przeprowadza na swojej uczelni. Większość gier komercyjnych okazuje się tu niekompatybilna z jego potrzebami. Towarzyszą temu także różne dalsze przemyślenia dotyczące gier wojennych, zarówno teoretyczne, jak i praktyczne, w tym odnośnie ich popularyzacji. Jak wielu innych kwestii, nie sposób ich w tym miejscu szczegółowo rozstrząsać czy omawiać.

Wydaje się, że jako główny motor rozwoju wargamingu autor niekoniecznie widzi istniejące już wydawnictwa komercyjne, produkujące planszowe gry wojenne w takiej formule jak dotychczas. Uważa, że należy nieco zmienić profil obecnie wydawanych gier, przy zachowaniu ich różnorodności, jak i wykreować nowe kanały, którymi będą docierać do potencjalnych odbiorców. Pewna rola powinna tu przypaść instytucjom naukowym i wojsku, a także samym graczom. Inny rys książki stanowi bowiem promowanie kreatywności wśród odbiorców gier. Też niby nic nowego, bo wymyślił to już przed wieloma laty James Dunnigan, ale czasami wśród ludzi zajmujących się tym hobby schodzi to na dalszy plan. Autor stara się wyraźnie wyjść poza główne grupy, będące dotychczas odbiorcami gier, czyli graczy i ekspertów do spraw obronności, i zaszczerpić wargaming w innych środowiskach. Uważa, że tylko w ten sposób da się poszerzyć grono hobbystów i zwiększyć zainteresowanie nim.

W chwili, gdy piszę tę recenzję mija 10 lat od publikacji książki. Można się więc pokusić o ocenę na ile pomysły i idee autora doczekały się realizacji. Wydaje się, że koniem roboczym wargamingu pozostają jednak wydawnictwa komercyjne. Sfera wojskowa żyje swoim życiem, ale i tam coraz częściej można zaobserwować próby zastosowania „rozrywkowych” wojennych gier planszowych. Przykład idzie od hegemonu, czyli armii amerykańskiej, a skoro tam z powodzeniem się to stosuje, inni, zrazu nieśmiało, zaczynają Wielkiego Brata naśladować. Zostawiając jednak na boku wojsko i jego agendy, przede wszystkim daje o sobie znać coraz większe przywiązanie odbiorców gier do jakości wykonania komponentów. Mało atrakcyjnie wykonane od strony wizualnej żetony i plansze, które trzeba by jeszcze wycinać i sklejać, są czymś przeciwnym panującym obecnie trendom, choć gry z tak przygotowanymi elementami nadal się ukazują i niekiedy z powodzeniem sobie radzą. Na brzydkie gry wielu nawet nie spojrzy, choćby były najlepszymi symulacjami. Coraz więcej gier wykorzystuje bloczki, figurki i inne gadżety. Od książek, które w zamierzeniu prof. Sabina miały być jednym z „nośników” szybkich, prostych gier, oczekuje się czegoś innego. Niebagatelną rolę odgrywają przyzwyczajenia klientów, wśród których zwycięża konsumpcjonizm. Owszem, wielu z nich ma ambicje twórcze, ale często nie idzie to w parze z umiejętnościami. Na to z kolei pewien wpływ mają dominujące obecnie trendy kulturowe, w tym te dotyczące czytelnictwa. Być może wizja prof. Sabina odegrała pewną rolę w kręgach akademickich i w jakiejś mierze wśród bardziej zaawansowanych wargamerów, ale poza tym wydaje się, że rozwój planszowych gier wojennych podążył nieco inną drogą.

Do kogo adresowana jest książka? Grono potencjalnych czytelników wydaje się szerokie. Autor podjął próbę znalezienia nowych odbiorców wargamingu, stąd starał się zawrzeć w swojej publikacji treści atrakcyjne i przydatne różnym kręgom potencjalnie zainteresowanych poruszającymi przezeń tematami. Idąc za tym co już pisałem, można wyodrębnić dwie główne grupy. Pierwszą, w najszerszym ujęciu, stanowią wojskowi, specjaliści do spraw militariów i analitycy zajmujący się zagadnieniami obronności, a także historycy i ogólnie przedstawiciele świata akademickiego. Drugą, również ujmując to możliwie szeroko, stanowią gracze wojenni, zwłaszcza ci traktujący wargaming jednocześnie jako rodzaj rozrywki i sposób poznawania historii wojskowości, jak również autorzy gier i inne osoby w ten czy inny sposób zaangażowane w działalność branży wargamingowej (developerzy, testerzy, recenzenci). Obie te grupy znajdą w książce treści znane im z racji posiadanej wiedzy i tego czym się zajmują. Zarazem mają szansę trafić na informacje zupełnie dla nich nowe, ze sfery wiążącej się z drugą grupą (chyba że podobnie jak autor przynależą do obu). Niewątpliwą zaletą książki, również dla osób obeznanych z wargamingiem, będzie to, że porządkuje ona omawianą tematykę. Dzieło prof. Sabina w znakomity sposób łączy w sobie lekkość pióra z wymogami dyskursu akademickiego. W ciągu kilku ostatnich lat na świecie publikacja zyskała uznanie, zarówno wśród pasjonatów wargamingu, jak i wśród historyków, wojskowych oraz specjalistów zajmujących się szeroko rozumianymi militariami. Warto by częściej sięgano po nią także w Polsce.

Autor: *Raleen*

Opublikowano 27.10.2022 r.