

Cechą gier historycznych ma być to, że są „historyczne”, czyli w wolnym tłumaczeniu przedstawiają historię. Co to oznacza? Tytuł artykułu wydaje się dziwny, więc bez przydługich wstępów od razu przejdę do sedna sprawy.

Jakiś czas temu miałem okazję na jednej z imprez planszówkowych dyskutować na temat owej historyczności. Graliśmy sobie w „Ostrołękę 26 maja 1831” (wyd. Instytut Wydawniczy Erica), niewątpliwie grę historyczną (wojenną). Padło następujące pytanie: czy ta gra ściśle oddaje historię to znaczy czy ta bitwa przebiega w grze dokładnie tak jak wyglądała ona w historii? Zacząłem tłumaczyć, że gra oddaje wiernie realia bitwy... jak to się zwykle tłumaczy. I wtedy padło kolejne pytanie, a raczej cała ich seria – o to na czym polega gra skoro wszystko toczy się tutaj dokładnie tak jak to miało miejsce w historii? Czy strona, która historycznie przegrała, może wygrać? Czy zawsze skazana jest na przegraną? A jeśli przegrany może wygrać, to przecież nie jest to gra historyczna, bo nie toczy się dokładnie tak jak miało to miejsce w historii? I idąc dalej tym tropem... to czy obaj gracze mogą wykonywać swoimi wojskami ruchy inne niż miały miejsce historycznie?

Powoli klarowała mi się wizja gry historycznej (wojennej) jaką miał mój rozmówca. W jego rozumieniu gra historyczna to taka gra, gdzie gracze dokładnie powtarzają historyczny przebieg wydarzeń. Żetony symbolizujące oddziały poruszają się tak jak poruszały się poszczególne jednostki na polu bitwy, wyniki walk należałoby przyjąć, że są z góry ustalone, podobnie inne zdarzenia mające miejsce podczas walk. Końcowy wynik bitwy też jest stały i z góry znany: strona, która historycznie poniosła klęskę, musi przegrać, strona zwycięska musi wygrać. Nie da się inaczej, jeśli ma być historycznie. Przynajmniej w rozumieniu mojego rozmówcy.

Na czym miałyby polegać rola gracza w tak rozumianej grze historycznej? Właściwie trudno powiedzieć. Bo jak by to wyglądało w praktyce? Instrukcja musiałaby zawierać dokładne opisy co gdzie poruszyć w poszczególnych etapach i jakie są kolejne wyniki walk. Wszystkie zasady stałyby się zbędne, bo przecież i tak z góry wiadomo co się gdzie wydarzy. Na czym miałyby polegać satysfakcja czerpana z gry przez graczy? Nie potrafię sobie wyobrazić... W ogóle należałoby zauważyć, że to co wyżej opisuję nie byłoby grą, ponieważ gra zakłada możliwość wpływania na przebieg rozgrywki, podejmowania jakichś decyzji, czego w powyższej wizji gry historycznej nie ma.

Być może rozumowanie przyjęte przez owego napotkanego przeze mnie gracza zmierzało do tego, by wykazać, że gier historycznych tak naprawdę nie ma. Trudno mi dziś na tyle dokładnie odtworzyć sobie tą rozmowę i intencje drugiej strony, ale niedawno spotkałem się z problemem po raz kolejny, tym razem w nieco innej odsłonie. Na rynku pojawia się coraz więcej gier będących hybrydami, czyli łączącymi cechy różnych gatunków gier. Również gry stricte wojenne przybierają dziś różne oblicza. Zaczynają się w związku z tym dyskusje na ile takie gry prawidłowo oddają wydarzenia historyczne, a na ile są pod tym względem „zepsute”.

Jednym z takich gorąco dyskutowanych tytułów była niedawno gra „Churchill” wydawnictwa GMT Games. Stwierdzenie, że właściwie to nie ma gier historycznych, stanowi jedną z form obrony zwolenników gier tego typu co „Churchill” przed zarzutami, że są one „zepsute” pod względem historycznym. Zostawmy jednak na boku te didaskalia, zmierzmy się z samym poglądem.

Pora chyba powiedzieć o tym jak tradycyjnie postrzegana bywa historyczność gier. Ostatnio, zupełnie przy okazji, świetnie udało się zdefiniować problem Cadrachowi, w jednym z tekstów zamieszczonych na prowadzonym przezeń blogu. Pozwolę sobie zacytować:

„Każda gra historyczna opiera się na wydarzeniach, które miały miejsce, ale nie zawsze przedstawia je tak, jak one się potoczyły; symuluje zatem warunki, w których do wydarzeń dochodziło, zamiast odtwarzać ich dokładny przebieg; pozwala sprawdzić, czy mogły zakończyć się inaczej i czasami, jeśli obejmuje większą skalę, pomaga odpowiedzieć, co by mogło z takich zakończeń wynikać, przy mniejszej zaś skali inspirować grających do zadania sobie takich pytań. Jest to jedna z najbardziej pociągających cech tego rodzaju gier.”
(<http://cadrach.blogspot.com/2016/05/dzieci-kujcie-ich.html>).

W grach wojennych nie odtwarza się więc wszystkich wydarzeń, tak jak się one historycznie potoczyły – dokładnego ich przebiegu. Istnieją dwie sfery. Pierwszą tworzą warunki historyczne, szereg faktów składających się na realia historyczne, w których osadzona jest akcja gry. Druga sfera to obszar decyzji graczy, którzy działając w warunkach nakreślonych przez pierwszą sferę, mogą doprowadzić do tego, że przebieg rozgrywki będzie odbiegał od tego jak historycznie potoczyły się wydarzenia. Ważne jest to, by alternatywne przebiegi wydarzeń, które mogą zajść w grze, mieściły się w ramach granic wytyczonych przez realia historyczne. Na jakiej zasadzie kwalifikować poszczególne fakty i zależności historyczne do pierwszej bądź drugiej sfery? Niestety, nie ma żadnego ścisłego wzoru czy formuły.

Zanim pójdziemy dalej sięgnę jeszcze na chwilę do dość już odległej przeszłości. Wielu z graczy zaczynało swoją przygodę z planszówkami od „Arden 1944” wydawnictwa Dragon. Wybrałem tę grę jako przykład, ponieważ swego czasu był to najpopularniejszy tytuł wśród gier wojennych, przynajmniej tych „na wejście”, więc wielu spośród Czytelników może go kojarzyć. Z jakim podejściem gracze zasiadali do „Arden 1944”? Czego oczekiwali od rozgrywki? Sądzę, że w większości przypadków chcieli sprawdzić się jako dowódcy w realiach ostatniej ofensywy wojsk niemieckich mającej odmienić bieg II wojny światowej. Chcieli poczuć tło historyczne wydarzeń przedstawianych przez grę, zobaczyć jak ona je oddaje. Na pewno granie przy założeniu, że ta gra nie odtwarza historii, że występujące w niej oddziały to nie są rzeczywiste jednostki tylko jakieś abstrakcyjne kartoniki reprezentujące „szarych” i „zielonych” odzierałoby ją ze wszystkiego co w tej zabawie najważniejsze. Gracze zasiadający do „Arden 1944” grali z poczuciem, że historia wyglądała tak, jak przedstawia ją gra. Potem, wraz ze wzrostem poziomu wiedzy na temat wydarzeń zawartych w grze, lekturą kolejnych książek i poznawaniem nowych gier, część dostrzegła, że w rzeczywistości wiele rzeczy wyglądało nieco inaczej, ale to odrębny wątek.

Myślę, że dobrą drogą, by wyjaśnić jak to jest z tą historycznością gier może być porównanie do literatury historycznej. Jak czytamy jakąś książkę poświęconą historii wojen (ale często także np. historii politycznej), to poza opisem i analizą tego co się wydarzyło, znaleźć można tu i ówdzie analizy tego co mogło się wydarzyć. Historycy bronią się przed tym, zwłaszcza jeśli

ktoś chciałby uprawiać to na większą skalę. Z jednej strony, nie wolno w historii „gdybać”. Z drugiej strony, jeśli nie idzie to za daleko i jest mocno osadzone w faktach historycznych, oparte na materiale źródłowym, to już nie jest traktowane jako „gdybanie”, ale staje się „analizą krytyczną”. Dobrym pretekstem do takich analiz bywają np. plany operacji czy różne projekty, które wiemy, że powstały (są dokumenty potwierdzające ich istnienie), ale ostatecznie nie weszły w życie. Dla wielu wojen trafiają się takie niezrealizowane plany, zwykle pozostające po ich zakończeniu w szufladach sztabowców.

Jak to może wyglądać? Krótki przykład z książki Wacława Tokarza „Wojna polsko-rosyjska 1830 i 1831 r.”; rzecz dotyczy sytuacji armii polskiej w pierwszej połowie czerwca 1831 roku: *„Położenie było jasne. Wódz naczelny na zasadzie tych doniesień miał przed sobą dwa wyjścia: a. natrzeć na główną armię rosyjską pod Pułtuskim, korzystając z jej czasowego osłabienia pobić ją i nawiązać przez Grodno łączność z Giełgudem, o którym nie miano początkowo żadnych wiadomości; b. osłonić się przeciwko niej i natrzeć na Kreutza lub Rüdigera, pobić ich, odciąć w ten sposób lub powstrzymać posiłki dla niej i zmusić ją do detaszowania nowych sił w lubelskie oraz dalszego powstrzymywania marszu nad dolną Wisłę, a zarazem oczyścić województwa, wybrać z nich rekruta i żywność, nawiązać przez Brześć kontakt z Litwą.”*

(W. Tokarz, *Wojna polsko-rosyjska 1830 i 1831 r.*, Warszawa 1993, s. 389).

Mamy pokazane dwa możliwe kierunki działań, jakie zdaniem autora zarysowały się przed armią polską na pewnym etapie kampanii 1831 roku, wraz z ich konsekwencjami. Historyk pisze więc tutaj o tym co mogło się wydarzyć, a co (w części) się nie wydarzyło. W wielu książkach o tematyce historycznej, zwłaszcza napisanych przez autorów nieco wyższych lotów, pisze się nie tylko o tym co się wydarzyło, ale znaleźć można fragmenty, gdzie pośrednio mowa jest o tym co mogło się wydarzyć. Istnieje cała odrębna gałąź historii zwana historią alternatywną, ale nawet nie trzeba się do niej uciekać, żeby wykazać, że analiza historyczna w sposób pośredni nieraz mniej lub bardziej subtelnie wkracza w sferę tego co mogło nastąpić, a nie nastąpiło.

Gdyby w odniesieniu do książek historycznych chcieć zastosować taki sposób rozumowania, jak przedstawiony na początku artykułu, to moglibyśmy dojść do wniosku, że wiele z nich jest niehistorycznych. Gry historyczne (wojenne), podobnie jak książki o tej tematyce, starają się w pewnym sensie odpowiedzieć na pytanie czy historia mogła potoczyć się inaczej. Tyle, że w przypadku gier autorzy mają w tych działaniach więcej swobody niż historycy, związani formalnymi wymogami warsztatu naukowego.

Rozważanie w literaturze historycznej i historyczno-wojskowej alternatyw dla tego co miało miejsce wiąże się z zagadnieniem krytyki. Najkrócej mówiąc, ocenia się działanie w wybranym momencie określonej postaci historycznej (np. wodza, władcy) czy bezosobowo ocenia co w danej sytuacji jedna ze stron mogła zrobić i na ile zachowała się właściwie, a na ile popełniła błąd, jaka była skala tego błędu itd. Jakie przyjmować założenia by robić to rzetelnie, jak powinna taka krytyka wyglądać? Wiele interesujących spostrzeżeń znaleźć można w słynnym dziele Carla von Clausewitza „O wojnie”, w rozdziale piątym „Krytyka”. Pozwolę sobie zacytować fragment poświęcony temu na ile znajomość końcowego wyniku bitwy i całego przebiegu zdarzeń, które do niej doprowadziły, powinna wpływać na nasze oceny: *„Obecnie musimy rozważyć jeszcze jedną ważną kwestię, mianowicie, jak dalece krytyka może*

lub powinna przy ocenie danego wypadku korzystać z własnej, lepszej znajomości sprawy, a zatem i ze świadomości, co spowodowało sukcesy, albo też kiedy i gdzie powinna ona zapomnieć o tych sprawach, aby postawić się zupełnie dokładnie w położeniu działającego. Jeśli krytyka chce wyrazić pochwałę lub naganę działającemu, to musi bezwzględnie starać się zająć dokładnie jego stanowisko, tzn. musi zestawić wszystko, co on wiedział i co stanowiło pobudki jego działania, natomiast opuścić wszystko, o czym działający nie mógł wiedzieć lub nie wiedział, a więc przede wszystkim – jaki będzie wynik. Jednakowoż jest to tylko cel, do którego można dążyć, ale którego nigdy nie można całkowicie osiągnąć. Nigdy bowiem stan rzeczy, z którego wynika jakieś zdarzenie, nie stanie przed oczami krytyki w takiej postaci, w jakiej widział w oczach działającego. Mnóstwo drobnych okoliczności, jakie mogły mieć wpływ na decyzję, zaginęło w niepamięci i niejeden motyw subiektywny nie doszedł nigdy do głosu. O tych motywach dowiadujemy się tylko z pamiętników osób działających lub osób bardzo im bliskich, a w takich pamiętnikach traktuje się sprawy w sposób bardzo dowolny i bywa nawet, że opowiada się o nich umyślnie niedokładnie. Uwagze krytyki musi więc ująć wiele rzeczy, których działający był świadom.

Z drugiej strony jeszcze trudniej jest krytyce zapomnieć o tym; o czym wie za dużo. Łatwe będzie to tylko w stosunku do okoliczności przypadkowych, to jest takich, które nie tkwią w samych warunkach, ale się do nich dołączyły, natomiast bardzo trudne i bodaj niemożliwe do osiągnięcia jest to przy wszelkich rzeczach zasadniczych.

Omówmy przede wszystkim wynik. Jeśli nie powstał on z przypadkowych zdarzeń, to prawie niemożliwe jest, aby znajomość jego nie wpływała na ocenę tych spraw, z których powstał, gdyż wszystkie te sprawy widzimy w jego świetle i częściowo nawet dzięki niemu poznajemy je i oceniamy.”

(C. von Clausewitz, *O wojnie*, Warszawa 2010, s. 114-115)

To tylko fragment szerszych rozważań o tym jak powinna wyglądać krytyka w ramach literatury historyczno-wojskowej, czym powinna się kierować, jakie stawiać sobie ograniczenia.

Przeprowadzanie krytycznej analizy działań jakiejś postaci historycznej czy sytuacji historycznej, czyli mówiąc prościej zastanawianie się czy określone działania były dobre, właściwe, optymalne itp. zakłada porównywanie ich do czegoś co stanowi punkt odniesienia. Nawet jeśli potem w tekście się o tym czymś nie wspomina ani słowem, to w umyśle oceniającego musi pojawić się w międzyczasie alternatywa, z którą porównuje to co ocenia, albo następuje próba jej zbudowania. Jeśli oceniający dochodzi do wniosku, że dowódca popełnił błąd, to jednocześnie musi wyobrażać sobie jak powinno wyglądać działanie prawidłowe, bezbłędne, albo przynajmniej jakie powinno mieć cechy. Jeśli dochodzi do wniosku, że dowódca nie popełnił błędu, to następuje to w wyniku nieudanej próby zbudowania (lepszego) alternatywy.

Podobnie jak literatura historyczna czy historyczno-wojskowa gry historyczne (wojenne) pozwalają na sprawdzenie alternatywnych scenariuszy i na swój sposób dokonanie krytycznej analizy. Żeby to się udało i było wiarygodne, zasady gier (czy szerzej – ich mechanika) muszą trzymać się realiów historycznych, nie mogą przekraczać pewnych granic. Można tutaj znaleźć pewną analogię do tego co Clausewitz pisze o krytyce (w cytowanym wyżej fragmencie i nie tylko).

Gry historyczne (wojenne) różnią się jednak od literatury i to zasadniczo. Po pierwsze, gra

Historyczność gier historycznych

Wpisany przez Raleen
piątek, 01 lipca 2016 20:02 -

umożliwia aktywne i praktyczne sprawdzenie alternatyw, a nie tylko ich pasywne analizowanie i przemyślenia. Po drugie, gra zakłada występowanie przeciwnika, czyli drugiego gracza, który ma własne cele i także stara się by rozwój wydarzeń przybrał korzystny dla niego obrót. Można spotkać gry jednoosobowe, gdzie brak takiego przeciwnika, jednak typowa gra zakłada jego istnienie, stanowiąc twór interaktywny. Już choćby te dwie cechy (a można wskazać ich więcej) sprawiają, że w przedstawianiu i analizowaniu historii, czy jak to sobie nazwiemy, gra musi zachowywać się inaczej niż książka.

Jest jeszcze jedna istotna różnica między grami historycznymi (wojennymi), przynajmniej tymi, którymi się zajmujemy, a literaturą historyczną i historyczno-wojskową. Gry są jednak w przeważającej mierze produktami ze świata rozrywki. Literatura, do której się porównujemy, to byty ze świata nauki. Są oczywiście publikacje popularno-naukowe, ale jak wskazuje drugi człon tej nazwy, one także są naukowe. Nie pozostaje to bez wpływu na to jak bardzo gra może oddalać się od dokładnego przebiegu wydarzeń, który historycznie miał miejsce, i sprawdzać czy historia mogła potoczyć się inaczej.

Szybkim marszem przebyliśmy długą drogę od pewnej dość absurdalnej wizji tego czym miałyby być gry historyczne (wojenne) do rozważań Carla von Clausewitza poświęconych krytyce w literaturze historyczno-wojskowej. Mam nadzieję, że choć trochę udało mi się przekonać Szanownych Czytelników, że gry historyczne mogą być historyczne i powiedzieć na czym to polega. Jeśli nie jesteście przekonani, rzućcie jeszcze raz okiem na cytowany przeze mnie fragment z blogu Cadracha. Na koniec wróćę jeszcze do pytania, które padło w tekście: gdzie powinna przebiegać granica między sferą wydarzeń alternatywnych a tego co stanowi dokładnie odpowiadający faktom historycznym element gry. Odpowiedzi na to powinna nam udzielić wiedza historyczna, jaką mamy o wydarzeniach przedstawianych w grze. Pewnie niewielu to zadowoli, ale tak jak u Clausewitza, moim zdaniem nie ma tu prostego, ścisłego rozwiązania.

[Dyskusja o artykule na FORUM STRATEGIE](#)

Autor: *Raleen*

Opublikowano 01.07.2016 r.