

JACEK SZYMALA¹

GRY KOMPUTEROWE JAKO POLIGON. PROPOZYCJE DYDAKTYKI SZKÓŁ SŁUŻB MUNDUROWYCH

COMPUTER GAMES AS A TRAINING GROUND. PROPOSALS FOR DIDACTICS IN UNIFORMED SERVICES SCHOOLS

ABSTRAKT: Autor przedstawił w artykule propozycje dydaktyki szkół mundurowych na poziomie średnim i wyższym z wykorzystaniem gier komputerowych. Zarówno gry, jak i poligon są w opracowaniu definiowane w kontekście pandemii – wiąże się to z ich praktycznym zastosowaniem. Tekst można zaklasyfikować jako model edukacji performatywnej lub studium przypadku (z) historii wizualnej w działaniu. Uwaga została zwrócona na gry-symulatory, zwłaszcza żołnierza i policjanta. Istotne jest, aby do doświadczeń uczniów/studentów-graczy nawiązywali nie tylko nauczyciele przedmiotów specjalistycznych (edukacja wojskowa, edukacja policyjna), ale także obowiązkowych przedmiotów humanistycznych, w tym historii i wiedzy o społeczeństwie.

SŁOWA KLUCZOWE: gry komputerowe, poligon, szkoły mundurowe, dydaktyka

ABSTRACT: The author presented in the article several proposals for didactics in uniformed services secondary and high schools, utilizing computer games. Both such games and a physical training ground are defined in this paper within the context of the pandemic – it is connected with their practical use. This text can be classified as a model of performative education, or as a case study of visual history in action. Attention was drawn to simulation video games (simulators), especially simulators of the work of a soldier or a police officer. It is essential that the teachers relate to pupils/students-players experiences – it concerns not only teachers of specialist subjects (military education, police education), but also mandatory humanities, including history and civic education.

KEYWORDS: computer games, training ground, uniformed schools, didactics

¹ Dr Jacek Szymala, Uniwersytet Wrocławski, e-mail: historiawkinie@gmail.com, ORCID: [0000-0002-8714-7114](https://orcid.org/0000-0002-8714-7114).

Inspiracją tego opracowania były doświadczenia zebrane podczas trzech lat pracy (jako nauczyciel historii, historii i społeczeństwa oraz wiedzy o kulturze) w Liceum Służb Mundurowych we Wrocławiu (2017–2020). Dalsze rozważania mógłbym zaklasyfikować jako szkic z dydaktyki szkoły średniej (ze szczególnym uwzględnieniem profilu policyjnego i wojskowego) i wyższej (jak Akademia Wojsk Lądowych we Wrocławiu lub Wyższa Szkoła Policji w Szczytnie). Skupię się nie tylko na możliwościach edukacyjnych w ramach przedmiotów: historia, historia i społeczeństwo oraz wiedza o społeczeństwie², ale także na potencjalnych miejscach wspólnych z innymi przedmiotami i współpracy z ich nauczycielami.

Do zajęcia się tym tematem skłonił mnie również fakt, że przedmioty takie jak edukacja policyjna i edukacja wojskowa, nie są dostatecznie opracowane przez dydaktyków, zwłaszcza „cywilnych”. Sposobów ich realizacji nie określa podstawa programowa kształcenia ogólnego. Pewne wytyczne dają dokumenty opracowane przez instytucje związane z wojskiem³ lub policją⁴; w praktyce przeważnie prowadzone są według autorskich programów, głównie przez funkcjonariuszy (w tym byłych wojskowych lub policjantów). Problematyka ta jest istotna także ze względu na liczby: można przyjąć że w Polsce prowadzonych jest około tysiąca klas o profilu policyjnym i tyle samo o profilu wojskowym, które kształcą około 50 tys. uczniów mundurowych szkół średnich (nie licząc studentów szkół wyższych)⁵.

Głównym celem tego opracowania jest więc zwiększenie skali współpracy nauczycieli (w tym wykładowców) różnych specjalności w nauczaniu uczniów klas mundurowych i studentów uczelni mundurowych. To z kolei może przyczynić się do wzmocnienia szacunku uczniów i studentów do przedmiotów i nauczycieli, a w związku z tym do zwiększenia ich zainteresowania i zaangażowania (jak wiadomo *repetitio est mater studiorum*, więc nawiązywanie na różnych lekcjach

² Przedmiotu „wiedza o kulturze” nie wymieniam, ponieważ od roku szkolnego 2020/2021 nie ma go w ofercie dydaktycznej polskiej szkoły średniej.

³ Zob. W. Zubek (oprac.), *Program nauczania dla szkół ponadgimnazjalnych przedmiotu „Edukacja wojskowa”*, Warszawa 2018; dokument dostępny online: https://bdsp.wp.mil.pl/u/PROGRAM_EW_II.pdf [dostęp 1.05.2020].

⁴ Np. K. Oblińska, Z. Bartosiak (red.), *Program nauczania dla klas ponadgimnazjalnych w zakresie funkcjonowania policji*, Warszawa 2016; dokument dostępny online: http://www.kuratorium1.home.pl/kuratorium2/ksztal_ogolne/p270416.pdf [dostęp 1.05.2020].

⁵ *Program nauczania dla szkół ponadgimnazjalnych przedmiotu „Edukacja wojskowa”*..., s. 4. Por. <https://www.defence24.pl/mswia-chcemy-premiowac-absolwentow-klas-o-profilu-policyjnym> [dostęp 1.05.2020].

do tych samych wątków, przykładowo gry komputerowej, z pewnością pomoże zapamiętać wybrane treści, a omawianie tego samego materiału pod różnym kątem uchroni od straty energii).

Zawarte w tytule określenie „gry komputerowe jako poligon” także wymaga wyjaśnienia. Przez gry komputerowe rozumieć będziemy nie tylko gry wideo, w których dzięki mechanizmowi immersji wcielamy się w różne role, na przykład żołnierza czy policjanta, ale także symulacje w rodzaju VR (*virtual reality*), często zresztą powstałe na bazie gier przeznaczonych na komputery osobiste „cywilów”.

„Poligon” na użytek tej publikacji zdefiniuję szeroko jako ćwiczenie (zarówno fizyczne, jak umysłowe), pamiętając o wąskim znaczeniu tego terminu jako miejsca ćwiczeń praktycznych, najczęściej w formie wyjazdowego obozu szkoleniowego dla uczniów (studentów). To rozróżnienie jest szczególnie ważne, gdy mamy do czynienia z kursantami (uczniami lub studentami) mundurowymi.

Ilustruje to przykład z doświadczenia praktycznego. Niedługo po przejściu na zdalną formę zajęć, pod koniec marca 2020 r., w ramach zadania pisemnego z wiedzy o kulturze moi uczniowie klas pierwszych (po gimnazjum) o profilach wojskowym i policyjnym (a także jedna klasa o profilu ratownik medyczny i strażak) mogli wybrać jeden z trzech tematów⁶. Zdecydowana większość uczniów wybrała temat pierwszy, sformułowany najkrócej: „Czy gry komputerowe mogą zastąpić poligon? Plusy i minusy”⁷. Trudno stwierdzić czy krótka forma tematu miała wpływ na wybór (na zasadzie „pójścia na łatwiznę”), natomiast w wypowiedziach pisemnych uczniów wyraźnie widać tęsknotę za utraconą możliwością wzięcia udziału w prawdziwym zgrupowaniu na poligonie. W każdej z prac rozumienie znaczenia słowa „poligon” było wąskie i dotyczyło jedynie aktywności

⁶ W wiadomości do uczniów zadanie zostało określone jako „krótka rozprawka/referat na jeden wybrany z podanych poniżej temat. Praca powinna mieć minimum 6 zdań i przynajmniej 3 akapity (wstęp 1–2 zdania, rozwinięcie minimum 2 akapity i po kilka zdań i zakończenie przynajmniej 1 akapit na 1–2 zdania)”. Tematy to: 1) Czy gry komputerowe mogą zastąpić poligon? Plusy i minusy; 2) Przydatność gier komputerowych w szkole (ze szczególnym uwzględnieniem edukacji policyjnej/wojskowej i wiedzy o kulturze); 3) Czy w czasie epidemii milkną muzy? Omów na wybranych przykładach instytucji kultury, oferujących spacer wirtualne”.

⁷ Taką samą treść zadania mogą zaproponować nauczyciele języka polskiego lub wiedzy o społeczeństwie (a nauczyciel w trakcie sprawdzania prac zwróci uwagi na inne aspekty). W ramach zadań z historii czy geografii także można zaproponować analogicznie wypracowanie, np. „Geografia w grach komputerowych” lub „Historia w grach komputerowych” – oczywiście pamiętając, że nie każdy uczeń gra w gry, dlatego ta forma może być jedną z możliwych, jako alternatywna, a nie jedyną opcją. Zob. np. K. Ząbecki, *Miejsce badań nad grami wideo w geografii*, „Homo Ludens” 2015, nr 1(7), s. 249–263.

fizycznej. Nietrudno się domyślić, że oczekiwany przez niektórych przynajmniej od września poprzedniego roku „pierwszy” poligon był w tych pracach idealizowany niczym namiastka szkolenia komandosa (a te wyobrażenia mogą się brać z popkultury, przykładowo zachodnich wysokobudżetowych produkcji filmowych o jednostkach specjalnych lub właśnie z gier komputerowych).

W części prac pojawiały się rozsądnie sformułowane tezy, że nie można porównać ani zastąpić poligonu grami, ponieważ to dwie różne formy, które mogą się jednak dopełniać. Niektórzy autorzy jako argument za grami wskazywali ich rzekomo niższy koszt, zapominając jakby o koszcie sprzętu do gry (komputer, oprogramowanie) – zapewne z tego względu, że zastali go jako „dane z góry” mienie rodziców. Dziwi nieco konstatacja, że żaden z uczniów klas policyjnych nie wymienił gier z popularnej serii *GTA* jako przykładów na edukację policyjną (w poszczególnych misjach mamy całą gamę potencjalnych jak i fantastycznych pomysłów zachowań przestępczych oraz wariantów odpowiedzi ze strony różnych służb i grup). Nikt z klas wojskowych nie podał również przykładu symulatorów stosowanych w różnych armiach lub wyższych szkołach wojskowych, w rodzaju *Virtual Battlespace 3c (VBS3)*. Dominowało ostrożne ujęcie gier komputerowych, być może wyniesione z tradycyjnego ich postrzegania przez dawniejszą pedagogikę (w kategoriach raczej strat, jak „krzywy kręgosłup”, niż korzyści, jak logiczne myślenie). Dlatego pojawia się szansa że współczesny nauczyciel „zaskoczy” mundurowych kursantów, organizując dodatkowe, alternatywne formy kształcenia lub przynajmniej powołując się na praktykowane już działania.

Naukowa literatura na temat gier komputerowych, w tym ich potencjału dydaktycznego, jest już tak obszerna że niemożliwe byłoby wymienienie w jednym tomie wszystkich ujęć i propozycji⁸. Oczywiście mimo iż od dłuższego czasu nie podważa się ani znaczenia, ani możliwości badań naukowych nad grami, ani też ich poziomu artystycznego, trzeba pamiętać że wciąż występują stereotypy i mity związane z grami, graczami itd. (przykładowo moi uczniowie często dziwią się, gdy udowadniam, że większość graczy komputerowych to ludzie o średniej wieku o wiele wyższej od nich).

Można założyć, że każda gra komputerowa może być wykorzystywana na lekcjach przynajmniej kilku przedmiotów na poziomie szkoły średniej i, jak sądzę, wyższej. W każdej możemy także znaleźć wszystkie z tzw. kompetencji kluczowych.

⁸ Zob. J. Szymala, *760 prac dyplomowych na temat gier komputerowych wykonanych w 11 polskich uniwersytetach do wiosny 2019 r.*, „Homo Ludens” 2019, nr 1(11), s. 277–281.

Weźmy wspomnianą serię *GTA*. W serii rozpoznajemy konkretne, istniejące realnie miasta (jak Los Angeles – w *GTA V* jako Los Santos), a więc możemy ją wykorzystać jako alternatywę do turystyki wirtualnej z wykorzystaniem aplikacji Google-Maps na lekcjach geografii. We wszystkich odsłonach serii zawarto bardzo mocno ironiczne ujęcie aktualnej geopolityki – można tam znaleźć nawiązania do globalizacji, kryzysów migracyjnych, stereotypów rasowych itd., a więc tematy, które możemy poruszyć na lekcjach wiedzy o społeczeństwie. Mimo że akcja *GTA* toczy się współcześnie lub w nieodległej przeszłości, możemy wykorzystać tę serię na lekcjach historii lub historii sztuki, np. zachęcając uczniów do poszukiwania elementów postmodernistycznych bądź z obszaru historii motoryzacji czy historii muzyki. W kontekście edukacji wojskowej i edukacji policyjnej gra pokazuje (w ironicznym zwierciadle) mechanizmy działania różnych służb państwowych (FIB jako FBI) i struktur mafijnych. Wydaje się, że jedynym warunkiem zrozumienia tych odwołań jest wyobraźnia oraz odejście od (otwarcie na) sztywnego trzymania się faktografii w rodzaju wytykania błędów (*bugów*), jak np. nieadekwatny hełm żołnierza czy czapka policjanta.

Gry symulacyjne, w skrócie symulatory, można podzielić na wiele kategorii w zależności od celu danej gry – od symulacji życia w rodzinie bądź bez niej w grze *The Sims*, poprzez symulowanie jeżdżenia przeróżnymi pojazdami w grach typu *Euro Truck*⁹, po symulację budowy miast¹⁰. Symulatory pozwalają doświadczyć wielu niewykwalifikowanym osobom rzeczy, na które pozwolenia wyrabia się latami, bądź też sytuacje z góry nieprawdopodobne lub niemożliwe, jak w *The Sims*, gdzie możemy od podstaw stworzyć wymarzoną rodzinę w wymarzonym domu i z idealnym życiem. Skoncentruję się tu na jednej szczególnej grupie symulatorów – na symulatorach wojskowych. Gry skupiające się na wojnie można podzielić na kilka różnych kategorii – od tych realistycznych, prezentujących działania bojowe

⁹ W lutym 2020 r. na kanale internetowym TVGRYpl pojawił się interesujący materiał na temat *Kierowca ciężarówki kontra Euro Truck Simulator*, <https://www.youtube.com/watch?v=ckUX1-ID3Xw> [dostęp 1.05.2020]. Pierwsza wersja symulatora miała premierę w 2008 r., druga w 2012 r. Ciekawą okolicznością jest fakt, że scenariusz z symulatora ciężarówki wykorzystano jako tło zamieszczonego w serwisie YouTube audiobooka Wieniedikta Jerofiejewa *Moskwa-Pietuszki*, w interpretacji Romana Wilhelmiego (<https://www.youtube.com/watch?v=QLJM3afPF6I&t=2978s>) [dostęp 1.05.2020]. O realizmie symulatora świadczyć może jeden z komentarzy: „Czemu chłop jedzie ciężarówką, jak to czyta?” (tamże).

¹⁰ Zob. J. Wojdon, *Miasto wirtualne. Obraz miasta w wybranych grach komputerowych*, [w:] G. Pańko, M. Skotnicka-Palka, B. Techmańska (red.), *Edukacja*, Wrocław 2013.

jednostki bądź oddziału uderzeniowego, do tych opowiadających o strategii całych wojen, gdzie gracz nie ma bezpośredniego wpływu na przebieg potyczek.

Virtual Battlespace 3c (VBS3) to najnowsza wersja symulatora stworzonego dla wojsk USA, aby żołnierze mogli doświadczyć okrojonej wersji swojej przyszłej pracy¹¹. Cywilna wersja tej gry, znana jako *ARMA 3*, często podawana jest jako przykład jednego z najbardziej realistycznych symulatorów na rynku¹². Jest to nieco uproszczona wersja, co pomaga zyskać większą liczbę fanów, którzy nie chcą *stricte* realistycznej gry, a raczej gry realistycznej z elementami arkadowej (*arcade*) by czerpać z niej więcej zabawy. *VBS3* to dostosowany do potrzeb wojska symulator, często łączony z zaawansowanym sprzętem, aby symulacja była jak najbardziej realistyczna. Używany jest w wielu placówkach wojskowych na świecie, w tym w Akademii Wojsk Lądowych we Wrocławiu. Podchorążowie Akademii mogą na własnej skórze doświadczyć jazdy pojazdami pancernymi dzięki specjalnie skonstruowanemu środowisku. Na terenie jednostki znajdują się dwa pomieszczenia do takich zadań. W pierwszym zbudowano jeden symulator pojazdu Rosomak, do którego wsiada jedna osoba, dostaje zadanie od dowódcy i musi je wypełnić. Symulacja jest tak realistyczna, że wielu nie odróżnia jej od rzeczywistości. Nie patrzymy w ekran, lecz przez wizjery pojazdu; nie posługujemy się klawiaturą, a przyrządami sterowniczymi prawdziwego Rosomaka. Program jest tak zaawansowany, że inaczej reaguje na różne nawierzchnie. Gdy gracz najedzie na dziurę, na własnej skórze poczuje, jak podwozie maszyny opada i znów się podnosi, jak gdyby naprawdę najechała ona na wyrwę w podłożu. Opony też różnie reagują na odmienne podłoże, sprawiając, że trudniej prowadzi się po śniegu czy piasku niż na asfalcie. Podchorążowie cały czas są monitorowani przez dowódcę, jednocześnie wykładowcę. Ma on dostęp do kilku monitorów pokazujących każdy kąt pojazdu oraz każdy naciśnięty przez podchorążego przycisk. Po wykonaniu (bądź niewykonaniu) zadania dowódca ocenia cały przebieg akcji, wskazując błędy lub nagradzając za dobre postępowanie. W drugim pomieszczeniu stoją cztery takie same maszyny – pokój ten służy do treningu akcji drużynowych, w których bierze udział czterech dowódców rosomaków. Główną różnicą jest to, że podczas tych symulacji może dojść do starć z jednostkami przeciwnika sterowanymi przez komputer. Jeden

¹¹ <https://bisimulations.com/products/vbs3> [dostęp 1.05.2020 r.].

¹² Na temat wcześniejszej wersji, gry *ARMA 2*, zob. obszerną dyskusję, jaka odbyła się w 2010 r.: <https://www.wirtualnemedial.pl/centrum-prasowe/grupy-dyskusyjne/pl.rec.gry.komputerowe/15736/arma2-recenzja-w-cda> [dostęp 16.01.2021].

z czterech podchorążych występuje w roli dowódcy reszty i to on decyduje o podjętych działaniach. Każdy uczestnik kolejno staje się dowódcą i jest oddzielnie oceniany. Po przeprowadzeniu misji, która może polegać na podróży z punktu A do punktu B, ale też na zniszczeniu wrogiego celu, przeprowadzona akcja jest wyczerpująco analizowana przez wszystkich uczestników. Wykładowca zadaje im pytania na temat ich postępowania oraz wykonanych ruchów. Uczestnicy są oceniani indywidualnie, oraz jako oddział. Brane pod uwagę jest głównie zachowanie podczas akcji, lecz też statystyki, takie jak liczba zabitych żołnierzy wroga, zniszczenie celu czy też zgony bądź utrata sprzymierzonych postaci NPC¹³ podczas misji eskortowych.

VBS3 jest symulatorem nastawionym na różnorodność możliwości – oprócz kierowania KTO (kołowym transporterem opancerzonym) gracz steruje pojedynczą postacią, która nie potrzebuje lat szkoleń, by obsługiwać różnorodny sprzęt wojskowy, dzięki czemu można uczyć posługiwania się artylerią, działami przeciwlotniczymi, różnymi pojazdami, oraz wieloma rodzajami broni ręcznej. W Akademii Wojsk Lądowych we Wrocławiu można zobaczyć dwa pomieszczenia skonstruowane do symulacji działań piechoty – 24 komputery dają dostęp do wirtualnego poligonu, zaś wykładowca ze stanowiska dowodzenia jako *admin* ma dostęp do wszystkiego, co dzieje się w czasie rzeczywistym. Tutaj przeprowadzane są bardziej skomplikowane akcje z udziałem większej liczby ludzi, oraz misje, w których przeciwnikiem nie są NPC, lecz podchorążowie z drugiej sali. Przy większej liczbie osób otwierają się nowe możliwości misji – nie gra się już jako mała grupa uderzeniowa, lecz cały pluton, w którym jest kilka takich grup mających własnego dowódcę oraz dowódcę całego plutonu. Ocenianie symulacji wygląda podobnie do poprzednich – identyfikowana są błędy poszczególnych graczy oraz całego plutonu i dowódców.

VBS3 udostępnia graczowi szeroką gamę broni z realistycznymi parametrami, nazwami, kalibrami pocisków, odrzutem oraz fizyką pocisku. Autorowi nie udało się jeszcze ustalić, czy realizm symulatora doszedł do tego poziomu, że broń potrafi się zaciąć. *VBS3* udostępniany jest jedynie jednostkom wojskowym – cywilną wersją jest gra *ARMA*, w której (niestety?) nie ma możliwości zacięcia się broni. Wyżej wymieniony symulator jest jedynym oficjalnym wirtualnym poligonem używanym przez polską armię; armia USA przeniosła się na nowszą platformę

¹³ NPC – non-player character - bohater niezależny w grach komputerowych, sterowany przez komputer.

VBS4, w której poprawiono wiele błędów poprzednika oraz postarano się o bardziej realistyczną grafikę sprawiającą, że żołnierz może poczuć silniejszą immersję w grze. Bohemia Interactive Simulations (BISim)¹⁴, twórca wymienionej gry, jest jedyną firmą, której udało się zainteresować różne państwa swoim symulatorem – nie ma drugiego tak wielkiego wirtualnego poligonu, co sprawia, że firma ma całkowity monopol. Wszystkie inne wymienione gry są nieoficjalnymi symulatorami, które mogą w mniejszym bądź większym stopniu nadawać się do nauki działania na polu walki.

Po opisanju jedynego dostępnego symulatora nasuwa się pytanie o wykładowców, którzy mają prowadzić takie zajęcia: jak powinni być przygotowani? Według AWL, większość oficerów potrafiących dobrze obsługiwać komputer powinna posiadać odpowiednie kompetencje (lub intuicję). Wykładowcy tego przedmiotu nie mają specjalnych kwalifikacji, legitymują się jednak zwykle wieloma latami doświadczenia. To ostatnie jest tu bardzo ważne – mechanika symulatorów może być bardzo skomplikowana, a gdy się czegoś uczy powinno być się w tym przynajmniej dobrym. Zatem wykładowcy uczący, jak latać helikopterem, jak prowadzić KTO lub jak dokładniej poruszać się po świecie gry powinni być zapoznani z *VBS3* bądź z cywilną wersją. Oczywiście jest, że osoby prowadzące te zajęcia powinny mieć pojęcie o strategii i taktyce pola walki; nie powinno być zresztą większego problemu ze znalezieniem w armii osoby z wysokimi zdolnościami taktycznymi. Tych wykładowców nie potrzeba wielu, więc wybieranie ich indywidualnie poprzez różnorodne testy oraz ocenianie zdolności nauczania nie powinno być trudne. Wykładowcy są zwykle wciąż czynnymi oficerami Wojska Polskiego, lecz oprócz żołdu przypisanego do swojej rangi dostają dodatkowe pieniądze za nauczanie, co sprawia, że jest to dobrze płatna praca. Problemem są jednak podręczniki, a raczej brak oficjalnego podręcznika do tego przedmiotu. Można oczywiście używać różnych źródeł do nauczania taktyki za pomocą wirtualnego pola walki. Lektury takie jak *Sztuka wojny* Sun Tzu¹⁵ mogą pomóc lepiej zrozumieć swoje błędy oraz poprawić je następnym razem. Przy nauczaniu za

¹⁴ <https://bisimulations.com/company> [dostęp 1.05.2020].

¹⁵ Sun Tzu, *Sztuka wojny*, przeł. D. Bakalarz, Gliwice 2013. Ostatnio podręcznik ten został spopularyzowany dzięki filmowi Jana Komasy *Sala samobójców. Hejter* (2020). Jest to opowieść o manipulacyjnej roli mediów społecznościowych, mocno zaakcentowano także performatywny wymiar gier komputerowych. W filmie pokazano, jak może zatrzeć się poczucie rozróżnienia na świat rzeczywisty i wirtualny. Aspekt ten zasługuje na głębszy namysł badawczy. Interesujących wniosków dostarczyć może np. recepcja filmu w środowisku uczniów lub studentów klas/grup mundurowych.

pomocą narzędzi wirtualnych bardziej od podręcznika potrzeba doświadczonego wykładowcy, który będzie potrafił nauczyć posługiwania się mechaniką gry oraz będzie dostrzegał własne błędy, przez co później nie pojawią się one podczas prawdziwej misji. Biorąc pod uwagę wszystkie powyższe czynniki, trzeba sobie zadać pytanie: czy na pewno jedynie *VBS3* (bądź *VBS4*) nadaje się na oficjalny wojskowy symulator pola walki? Warto wymienić kilka innych tytułów.

Po pierwsze, można wspomnieć o krytycznym myśleniu strategicznym, które u oficerów wyższych stopni jest ważne, a może nawet ważniejsze niż taktyka pola walki (taktyka to planowanie działania na małą skalę, zwykle pomaga wygrać pojedyncze potyczki; strategia to myślenie daleko w przyszłość, myślenie o losach całej wojny, a nawet o sytuacji po wojnie). Nie chodzi tu jedynie o kwestie wojskowe, ale także ekonomiczne i polityczne. Symulator *VBS3* nie uczy myślenia strategicznego, a przyszłym oficerom na Akademii Wojsk Lądowych czy Wojskowej Akademii Technicznej potrzebna jest ta zdolność.

Odpowiednim symulatorem dla podchorążych, by podszkolić ich w krytycznym myśleniu strategicznym, byłaby gra *War in the East* Gary'ego Grigsby'ego¹⁶. Jest to gra strategiczna osadzona w realiach II wojny światowej, a dokładnie frontu wschodniego z perspektywy III Rzeszy. Wcielamy się w dowódcę całego frontu, którego głównym zadaniem jest przebić się do Moskwy, Stalingradu oraz Leningradu i podbić te miasta. Gra jest naprawdę wymagająca – nie ma możliwości zmiany poziomu trudności, traktuje ona każdego tak samo. Jednak naszymi przeciwnikami są nie tylko Sowieci, a sam Berlin może nam uprzykrzyć życie. Gra ma charakter turowy¹⁷; pod koniec każdej tury dostajemy zwykle wiadomości od różnych dowódców – tych frontowych i tych z Berlina. Podczas rozmów z nimi gracz musi dokonywać wielu wyborów – błędne decyzje mogą sprawić, że inni dowódcy bądź centrala stracą do nas szacunek i nie będą skłonni pomóc. Nawet tak mała decyzja, jak wsparcie dowódcy Luftwaffe zamiast Hitlera w pewnej kwestii może zaważyć na tym, czy Führer wyśle posiłki do nas na Wschód, czy

¹⁶ <https://www.gry-online.pl/gry/gary-grigsbys-war-in-the-east-the-german-soviet-war-1941-1945/z02635> [dostęp 1.05.2020 r.]

¹⁷ Gra turowa polega na decydowaniu po kolei (każdy gracz musi czekać na swoją turę), w przeciwieństwie do rozgrywki w czasie rzeczywistym. Innym przykładem gier (w tym wypadku strategii) turowych jest seria *Cywilizacja* (ang. *Civilisation*), dość dobrze opisana w literaturze przedmiotu. Zob. np. J.T. Janicki, T.Z., Majkowski, *Cywilizacja w sosie barbecue*, [w:] W. Godzic, A. Fulińska, M. Filiciak (red.), M. Fic (red.), *Historia i społeczeństwo. Dziedzictwo epok. Edukacja historyczna w szkole ponadgimnazjalnej po 2013 roku. Studia ofiarowane prof. Annie Glimos-Nadgorskiej*, Katowice–Bielsko-Biała 2012.

jednak na Zachód. Gdy jednak staniemy po stronie Hitlera, stracimy poparcie lotnictwa, które nie będzie już tak efektywne jak kiedyś, gdyż piloci nie będą chcieli za nas ginąć. W grę nie wchodzi jedynie kampania wojenna, lecz również polityka wewnętrzna oraz ekonomia. Gdy rozpoczynamy rozgrywkę, posiadamy lekką przewagę liczebną nad wrogiem, jednak im dalej posuwamy się na wschód, tym więcej radziecka machina wojenna jest w stanie wyprodukować czołgów i rekrutować ludzi. Nie trzeba długo, by znaleźć się na przegranej pozycji, stawiając czoła o wiele liczniejszym zastępom wroga. Trudność gry sprawia, że nasze mózgi chcą się szybko dostosować i o wiele intensywniej myślą, wpadając na coraz lepsze plany ataku lub obrony. Gra jest tak zaprojektowana, że samo wysyłanie jednostek prosto na armię wroga sprawi, że przegra się w krótkim czasie. Dzięki temu gracz bardzo szybko uczy się strategicznego podejścia, chcąc osiągnąć cel za każdą cenę. Takie umiejętności mogą okazać się kluczowe w przyszłych konfliktach zbrojnych, w których będą brali udział oficerowie – absolwenci różnych akademii wojskowych, którzy podczas studiów mogą wyćwiczyć i rozwinąć te zdolności.

Bardziej taktyczne podejście do różnych operacji możemy przećwiczyć w grze takiej jak *Squad*. Nie jest ona tak realistyczna jak *VBS4*, lecz pod wieloma względami dorównuje temu symulatorowi. Jest to realistyczny FPS¹⁸ – gracz operuje plutonem z jednym dowódcą, podzielonym na trzy oddziały uderzeniowe, biorąc udział w fikcyjnych konfliktach z udziałem wielu różnych rodzajów armii. Duży nacisk położono na zdolności przywódcze dowódców grup uderzeniowych oraz koordynację ataków przez dowódcę całego plutonu. Gra znacznie różni się od *VBS4* – jest o wiele bardziej oparta na działaniach piechoty, a obsługa sterowania jest prostsza do opanowania. Rozgrywka potrafi być naprawdę chaotyczna, gdy walki toczą się w terenie zurbanizowanym, przez co gracze muszą wykazać się dobrymi zdolnościami oceny sytuacji. Symulatory powinny być jak najbliższe rzeczywistości jak to tylko możliwe – wówczas możliwe jest przećwiczenie zachowań, które potem będzie można przenieść na pole walki. Gra *Squad* potrafi nauczyć podejmowania dobrych decyzji podczas walki, dzięki czemu nadaje się na alternatywny symulator. Dużym minusem jest mniejszy nacisk na wykorzystanie pojazdów opancerzonych oraz lotnictwa – gracz nie dysponuje dużą ilością tego rodzaju sprzętu – co może zniechęcić dowódców do wykorzystania takiej gry.

¹⁸ FPS – *first person shooter* (ang.), czyli gra wideo, w której zadaniem gracza jest strzelanie do przeciwników, a rozgrywka widziana jest oczami postaci (a zatem z perspektywy pierwszej osoby).

Obie wymienione gry uczą kluczowych zdolności wymaganych od żołnierzy różnych armii. Oczywiście aktualnie dobra znajomość taktyki jest ważniejsza od myśli strategicznej, gdyż nie jest prowadzona żadna większa wojna. Jednak nigdy nie wiemy, czy taki konflikt zbrojny nie wybuchnie w niedalekiej przyszłości, a posiadanie przez armię oficerów z doświadczeniem zarówno strategicznym, jak i taktycznym może okazać się dużą zaletą. Symulatory to dość kontrowersyjny temat: przygotowują one żołnierzy do akcji, lecz nie tak dobrze, jak ćwiczenia w polu. Te z kolei zapewne przygotowują lepiej, lecz zwykle są o wiele droższe, gdyż zużywa się przy nich ogromne ilości różnego rodzaju zasobów. Nie bez powodu *VBS4* jest jedynym oficjalnym symulatorem pola walki w wielu różnych państwach.

Wydaje się, że podane propozycje są warte rozważenia. Symulatory pola walki mogą być naprawdę pomocne oraz ciekawe dla żołnierzy; niestety, to dość nowe narzędzie i potrzeba czasu, by zostało doszlifowane oraz w pełni zaakceptowane. Zwykle żołnierze wolą uczyć się na poligonie, używając ostrej amunicji w trudnych warunkach, niż siedzieć wygodnie przed monitorem.

Scharakteryzowane wyżej zarówno oficjalne symulatory pola walki, jak i ich proponowane alternatywy są lub mogą być stosowane w wyższych szkołach mundurowych – nie tylko wojskowych, ale również policyjnych. Oczywiście zarówno edukacja, jak i praca policjanta i żołnierza mają odmienną specyfikę, choćby ze względu na teren i urbanizację. Policjantów (w tym już młodych adeptów zawodu, jak uczniowie klas policyjnych) społeczeństwo zna z codzienności, mając z nimi częstszą styczność niż z wojskowymi¹⁹.

Na poziomie szkoły średniej symulatory i inne gry mogą zachęcać do starań o przyjęcie do wyższych szkół mundurowych. W szkole średniej niepotrzebny jest także dostęp do specjalistycznych symulatorów pola walki; wiele osób gra w gry z elementami edukacji policyjnej i wojskowej (problem polega na uświadomieniu sobie występowania tych elementów), zatem nauczyciele powinni śmiało traktować je na równi z innymi materiałami, w tym podręcznikami (oczywiście pod warunkiem odpowiedniego komentarza lub „krytyki źródeł”).

¹⁹ Inaczej również są postrzegani, natomiast rozstrzygnięcia i badania w rodzaju komparatyki samych żartów z policjantów z żartami z wojskowych pozostawiam antropologom i socjologom.

Trzeba zaznaczyć, że nie zamierzamy zastępować lekcji grami ani przeładowywać treściami z gier zadań domowych²⁰. Uczniowie nie muszą nawet instalować gier (a więc posiadać środków finansowych i oprogramowania) – nauczyciel może ilustrować dane zagadnienie fragmentami (np. w postaci wyciętej sceny z gry lub filmiku z gry, w tym z gotowych materiałów dostępnych w sieci) lub choćby zrzutami ekranu zamieszczonymi w prezentacji²¹. Poszerzamy w ten sposób wyobrażenie i „światy możliwe” uczniów. W grach możemy także dokonywać, na zasadzie prób i błędów, symulacji różnych wariantów działań (np. różne scenariusze napadu na bank w *GTA V*). Optymizm nauczycieli gasi zazwyczaj zbyt niski stopień abstrakcyjnego myślenia naszych uczniów i studentów; nauczycielowi trudniej jest przygotować uczniów do obcowania z grą nie tylko w funkcji ludycznej, ale także intelektualnej, w tym jako z symulacją przedstawiającą hipotetyczne sytuacje. Sami nauczyciele, zarówno podczas rozmów na dyżurach lub w pokoju nauczycielskim, jak również w formie zdalnej (np. na grupie w *Microsoft365*), mogą wymieniać się doświadczeniami z gier, a następnie omawiać je z uczniami na poszczególnych zajęciach.

BIBLIOGRAFIA

Opracowania

- Janicki J.T., Majkowski T.Z., *Cywilizacja w sosie barbecue*, [w:] Godzic W., Fulińska A., Filiciak M. (red.), *Kultura popularna. Graffiti na ekranie*, Kraków 2002.
- Oblińska K., Bartosiak Z. (red.), *Program nauczania dla klas ponadgimnazjalnych w zakresie funkcjonowania policji*, Warszawa 2016.
- Zubek W. (oprac.), *Program nauczania dla szkół ponadgimnazjalnych przedmiotu „Edukacja wojskowa”*, Warszawa 2018.
- Sun Tzu, *Sztuka wojny*, przeł. D. Bakalarz, Gliwice 2013.
- Szymala J., *760 prac dyplomowych na temat gier komputerowych wykonanych w 11 polskich uniwersytetach do wiosny 2019 r.*, „Homo Ludens” 2019, nr 1(11).
- Szymala J., *Powstanie kozackie 1648–1658 w grach komputerowych* [w:] tenże, *Powstanie kozackie 1648–1658. Studium historii wizualnej*, Kraków 2019.

²⁰ Zob. na ten temat w: J. Szymala, *Wybrane elementy historii wizualnej według licealistów. Refleksje na podstawie badań z lat 2012 i 2017*, [w:] B. Techmańska, M. Skotnicka-Palka (red.), *(Nie)zależne państwo, społeczeństwo. (Nie)zależna kultura i edukacja*, Kraków 2019, s. 189–205.

²¹ Wysuwałem podobny postulat w: J. Szymala, *Powstanie kozackie 1648–1658 w grach komputerowych* [w:] tenże, *Powstanie kozackie 1648–1658. Studium historii wizualnej*, Kraków 2019, s. 203.

- Szymala J., *Wybrane elementy historii wizualnej według licealistów. Refleksje na podstawie badań z lat 2012 i 2017*, [w:] Techmańska B., Skotnicka-Palka M. (red.), *(Nie)zależne państwo, społeczeństwo. (Nie)zależna kultura i edukacja*, Kraków 2019.
- Wojdon J., *Dziedzictwo epok w „Cywilizacji IV”*, [w:] Fic M. (red.), *Historia i społeczeństwo. Dziedzictwo epok. Edukacja historyczna w szkole ponadgimnazjalnej po 2013 roku. Studia ofiarowane prof. Annie Glimos-Nadgorskiej*, Katowice–Bielsko-Biała 2012.
- Wojdon J., *Miasto wirtualne. Obraz miasta w wybranych grach komputerowych*, [w:] Pańko G., Skotnicka-Palka M., Techmańska B. (red.), *Edukacja 2011*, Wrocław 2013.
- Ząbecki K., *Miejsce badań nad grami wideo w geografii*, „Homo Ludens” 2015, nr 1(7).

Strony internetowe

- <https://bisimulations.com/products/vbs3> [dostęp 1.05.2020]
- <https://www.gry-online.pl/gry/gary-grigsbys-war-in-the-east-the-german-soviet-war-1941-1945/z02635> [dostęp 1.05.2020]
- <https://www.wirtualnemedial.pl/centrum-prasowe/grupy-dyskusyjne/pl.rec.gry.komputerowe/15736/arma2-recenzja-w-cda> [dostęp 16.01.2020]
- <https://www.youtube.com/watch?v=ckUX1-ID3Xw> [dostęp 1.05.2020]

Ludografia

- Arma: Armed Assault*, prod. Bohemia Interactive Studio, 2006.
- Arma II*, prod. Bohemia Interactive Studio, 2009.
- Arma III*, prod. Bohemia Interactive Studio, 2013.
- Euro Truck Simulator*, prod. SCS Software, 2008.
- Euro Truck Simulator 2*, prod. SCS Software, 2012
- GTA V*, prod. Rocstar Games, 2015.
- Sid Meier's Civilisation II*, prod. MicroProse, 1996.
- War in the East (Gary Grigsby's War in the East: The German-Soviet War 1941-1945)*, prod. 2BY3 Games, 2010.
- The Sims*, prod. EA Maxis / Maxis Software, 2000.
- Virtual Battlespace1 (VB1)*, prod. Bohemia Interactive, 2002.
- Virtual Battlespace2 (VB2)*, prod. Bohemia Interactive, 2007.
- Virtual Battlespace3 (VB3)*, prod. Bohemia Interactive, 2013.

