

IGRANJE RATA? RATNE IGRE U CIVILNOJ I VOJNOJ UPOTREBI

Teo Matković

UDK: 355.01:519.8

355.01:007

355.01:004.7

355.01:303.725

Izvorni znanstveni članak

Primljeno: 19.2.2003.

Prihvaćeno: 10.4.2003.

Sažetak

Članak razmatra ratne igre u civilnoj i vojnoj upotrebi. Prati njihov razvoj u vojsci od pruskog Kriegsspiela do suvremenih integriranih kompjuterskih ratnih igara. U civilnoj upotrebi ratne su se igre pojavile početkom XX. stoljeća, pola stoljeća kasnije doživjele su procvat i ozbiljnije razrade, a krajem stoljeća dolazi do prijenosa ratnih igara na osobne kompjutere i Internet. Iako sve ratne igre zadovoljavaju većinu kriterija i funkcija koje odlikuju aktivnost igre, u vojnoj primjeni ratnim igrama nedostaju tri ključne karakteristike: nisu slobodne, nisu neproizvodne te nisu nesvrhovite. Stoga ih je prikladnije objasniti kao tehnička ponavljanja – metodu namjenskog igranja u simuliranom kontekstu. U civilnoj upotrebi, ratne igre također pomažu razumijevanju ratova i ratovanja, ali su posljednjih godina u sve manjoj mjeri utemeljene na povijesti i zbilji ratovanja, a sve više predstavljaju postmoderne simulacije – stvarne virtualnosti.

Ključne riječi: igre, vojne ratne igre, civilne ratne igre, povijest ratnih igara, simulacije i igre, tehnička ponavljanja, stvarna virtualnost

Rat predstavlja jednu od najozbiljnijih, najmučnijih i najdestruktivnijih čovjekovih aktivnosti. Same igre doživljavamo kao izuzetno lagodnan i kreativan predah od ozbiljnoga i stvarnoga. Na prvi pogled smještanje rata u okvire igre izgleda kontradiktorno ili čak izopačeno, no ljudi se igraju rata već tisućljećima. I danas brojni "kućni generali" kroz zaslon monitora vode svoje privatne ratove protiv kompjutera, drugi, pognuti nad igraćom pločom, analiziraju mogućnosti svojih odreda, a treći

Teo Matković diplomirao je sociologiju na Filozofskom fakultetu Sveučilišta u Zagrebu. Trenutno se nalazi na poslijediplomskom studiju iz sociologije pri Nuffield College, University of Oxford.

jurišaju na neprijatelja na Internetu ili u stvarnom okolišu naoružani tastaturom i mišem, puškama na boju ili spužvastim mačevima. Vojska posjeduje dugu tradiciju i relativno raširenu praksu igranja rata – u ministarstvima i stožerima, vojnim akademijama, vojarnama, pa i kantinama, eksperti, časnici, studenti i vojnici sudjeluju u ratnim igrama koje se odvijaju za konferencijskim stolovima, na kartama, poljima, zaslonima monitora ili virtualnim bojištima.

Svi oni igraju ratne igre. Da li se i igraju – rata?

Traženje odgovora na pitanje što je to ratna igra nužno vodi razmatranju karakteristika ratnih igara, karakteristika igrača rata, te društvenom kontekstu i funkciji igranja ratnih igara. Pitanje može li se i jedan od dva vida igranja ratnih igara – civilni i vojni – doista svrstati među igre zahtijeva razmatranje svojstava kako igara samih, tako i ratnih igara. Ispitivanju različitih poimanja igre i analizi karakteristika ratnih igara treba prethoditi historijski utemeljena deskripcija. Stoga će prva tri poglavlja, ukratko, predstaviti povijest vojnog i civilnog igranja rata te dati nekoliko elementarnih napomena o populaciji igrača, da bi, u posljednja tri, bilo ispitano uklapanje ratnih igara u teorijske okvire igre, tehničkih ponavljanja i stvarnih virtualnosti.

PREGLED VOJNOG IGRANJA RATA

Prikaz rata u vidu igre nalazimo od najdrevnijih vremena. Iskopane figurice koje predstavljaju sumerske i egipatske vojnike kazuju da se rat igrao i prije, ali Abe Greenberg locira pojavu prve ratne igre od prije dvadeset i pet stoljeća u Kini. Najvjerojatnije je to Sun Tzu, autor igre *Wei Hai* (okruženje) u kojoj na površini bez specifičnih obilježja igrači nastoje okružiti protivnika. Ta se igra kasnije razvila u japansku igru *Go*. U Indiji je nastala igra *Chaturanga*, preteča šaha. Uključivala je kvadratnu igraću ploču, detaljno oblikovane minijature vojnika, četiri igrača i bacanje kocaka, a služila je i kao uvod u osnovne principe ratnog promišljanja (Perla, 1990.:16). Kocka je u Indijaca usko vezana uz religijske obrede i ratovanje; ona odlučuje, predviđa i sudi. I u germanskim motivima bitaka može se naići na bacanje kocke na igraćoj ploči (Huizinga, 1970.:82:112). Prema Johanu Huizingi, ratovanje predmodernog doba posjeduje brojne elemente igre i rituala – od priređivanja viteških turnira i ritualnih sukoba, do određivanja pravila, vremena i mjesta bitke.¹ Međutim, kako je prema toj predodžbi sam rat igra, igranje rata nema posebnog smisla. Od 16. stoljeća pokušalo se šah učini igrom sličnoj ratovanju i prikladnoj obuci plemenitaša i budućih vojskovođa. Prve se adaptacije javljaju na dvoru Ivana IV. (*Vojna enciklopedija* 1974.:7-773), a *Koenigsspiel*, kreiran 1664., u Ulmu pravi je primjer "ratnog šaha" – igraća ploča je povećana, uvode se nova pravila, novi tipovi figura i polja (Perla, 1990.:17-

¹ I Huizinga smatra da su se predodžbe o srednjovjekovnom ratovanju kao uzvišenoj igri, u pravom, svirepom ratu mogle ostvariti u vrlo ograničenoj mjeri te su uglavnom ostajale u području mitova i legendi (Huizinga, 1970.:138).

19). Rudimentirani prikaza bitke nije mogao kvalitetno predočiti suvremeno ratovanje, pa se ratni šah uglavnom zadržava u ne-vojnoj upotrebi.

Godine 1811., Barun von Reisswitz, vojni savjetnik na pruskom dvoru, predočava kralju Friedrichu Wilhelmu novu igru koja će u tom stoljeću značajno pridonijeti pruskoj vojnoj moći *Kriegsspiel*. U zadanom borbenom scenariju, igrači (časnici) su upravljali svojim jedinicama na topografskoj karti, dok su suci regulirali ishode (vidljivost, ostvareno kretanje, gubitke...) prema stalno rastućem skupu pravila, tablica i proračuna. Velik broj vremenom dodanih pravila, koja su težila povećanju realističnosti, učinio je igru glomaznom, sporom i vrlo zahtjevnom za provođenje/suđenje, uz problematičan učinak kvalitete. Takve komplikacije izbjegava tzv. slobodni *Kriegsspiel*, kojega u prusku vojsku uvodi Julius von Verdy 1876. godine; o ishodu je odlučivao sam sudac na osnovu osobnog iskustva, što je povećavalo zanimljivost igre, ali i omogućavalo proizvoljnost rezultata. Maršal Helmuth von Moltke, načelnik stožera pruske vojske i strastveni igrač *Kriegsspiela*, tijekom cijele svoje karijere promovirao je njegovu primjenu (Caffrey, 2000.). Nakon velikih ratnih uspjeha Pruske, krajem se stoljeća *Kriegsspiel* širi u veći dio Europe i u SAD-e.² U SAD-u, 1885. William McCarty Little začeo je dugu tradiciju pomorskih ratnih igara u *Naval War Collegeu* (Perla, 1990.:63-69). Igre dvoboja brodova, taktičkog sukoba flota te strateške pomorske igre koje je McCarty Little kreirao, zajedno s pripadajućim manevrima, kolegijima i iscrpnom analizom odigranoga, uvelike su utjecale na modernizaciju američke pomorske doktrine³ i zadržale se u upotrebi sve do Drugoga svjetskog rata.

U priprema za Prvi svjetski rat, sve zainteresirane sile koriste ratne igre za testiranje svojih planova, pa se težište ratnih igara prebacuje na visoku stratešku razinu. Tradicionalno, prednjači Njemačka. Nakon Prvoga svjetskog rata u anglosaksonskim zemljama ratne se igre izvode sporadično i najčešće u funkciji obuke zapovjedništava i stožera u obliku vježbi na karti, dok se u Njemačkoj pomoću ratnih igara treniraju i časnici nižih razina, te razvijaju novi modeli i principi borbe – za vojsku koja će biti tek stvorena.⁴ Druga velika inovacija perioda jest vojno-politička igra, u koju su uključeni čimbenici unutarnje i međunarodne politike, te gospodarstva predstavljeni dodatnim igračima.⁵ Japanski institut za istraživanje totalnog rata izvršio

² Godine 1866., *Kriegsspiel* se počinje primjenjivati u Austro-Ugarskoj, 1872. u V. Britaniji, 1873. u Italiji, 1874. u Francuskoj, 1875. u Rusiji, 1882. u Srbiji. Nešto kasnije proširio se, sekundarno, u Japan, Tursku i zemlje Latinske Amerike (Caffrey, 2000.). Obično se ponavljao sličan obrazac: mladi časnik prevodi knjigu s njemačkoga i modificira je. Nailazi na inicijalni otpor, ali nakon nekog vremena *Kriegsspiel* ulazi u ograničenu upotrebu. Tako je i čovjek najzaslužniji za modernizaciju pruskog *Kriegsspiela*, sin baruna von Reisswitsa, George H. R. J. von Reisswitz 1827. pao u nemilost nadređenih, te je prebačen u zabačeni garnizon gdje je počinio samoubojstvo.

³ Većina igara u međuratnom periodu odnosila se na mogući sukob s Japanom. Dok su strateške igre donijele priličan broj novih uvida, taktičke su igre, zahvaljujući krivim doktrinarnim postavkama (linijske formacije, podcjenjivanje torpeda), pseudo-realnom mehanizmu igre te sporom tempu (trominutni potezi), rezultirali mnogim propuštenim prilikama i krvavim porazima poput bitke kod Solomonskog otočja (Perla 1990.:72-76).

⁴ Ilustrativno – kapetan (kasnije admiral) Karl Doenitz razvio je ratnom igrom podmornički koncept *wolfpack* za napad na čuvane konvoje. Srećom, u trenutku izbijanja rata Njemačka

je opsežnu igru tog tipa prije samog uključivanja u rat. Tijekom Drugoga svjetskog rata Njemačka i Japan su većinu svojih borbenih planova odigrali prije primjene.⁶ Sovjetski Savez razvija svoj stil ratnih igara koji se zasniva na reljefnim kartama, matematičkim formulama, detaljnom povijesnom istraživanju, tajnosti i marksističko-lenjinističkoj dogmi (Dunnigan, 2000.). Većina tih igara bila je jednopotezna; igrači bi razmotrili situaciju i izdali naređenja za cijelu operaciju, koja bi bila izvršena i zatim analizirana (Perla, 1990.:157).

U zemljama Prvoga svijeta (industrijaliziranim kapitalističkim liberalnim demokracijama) nakon Drugoga svjetskog rata mjesto ratnih igara⁷ zauzimaju operacijska istraživanja (*operations research*).⁸ Nove igre, kakve je poticao američki ministar obrane Robert McNamara oslanjale su se prvenstveno na matematičke, fizikalne i ekonomske modele. U tim igrama element ratne igre je gotovo nestao ispod slojeva matematičkih analiza i kompjuterskih simulacija koje, u mnogim slučajevima, nisu adekvatno predstavljale stvarnost ili su se temeljile na dvojbenim pretpostavkama.⁹ Najzastupljenije su bile igre nuklearnog sukoba (*Air Battle Model, Big Stick*), prema

nije posjedovala 300 podmornica, koliko je plan zahtijevao, ali se koncept pokazao izuzetno efikasnim.

- ⁵ S vremenom, odabiru igrača "druge strane" počeo se posvećivati sve veći pozor, pogotovo u vojno-političkim igrama. Neprijatelje (i saveznike) bi igrali djelatnici iz ministarstva vanjskih poslova, ambasada (vojni atašei) ili obavještajne zajednice. Tako je nakon poraza kod Midwaya, Japan dogovorio izručenje osoblja iz ambasade u SAD-u kako bi ih koristio kao "Amerikance" u svojim ratnim igrama.
- ⁶ Napad na Francusku, zračna kampanja protiv V. Britanije, invazija na Sovjetski Savez (igra Otto), odbijanje iskrcavanja u Normandiji su, kao i sve faze rata na Pacifiku, bile odigrane. Neke od tih igara savršeno su pripremile operaciju (Francuska), neke su predviđjele poteškoće (zračni rat), a neke su u konačnici rezultirale neuspjehom na bojišnici, bilo zbog ograničenog dosega (igra invazije na Sovjetski Savez završavala je prije zime), neadekvatnog igranja neprijatelja i ignoriranja uočenih problema (Midway), ili, jednostavno, krivog tempiranja igre (igra iskrcavanja u Normandiji dešava se upravo u trenutku kad je operacija započela).
- ⁷ Povezivanje ratnih igara s nacistima koji su ih redovno i efikasno koristili vjerojatno je pridonijelo nepopularnosti ratnih igara (Dunnigan, 2000.). Doduše, takav zazor nije spriječio razvoj drugih vojnih tehnologija, primjerice, raketa.
- ⁸ Koncept nastao u Drugome svjetskom ratu, operacijska istraživanja jesu "istraživanja o operacijama". Operacijska istraživanja znanstvenim metodama istražuju optimalno rješenje problema provođenja i koordinacije određenih aktivnosti (odnosno operacija). U tu svrhu definira se problem, prikupljaju podaci te konstruira model (najčešće matematički) koji se onda eksperimentalno verificira (Hillier – Lieberman, 1995.).
- ⁹ Dunnigan (2001.) navodi četiri slabosti takvog pristupa: prvo, takvi modeli nisu bili u stanju predočiti kaotična zbivanja na stvarnom bojištu – čemu je pridonosilo i to što su ih radili civili-znanstvenici (u najvećem broju koncentrirani u RAND korporaciji), bez iskustva ratovanja i stvarnog uvida kako vojska doista funkcionira. Drugo, Hladni rat je onemogućavao objektivnu procjenu neprijatelja; Sovjeti su morali biti prikazani kao agresivna ogromna prijetnja i tako opravdati golemi vojni budžet. Treće, zanemarivanje recentne vojne povijesti (poglavito nekvantifikabilnog dijela) kao oruđa postavilo je ratne igre u artificalni svijet zamisli i jednadžbi, te im oduzelo većinu kredibiliteta u vojsci. Četvrto, ovakve igre zanemarivale su jednu od osnovnih namjena ratnih igara – obuku časnika za borbene zapovjedne uloge. Nešto je umjereniji u kritici Bonder (1971.), prema kojemu su najveći problemi proizašli iz

kojima se doista kreirao nuklearni program, a kakve su njihovim organizatorima priskrbile *image* ludih znanstvenika i inspirirale djela poput filma Stanleya Kubricka *dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*.

U SAD-u, od pedesetih godina XX. stoljeća, JCS (*Joint Chiefs of Staff*) i Ministarstvo obrane redovito provode vojno-političke igre u tradiciji "mekog" *Kriegsspiela*. Te se igre koriste za formuliranje smjernica vlastite politike, ali su češće upravo smjernice i pretpostavke vlastite politike korištene za kreaciju podobnih scenarija ratnih igara. Takve su "analitičke" igre najčešće pretpostavljale bipolarni svijet (SAD i SSSR kao jedini relevantni akteri); sudionici nisu igrali specifične uloge (npr., britanskog premijera, sekretara CK KP SSSR ili zapovjednika zračnih snaga SAD-a), već su kolektivno razmatrali racionalno utemeljene postupke aktera poput SSSR-a ili SAD-a/NATO-a, što je igre tog tipa često pretvaralo u usmjerene rasprave upitne pouzdanosti. Analitičke igre SIGMA I-64, SIGMA II-64 te na nižoj razini THEATERSPIEL, usmjeravale su i pratile rat u Vijetnamu te su zaslužne za donošenje mnogih odluka i strategija u tom sukobu.¹⁰

Do konsolidacije ratnih igara u SAD-u dolazi sredinom sedamdesetih godina XX. stoljeća kada vojno-povijesna istraživanja još jednom postaju popularna, a na visoke položaje u oružanim snagama dolazi generacija časnika s iskustvom igranja hobističkih ratnih igara i prekaljena u Vijetnamskom ratu (Dunnigan, 2000.). Oni su bili u stanju bolje integrirati metode operacijskih istraživanja u principe i iskustvo ratovanja, a utjecaj hobističkih ratnih igara unio je inovacije u područje gdje se problemima dotad pristupalo isključivo pomoću fizikalnog modeliranja i upotrebe procesorske snage. U novoj generaciji velikih ratnih igara¹¹ modificirale su se i razvijale nove doktrine svih rodova američke vojske (npr. *AirLand Battle*). Mornarica od 1979. provodi godišnje tematske ratne igre u *Naval War Collegeu*¹² – *Global war game*, čemu su se krajem osamdesetih pridružile zračne (*Global Engagement*) i kopnene snage (*Army After Next/Transformation*). Ove, *Title 10* ratne igre, koje posebno odobrava Kongres, nadopunjuje čitav niz uže profiliranih ili združenih ratnih igara (Haffa, 2001.).

upotrebe simulacijskih modela izvan ograničenja koja im je nametala nedovoljna validiranost modela i nedostatak podataka. Ovaj je trend postajao sve problematičniji kako su podaci iz svjetskog rata zastarjevali, a projekti zasnovani na metodi rezultirali neuspjesima i nepovjerenjem javnosti.

¹⁰ I snage Sjevernog Vijetnama koristile su ratne igre. Svoje su operacije pripremale koristeći sovjetski model ratnih igara (Caffrey, 2000.).

¹¹ Za tu je namjenu RAND u osamdesetima, izradio *Rand Strategy Assessment System* (RSAS), a *SPI Strategic Analysis Simulation* (SAS). Oba se sustava još koriste u svojim modificiranim verzijama.

¹² Mornarica je bila jedini vid vojske SAD-a koji je bez prekida koristio ratne igre. *Naval War College* prednjačio je i u uvođenju kompjutera u ratne igre. Od 1958. koristio se *NEWS* (*Navy Electronic Warfare Simulator*), u sedamdesetima, unapređivan u *WARS* (*Warfare Analysis and Research System*), početkom osamdesetih instaliran je novi, moćan sistem *NWGS* (*Naval Warfare Gaming System*) pomoću kojega se provode *Global* ratne igre (Perla, 1990.:78-103).

Od osamdesetih godina XX. stoljeća, ratne igre se ponovno koriste i za obuku.¹³ Osim igara koje su zahtijevale, do sredine desetljeća preskupe kompjutere, potiče se kreiranje prigodnih "stolnih" igara¹⁴, koje se realiziraju kako na obuci tako i u dokolici. Pojavom adekvatnih kompjutera i razvojem lako razumljivih sučelja, krajem osamdesetih, svima postaju dostupne i tzv. zapovjedničke igre, pomoću kojih zapovjednik svakog ranga može uvježbavati svoje planove i vještine samostalno ili protiv umjetne inteligencije.¹⁵

Dok su blokovske vojske uglavnom koristile ratne igre prema doktrinama kakve su razvijali SSSR, odnosno SAD-e, u manje razvijenim zemljama igralo se sporadično na načine koji su bili dostupni s obzirom na vojni budžet i obrazovanje časničkog kadra. Specifičan pristup ratnim igrama postavio je Izrael – zemlja u kojoj simulacija i igra (*simulation and gaming*) raznih aspekata društvenog života ima jaku tradiciju. Da bi se nacija održala spremna i na oprezu, redovito se provode igre u kojima ljudi igraju na vlastitim, stvarnim položajima, koristeći stvarne podatke, igrajući u stvarnom vremenu u skladu sa stvarnim procedurama i zapovijedima te pod stvarnim psihološkim uvjetima – što bliže terenu. Osim opsesivne zaokupljenosti autentičnošću, izraelske ratne igre karakterizira to što po nekoliko timova istovremeno igra iste scenarije – što omogućuje naknadnu analizu različitih postupaka (Perla, 1990.).

Dostupni podaci o ratnim igrama u JNA kazuju da su se već nedugo nakon ustrojavanja provodile "komandantske", "komandno-štabne" i "štabne ratne igre"¹⁶ (Antić, 1957.). "Komandantske ratne igre" izvode se na karti ili reljefu, dok su se "komandno-štabne igre" ostvarivane na karti ili terenu. Prilično općenite upute o provođenju daju naslutiti da je najčešća forma bila slobodni *Kriegsspiel*, gdje je planove i borbenu spremnost u igri provjeravalo i po nekoliko stotina ljudi. Kvantitativni modeli i simulacije se ne spominju, no u sedamdesetima, spominje se korištenje kompjutera, doduše tek kao pomoćnih sredstava. O smanjenju uloge ratnih igara govori *Uputstvo o ratnim vežbama komandi i štabova u oružanim snagama* iz 1975., koje mijenja terminologiju iz "ratnih igara" u "ratne vežbe" te izbacuje iz klasifikacije "komandantske igre" – čime se uloga ratnih igara svodi na obuku.

¹³ Na operativnoj razini izuzetno je popularan *McClintic Theater Model* (MTM) izrađen 1981. Skroman u svojim procesorskim zahtjevima, MTM omogućava kontrolu više tisuća borbenih jedinica u stvarnom vremenu putem relativno jednostavnog sučelja. Krajem osamdesetih, unaprijeđen je u JANUS, mrežnu simulaciju.

¹⁴ Trend je započeo 1973. kada je poznati kreator komercijalnih ratnih igara, James F. Dunnigan, na zahtjev mladih časnika iz pješadijske škole kreirao igru *Red Star/White Star*. Kasniji, razrađeniji projekt – *Firefight*, odbačen je kao prekompleksan za široku upotrebu.

¹⁵ Kao zapovjedničke igre mogu se koristiti i suvremene komercijalne igre. Bivši urednik za ratne igre *Computer Gaming Worlda*, Even Brooks, predlaže sljedeće: *Combat mission: Beyond Overlord* (2000.), *Civilization 2* (1996.), *Operational Art of War* (1998. – 99.), *Harpoon Classic* (1997.), *Buzz Aldrin Race Into Space* (1993.), *Hidden Agenda* (1989.), *Rainbow 6* (1998.), *Pacific War* (1992.), *Battle of Britain/12 O' clock high* (1999.), *Tac Ops* (1996.) (Brooks, 2001.).

¹⁶ Stožerne (štabne) ratne igre predstavljaju tek uvježbavanje stožera u izvršavanju zapovijedi, pa se one tek uvjetno mogu zvati igrama; primjereniji je kasnije uveden termin "štabne vežbe".

Zaljevski rat bio je prvi rat u kojemu je jedna vojska sve svoje planove temeljito odigrala.¹⁷ U jednom od prvih aviona *Central Commanda* (CENTCOM) prema Saudijskoj Arabiji nalazila se operativa za ratne igre: dvadesetak operatera-igrača, nekoliko moćnih računala, programske platforme TACWAR, TAM (verzija SAS-a), i JTLS (verzija MCM-a), te pregršt pomoćnih programa i igara na tabli.¹⁸ Pri planiranju se rabio i veći broj drugih igara izvođenih širom svijeta. Olakotna okolnost u pripremi bila je to što su se u borbi protiv Iraka značajnim dijelom mogle primijeniti doktrine i modeli razvijeni proteklih desetljeća za rat u Europi (Dunnigan, 2000., Appleget, 1995.).¹⁹ ali i nekoliko scenarija već odigranih u osamdesetima (Afric, 1999.). Na taktičkoj razini te unutar postrojbi, simulacije i ratne igre također su učestalo korišteni radi detaljne pripreme postrojbi za nadolazeće akcije.²⁰

Ishod Zaljevskog rata potaknuo je razvoj ratnih igara. Osim izuzetno povećanog budžeta za ratne igre i simulacije²¹ devedesete godine XX. stoljeća dovele su do integracije taktičkih ratnih igara i simulatora letjelica/vozila (koji su također postupno unapređivani od jednostavnih mehaničkih naprava do autentičnih kompjuteriziranih modela), što je dovelo do pojave "virtualnih manevara". Od 1979. razvija se mreža prihvatljivo jeftinih simulatora vozila SIMNET, koji osim mogućnosti umrežavanja borbenih platformi pružaju solidan prikaz²² relativno autentičnog modela terena i borbe. U devedesetima SIMNET je unaprijeđen u *Close Combat Tactical Trainer* (CCTT)

¹⁷ U samo jutro iračkog napada na Kuvajt, Pentagon je kontaktirao Marka Hermana, autora komercijalne ratne igre o mogućim sukobima u Zaljevu. Tri sata kasnije Mark je bio na platnom spisku Pentagona, a sat zatim za stolom je vodio igru čiji su igrači bili eksperti za Bliski istok iz Pentagona. Većina američkih postupaka tijekom kolovoza 1990. ravnala se prema rezultatu te igre (Dunnigan, 2000.).

¹⁸ Modeli su konzistentno predviđali višestruko veće gubitke koalicijskih snaga jer su pretpostavljali da će Iraci sustavno pružati otpor. Dok je s igranjem samih bitaka bilo najmanje problema, igračima su najveće poteškoće pružali logistički problemi te nemogućnost prikupljanja svih relevantnih podataka o razvoju situacije nakon što su djelovanja počela (Dunnigan, 2000.).

¹⁹ Jedna od utjecajnijih analiza bila je ona *Concept Analysis Agencya* (CAA) američke vojske. Sve (pred)faze operacija *Desert Shield* i *Desert Storm* odigrane su pomoću "starog" determinističkog modela niske rezolucije CEM koji je djelovao na principu prosudbe rezultata sruza snaga po sektorima (tzv. etapno pokretani – *piston driven* model). U model su uključene neke improvizacije i inovacije koje su odražavale promjene u načinima ratovanja te su analize ocijenjene uspješnim (Appleget, 1995.).

²⁰ Između ostalog, zabilježene su molbe proizvođaču igara da čim prije isporuči igru u postrojbu, jer je njihovu otpuhala pješčana oluja, te izjave zapovjednika da bi radije poginuli u borbi nego odigrali tu akciju još jedanput (Caffrey, 2000.).

²¹ Procjena izdataka SAD-a na višestrane simulacije oružanog konflikta 1987. iznosila je milijardu dolara. Taj se iznos do kraja devedesetih XX. st. povećao na tri milijarde dolara godišnje (Caffrey, 2000.). Druga procjena bilježi povećanje izdataka na tržištu ratnih igrama s 500 milijuna USD u 1992. na 820 u 1993. (Oswalt, 1993.).

²² Sljedeći su koraci usmjereni ka što autentičnijem doživljaju vozila i bitke (poboljšavanjem prikaza i zvuka, dodavanjem mirisa, temperature, osjećaja kretanja/trešnje i drugih specijalnih efekata) te uključivanju realističnih scenarija (Ferren, 1999.). Ove bi intervencije trebale pružiti potpuniju pripremu za borbene uloge, bolje naglasiti stres vezan uz borbene situacije te popuniti budžet industriji specijalnih efekata.

koji omogućava uvježbavanje jedinica od razine odjeljenja do oklopne brigade (Baloh, 2000.).

Početak dvijetisućitih, ubrzan razvoj i širenje ratnih igara otvara nove poteškoće; tijekom proteklog desetljeća, *Modeling and Simulation Information Analysis Center* pokušava kapitalnim *Joint Simulation System* (JSIMS) projektom uspostaviti standarde i omogućiti komunikaciju između više stotina varijanti više desetaka različitih tipova ratnih igara – do sada s polovičnim uspjehom. Sve složeniji modeli zahtijevaju sve više specifičnih podataka koji nisu uvijek na raspolaganju ili nisu dovoljno pouzdani.²³ Odvojenost vidova oružanih snaga SAD-a otežava razvoj združenih doktrina, planova, pa i ratnih igara. Nadalje, SSSR – dobro poznati “Veliki Neprijatelj” iz doba Hladnoga rata, nestao je sa svjetske scene te su ga zamijenili brojni potencijalni manji i fleksibilniji neprijatelji. To je postavilo vojskama zahtjevu zadaću modeliranja budućih sukoba²⁴ protiv još nepoznatih neprijatelja na još nepoznatim žarištima, s još nepostojećim borbenim platformama i s još nerazvijenim strategijama. Sve veća učestalost neborbenih vojnih operacija, sukoba niskog intenziteta, terorističkih i nekonvencionalnih oblika borbe te angažmana ne-vojnog sektora (bilo kao žrtava, bilo kao javnosti, bilo kao sudionika sukoba) pokrenuli su razvoj ratnih igara i u smjeru modeliranja društvenog okružja u kojima se operacije odvijaju.²⁵

Primjena postojećih ratnih igara tijekom intervencije na Kosovu nije uspješno predviđela njene rezultate, što naglašava upozorenja iz RAND-a (Caffrey, 2000.) da je za kvalitetnije ratne igre potrebno potpunije razumijevanje rata prije nego veća procesorska snaga i “realističniji” prikazi.

U OS Republike Hrvatske, pionirski napori na području razvoja simulacija i simulatora napravljeni su početkom devedesetih XX. stoljeća, izradom nekoliko simulatora gađanja, a razvoj na ovom području nastavljen je i trenažerom leta za zrakoplov MiG-21 BIS. Od ratnih igara, sredinom devedesetih uvezena je i korištena u obuci manualna ratna igra Prva bitka (*First battle*), a 1999. ustrojeno je Simulacijsko središte pri Zapovjedništvu za obuku i izobrazbu gdje se održavaju redovite vježbe na simulacijskom sustavu Janus korištenom u mnogim zemljama (Penzar, Srbljinović, Škunca, 2001.). U obuci časnika realiziraju se i specijalizirane igre poput igre vojnog planiranja TEMPO. Na raspolaganju je i već spomenuti SPECTRUM, no do 2002. godine još nije stavljen u upotrebu. Zbog ograničenosti proračuna s jedne, i zahtjeva

²³ Kompleksni simulacijski sustavi skloni su sindromu GIGO (*garbage in, garbage out*). Na primjer, ispod sve kompleksnosti TACWAR sistema korištenog u Zaljevskom ratu skrivala se ni na čemu zasnovana pretpostavka da će se iračka obrana raspasti upravo u trenutku kad gubici dosegnu 50 % (Dunnigan, 2000.).

²⁴ *Army Transformation*, ratna igra za 2000. godinu, predložila je sljedeći koncept: snaga veličine brigada, vatrene moći i izdržljivosti današnjih divizija, s drastično smanjenim logističkim zahtjevima, koja bi mogla intervenirati bilo gdje u svijetu unutar 72 sata, uz podršku zračnih i pomorskih snaga. Ukoliko se program prihvati, takav *objective force* trebao bi biti izgrađen i razvijen do 2015. godine.

²⁵ Novorazvijene igre, kao što su SPECTRUM, S.E.N.S.E i sl., predstavljaju svojevrsni povratak vojno-političkim igrama, te uključuju brojne igrače izvan vojne strukture, a model igre obuhvaća razne stvarne društvene grupe sa svojim težnjama u sferi politike, privređivanja i kvalitete života (MORH, 2002.).

za daljnjom modernizacijom i što učinkovitijom obukom s druge strane, treba očekivati da će se u budućnosti korištenje ratnih igara i simulacija u OS RH povećati.

PREGLED CIVILNOG IGRANJA RATA

Mnoge igre i rekreacijske aktivnosti posjeduju elemente borbe ili ratovanja – od lova te borilačkih vještina do timskih sportova i društvenih igara. Postoje oružja (ili simboličke predstave oružja), postoji sukob, postoje taktike, militaristička terminologija, postoje i pobjeda i poraz. Ali koliko god se ratnih elemenata može pripisati tim djelatnostima, one se na eksplicitnoj razini ne bave oružanim sukobom – ne govore o ratu niti predstavljaju rat. Sve do dvadesetoga stoljeća, rata su se igrala uglavnom djeca. Lovljenje, potjera (razne verzije “partizana i Nijemaca”), igranje modelima vojnika ili ratovi na papiru, izazivaju uzbuđenje te djeci (većinom su to dječaci predadolescentske dobi) daju informacije o svijetu za koji se socijaliziraju. U tim igrama pravila i taktike mogu biti začudno razrađene, ali su podložne mijeni i stalnom dogovaranju. Usprkos tome, iste igre, ostvarene na isti način, često se ponavljaju u velikom vremenskom, prostornom i kulturnom kontinuumu.

Prvu popularniju ratnu igru (odnosno igru koja se bavi ratom) za odrasle – civile oblikovao je zakleti pacifist. Herbert George Wells izdao je 1913. igru *Little Wars* i time zaslužio titulu oca hobističkog igranja rata s minijaturama.²⁶ Figure pješaka, konjanika i topova kretale su se i borile se na terenu (stolu ili podu) prema prilično razrađenim pravilima, sličnim ranom *Kriegsspielu*. Wells je prikazivao igru kao “...homeopatski lijek za domišljatog stratega; uzbuđenje, napor dosezanja pobjede ili pad poraza – bez smrskanih i krvavih tijela, spaljenih zgrada i uništenog krajobraza, okrutnosti, užasne dosade i ogorčenosti... koji čine moderno ratovanje”. Fizički model borbe trebao je ujedno odbiti ljude od rata prikazom njegovih posljedica, tako da su igrači iz topova ispaljivali kuglice kojima su rušili olovne vojnike. Petnaestak godina prije, 1898., drugi Englez, Fred T. Jane, konstruirao je pomorsku ratnu igru; smatrao je da kvalitetno podučava o mogućnostima različitih ratnih brodova u provedbi napada i obrane. Upravo specifikacijama brodova namijenjenima igri možemo zahvaliti nastanak godišnjaka *Jane’s Fighting Ships* i drugih Jane’s izdanja. Jane je, kao i Wells, bio pobornik ideje da je za razumijevanje borbe bitno vidjeti kako se stvari događaju; brodovi bi manevrirali po stolu, kapetani (igrači) vizualno identificirali brodove, komunicirali signalima i gađali makete prigodnim iglama. Igra zasnovana na proračunima, *Fletcher Prat’s Naval War Game*, izašla je upravo 1940. i postigla priličnu popularnost u SAD-u. Osim igara s minijaturama, razvijaju se i prve ratne igre na ploči. U Velikoj Britaniji, u dvadesetim i tridesetim godinama XX. stoljeća, bila je popularna verzija ratnog šaha od koje je nastala danas poznata igra *Stratego*. U Vajmarskoj Njemačkoj popularna je bio *Schlatenspiel*, zasnovan na igri *Chinese checkers*,²⁷ čija su razna izdanja svojom kartom i sastavom jedinica prikazivala poznate bitke iz

²⁶ Zajednica igrača ratnih igara s minijaturama dugi je niz godina dodjeljivala nagradu H. G. Wells za posebna dostignuća na tom području.

²⁷ *Chinese checkers* je tradicionalna igra na šahovskoj ploči, vrlo slična u nas popularnoj “dami”.

devetnaestoga stoljeća i Prvoga svjetskog rata. U nacističkoj Njemačkoj pokušavalo se afirmirati *Wehrschach*, no igru su odbacili šahisti, a za šire mase bila je preapstraktna (Perla, 1990.). Širenje ratnih igara usporavali su tragični svjetski ratovi koji su smanjivali privlačnost igranja rata – do šezdesetih godina 20. stoljeća popularnost i raširenost ratnih igara među civilima (kao i u vojskama) bila je vrlo slaba.

Od pedesetih do sedamdesetih godina dvadesetoga stoljeća, razvoj hobističkih ratnih igara bio je isključivo američki fenomen. Godine 1952., Charles Swan Roberts II., tijekom svog služenja u nacionalnoj gardi SAD-a, kreira igru koja bi mu pomogla “da se izvježba trikovima pravila ratovanja u manje bučnom kontekstu od vojnog poligona” (prema Perla, 1990.:114). Igrača površina bila je kvadratna karta imaginarnog otoka podijeljena u mrežu, a pribor komadići kartona sa oznakama tipova jedinica. Rezultat borbe dobivao se uspoređivanjem rezultata bačene kocke s tablicom ishoda borbe (*Combat Result Table*, CRT) – koja se razlikovala prema omjerima snaga napadača i branitelja. Roberts izdaje igru pod nazivom *Tactics* 1954. godine i pokreće *The Avalon Hill Game Company*, koja će postati vodeći proizvođač hobističkih ratnih igara. Tijekom sljedećih nekoliko godina izdaje nove igre (*Gettysburg*, *Chancellorsville*, *D-Day*, *Bismarck*) koje uvode niz inovacija: četverokutna mreža na karti pretvara se u heksagonalnu (čime je olakšavana regulacija kretanja), uključuju se pravila o zračnoj potpori, logističkim ograničenjima, pregrupiranju jedinica i skrivenom kretanju. Zbog učestalih grešaka i nezgrapnosti u tijeku igre, razvija se tradicija intenzivnog testiranja kroz igru (*playtesting*), pravila se pokušavaju učiniti što jasnijima, te se prema potrebi izdaju ispravci i dopune pravila. Vremenom, pri dizajniranju igara veći se pozor obraća povijesnim istraživanjima te se podaci prikupljaju kako iz primarnih (službenih) izvora, tako i iz autentičnih iskaza i analiza sudionika – za što se angažiraju ratni veterani. Rezultati u pogledu autentičnosti i realizma igara bili su različiti, ali su potaknuli novi, historijski pristup ratnim igrama kako kod igrača tako i kod dizajnera. James F. Dunnigan nastavlja s inovacijama stvorivši 1970. jednu od najprodavanijih ratnih igara – *Panzerblitz*. Igra je prikazivala sukobe u Rusiji za Drugoga svjetskog rata na niskoj taktičkoj razini zapovijedanja (vod). Za razliku od dotadašnjih ratnih igara koje su predočavale stratešku razinu ratovanja, ovom su igrom igrači prvi put pomaknuti iz generalskih uloga u središte akcije. Širenje ratnih igara zaustavlja se za eskalacije Vijetnamskog rata te u SAD-u jedino igre s (detaljno izrađenim i pažljivo obojenim) minijaturama zadržavaju određenu popularnost – većinom one koje se bave fantastičnim temama ili ratovima proteklih stoljeća.

Sredinom sedamdesetih XX. stoljeća, na osnovi ratnih igara kao hobija stasa i industrija civilnih ratnih igara.²⁸ Broj prodanih ratnih igara raste sa 65.000 1965. preko 129.000 1970., na 743.000 1975. (Dunnigan, 2000.). U ovom razdoblju izdano je preko pet stotina različitih igara²⁹ koje upražnjava nekoliko stotina tisuća igrača u

²⁸ Bilo bi pogrešno upotrijebiti riječ civilna industrija ratnih igara, jer su većinu igara za vojnu upotrebu također izradile odgovarajuće profilirane civilne tvrtke (npr., RAND). Doduše, od osamdesetih su brojni slučajevi u kojima dizajneri hobističkih ratnih igara rade za vojsku, odnosno da tvrtke profilirane za izradu hobističkih igara proizvode i igre za vojnu upotrebu (npr., SPI koji je proizveo SAS ranih osamdesetih).

SAD-u i još toliko širom svijeta. Tržište dijele dvije veće kompanije – *Avalon Hill* i *Simulations Publications Incorporated (SPI)* te dvadesetak manjih izdavača. Avalon Hill proizvodio je nekoliko igara godišnje, zasnovanih na provjerenim temama³⁰ i konceptima, poznatih većem broju igrača koji su se lako mogli izvještiti u ovladavanju igrom. S druge strane, SPI i manji izdavači objavljuju veći broj naslova u manjoj nakladi, te promoviraju inovativniji pristup, gdje se igre rade poput knjiga; svaka igra imala je posebnu perspektivu i sistem pravila prikladan da ispriča priču o manje ili više opskurnim epizodama prošlosti, sadašnjosti ili budućnosti. Nastaju i specijalizirani časopisi u relativno maloj tiraži (do 50.000 primjeraka) koji otvaraju prostor dizajnerima i igračima za komentare, analize, kritike i dopune objavljenih ratnih igara.³¹ Od 1975., održavaju se godišnje konvencije igrača ratnih igara koje okupljaju i potiču na razmjenu ideja po nekoliko tisuća sudionika raznih profila. Novi su i oblici igara; postaju popularne tzv. igre-čudovišta poput *Drang Nach Osten* na operativnoj ili *Bataille de la Moskowa* na taktičkoj razini – igre ogromnoga opsega i trajanja³² koje omogućuju podjelu zapovijedanja između većeg broja igrača. Drugi je trend nastanak dugogodišnjih serija igara s istim osnovnim pravilima,³³ od kojih svaka razvija jezgru sljedbenika specijaliziranih igranju isključivo te serije. Prema osamdesetima, uočava se težnja za realizmom, koji se pokušava postići putem kvantifikacije i modeliranja (npr., igra *Tobruk*). Takav pristup znao je zagušiti igrivost igre, ali i stvoriti uspješne mehanizme za rangiranje kvalitete i morala časnika, trupa, razrađivanje logistike ili kretanja po karti podijeljenoj na nepravilne segmente (umjesto pravokutne ili heksagonalne mreže). Eksperimentira se i s modifikacijom sekvencijalnog modela poteza:³⁴ promjenom redoslijeda faza poteza, zadavanjem planiranih naredbi, skrivenih pokreta ili integracijom borbe i pokreta. Jedna od inovacija, proizašla iz ratnih igara, jesu i igre igranja uloga,³⁵ koje su se pokazale vrlo

²⁹ Do početka devedesetih godina XX. stoljeća, izdano je preko 1.200 manualnih hobističkih ratnih igara, ne računajući one sa fantastičnom ili znanstveno-fantastičnom tematikom.

³⁰ Najbolje prodavane teme ulazile su u 3N shemu – Nacisti, Nuklearne bombe i NATO. Teme iz prošlih povijesnih perioda uglavnom su ograničene na europski srednji vijek, Napoleonove ratove, Američki građanski rat i ponekad na Rim (Brooks, 2000.).

³¹ Najpoznatiji časopisi su *The General* (pokrenut 1964.), posvećen isključivo igrama Avalon Hill-a, *Strategy and Tactics* (pokrenut 1968.) pod paskom SPI-a, te nezavisni *Fire & Movement* (pokrenut 1976.) koji je omogućavao kritički pregled svih segmenata ratno-igračke scene.

³² Do sedamdesetih, igre su sadržavale 200 – 400 igračih markera i kartu ne veću od 0.5*0.5 m. *Monster games* (Igre-čudovišta) često sadrže više od 2.000 igračih markera i po pet puta veće karte, a igraju se i po nekoliko desetaka sati.

³³ Najpoznatija serija manualnih ratnih igara, koja izlazi već dvadesetak godina, vjerojatno jest *Avalon Hillov Squad Leader*, koja na najnižoj razini prikazuje sukobe snaga ispod veličine brigade za Drugoga svjetskog rata.

³⁴ Uobičajena sekvenca jednog poteza u manualnim ratnim igrama izgleda tako da prvo jedna strana vrši svoje pokrete, zatim svoje napade, da bi zatim druga strana izvršila svoje pokrete i napade.

³⁵ Razvoj igara igranja uloga ili *Role Playing Games (RPG)* počinje 1973. kada Gary Gygax kreira prvi i najpopularniji sistem *Dungeons and Dragons (D&D)*, kojeg slijede stotine drugih

uspješnima u stvaranju serija i privlačenju pozornosti igrača – često nauštrb povijesnih ratnih igara.

Znak opadanja popularnosti manualnih hobističkih ratnih igara jest propast SPI-a 1982. godine. Ulogu inovatora preuzima *Victory Games* s izuzetno realističnim simulacijama.³⁶ Nakon vrhunca od 2.2 milijuna u 1980., broj prodanih manualnih igara pada na 900.000 u 1985. i 400.000 u 1990. da bi se tijekom devedesetih stabilizirao na oko 200.000 (Caffrey, 2000.) prodanih igara malih proizvođača³⁷ koje podržava stotinjak tisuća igrača širom svijeta. U devedesetima, još je jedan manualni izdanak ratnih igara poharao tržište zabave – *Trading Card Games (TCG)*.³⁸

Ostatak svijeta većinom je uvezio i koristio američke ratne igre. U tome su prednjačile zemlje engleskoga govornog područja, dok je u drugim zemljama pristup ratnim igrama bio moguć samo osobama s dobrim poznavanjem engleskog jezika i solidnim financijskim zaleđem – uglavnom visokoobrazovanim stručnjacima. Najuspješnije (i često najjednostavnije) igre bile su otkupljivane od lokalnih proizvođača igara i igračaka te prevedene³⁹. Neke su zemlje, poput Japana i Australije, do osamdesetih, prilično razvile vlastitu proizvodnju manualnih ratnih igara i prema interesu za njima nadmašile SAD. Stanovnici zemalja Drugoga i Trećega svijeta⁴⁰ imali su vrlo ograničen pristup ratnim igrama; nepoznavanje jezika, nedostatak distribucijske mreže, manjak sredstava za relativno skupe igre i 'željezna zavjesa' učinile su da većini svijeta, poput mnogočega drugoga, i ratne igre budu nedostupne. Sudbinu potonjih dijelila je i Hrvatska; tijekom osamdesetih, nekoliko desetaka nepovezanih igrača koristilo je igre uvezene sa Zapada. Kasnih osamdesetih, dio se igrača okuplja oko klubova ljubitelja *science fictiona*, poput 'Sfere' iz Zagreba. Broj igrača u ranim devedesetima XX. stoljeća, kada se otvara i prvi specijalizirani dućan, može se procijeniti na nekoliko stotina.

sistema. U tim igrama igrači upravljaju pojedinačnim likovima unutar virtualnog svijeta igre, vodeći ih kroz mnoge avanture (za više detalja vidi Afrić, 1999.). Borba je važan element većine RPG-ova, ali se mahom odvija ispod razine najmanjih formacija i unutar fantastične prošlosti ili budućnosti – što ih uglavnom ostavlja izvan domene ratnih igara.

³⁶ Istraživanjem i prikazom opskurnih povijesnih konflikata (poput britanskog rata u Afganistanu u XVIII. stoljeću, opsade Malte u XV. stoljeću ili uspona Saudijske Arabije) u osamdesetima nastavili su se uspješno baviti *World Wide Wargamers*. Naravno, takve igre nisu polučile velik komercijalni uspjeh.

³⁷ *Avalon Hill* je također propao 1998. godine.

³⁸ Marginalni oblik hobističkih ratnih igara – igre s posebnim igračim kartama (npr., *Naval War*, *Guerilla*, *Car Wars*) oživio je u desecima igara u kojima su se igrači nadmetali suočavajući špilove koje bi sastavljali iz kupljenih karata. Ogroman tržišni uspjeh i penetraciju postigle su igre *Magic the Gathering* i *Pokemon*. Takve igre i, prema svojoj priči i prema svojoj izvedbi, pretpostavljaju sukob, ali koji se sasvim udaljio od ratne igre.

³⁹ Veći dio ratno-igračkog slenga pokazao se neprevodiv – barem za igrače koji su se koristili igrama na stranom jeziku. Ti su se pojmovi većinom jednostavno usvajali i koristili na izvornom – engleskom jeziku. (npr., u Hrvatskoj – *attrition*, *roll*, *check*, *hex*, *counter*...).

⁴⁰ Predstavnicima SAD-u prijateljskih vojski Trećega svijeta često su upućivani da kupe komercijalne ratne igre koje si mogu priuštiti. I sovjetska delegacija pri UN-u bila je redoviti kupac američkih ratnih igara (Dunnigan, 2000.).

Još u jeku popularnosti manualnih ratnih igara, počeo se razvijati novi tip hobističkih ratnih igara koji će tijekom osamdesetih preuzeti primat – kompjuterske ratne igre. Od svojih početaka ranih sedamdesetih godina XX. stoljeća, kompjuterske igre prešle su dug put, na kojem su učestalo tematizirale rat, bilo na akcijski način, bilo simulacijom vozila, bilo ratnim igrama (koje su se najčešće nazivale “strategijama”). U samim počecima programi su bili dodatak pri dizajnu ratnih igara i služili kao pomoć u izračunavanju ishoda manualnih igara (npr., *Tanktics*). Prva generacija ratnih igara na kompjuteru bile su jednostavne simulacije borbe tenkova ili balističke obrane – tzv. arkade. Prva ratna igra druge generacije bila je *Empire* iz 1976. – igra osvajanja svijeta. Od ranih osamdesetih, za kućne kompjutere kao što su Commodore 64 i ZX Spectrum, prenose se i adaptiraju manualne igre (npr. *Bismarck*). Glavne prednosti takvih igara nad manualnima su integrirana “umjetna inteligencija” (*Artificial Intelligence* – AI) – kompjuterski protivnik koji omogućava svakom igraču da samostalno igra ratne igre, te ugrađena pravila koja nije potrebno pamtit i koja kompjuter neće previdjeti u presudnom trenutku.⁴¹ Pojavom sljedeće generacije kućnih kompjutera javlja se i nova generacija igara s bogatijim grafičkim prikazom, više sadržaja i velikom inovacijom – odvijanjem u realnom vremenu (npr. *Silent Service*, *Strike Fleet*, *Red Storm Rising*). U ovom razdoblju profiliralo se nekoliko proizvođača kompjuterskih ratnih igara (*S&G*, *MicroProse*, *SirTech*) od kojih neki djeluju i danas, drugi su otkupljeni, a programeri trećih su se odcijepili i osnovali vlastite tvrtke (što je uobičajeno u informatičkim industrijama). Do 1992., izdano je više od 700 kompjuterskih ratnih igara; od toga velik broj otpada na simulatore borbenih platformi te igre fantastične i znanstveno-fantastične tematike, koje su uvijek imale dobru prođu. Borba je približena do kraja u *First Person Shooter* (FPS), žanru igara koji su pokrenuli *Wolfenstein 3D* (1992.) i *Doom* (1993.). Premda prvenstveno akcijski, ovaj je žanr izrodio nekoliko izuzetno kvalitetnih simulacija djelovanja malih formacija (*Delta Force*, *Rainbow Six*, *SWAT3*, *Battlezone*). Sredinom devedesetih, posebno popularne postaju *Real Time Strategy* (RTS) igre poput *Command & Conquer*. Novina ovih igara nije u kontinuiranom toku vremena, nego u detaljnom prikazu jedinica i borbe iz ptičje perspektive, što nalikuje igranju rata u pješčaniku. Modeli borbe i proizvodnje izuzetno su jednostavni i u svojoj igrivosti nemaju puno dodirnih točaka sa stvarnim sukobima (uspješnije izuzetke čine *Close Combat* serijal i *Shogun: Total War*). Oko tih igara sredinom devedesetih u Hrvatskoj su izniknuli nizovi igraonica s igračima koji su se sukobljavali u lokalnim mrežama. Prema kraju desetljeća, igraonice ustupaju mjesto kolektivnom igranju preko Interneta, gdje se formiraju čitava virtualna zapovjedništva, jedinice i klanovi u kojima stotine tisuća igrača provode dobar dio svoga slobodnog vremena. Malobrojne su ali zanimljive i klasično dizajnirane ratne igre na taktičkoj (*Jagged Alliance* i *X-com* serijali, *Gettysburg*), operativnoj/strateškoj (*East front 2*, *Panzer General*, *The Operational Art of War*), te globalnoj razini (*Civilization 1* i *2*, *Alpha Centauri*).

⁴¹ S druge strane, zatvaranje pravila u “crnu kutiju” programa smanjuje razumijevanje pretpostavki same igre i onemogućava adaptaciju lošijih pravila uobičajenu u manualnom igranju.

Kompjuterske ratne igre danas izgledaju privlačnije, zahtijevaju manje truda i vremena za učenje i igranje, te imaju nešto nižu cijenu od manualnih. Konzekventno, njihovo je tržište puno veće – od 1993., godišnje se izda stotinjak ratnih igara svih profila (Brooks 2001.), a 1997. procijenjeno je da kompjuterske ratne igre čine 10 posto tržišta kompjuterskih igara ili 2.5 milijarde USD⁴² pri čemu prodaja najuspješnijih prelazi broj od 100.000 naslova. Troškovi razvoja i izrade kompjuterskih igara barem su za red veličine veći od troškova izrade manualnih igara, pa budžeti dosežu milijunske cifre, a najuspješniji autori poput Sida Meiera ili Petera Molyneuxa, postaju zvijezde.

U osamdesetima je pohod prema autentičnosti iskustva rata krenuo i drugim putem – ka igranju uživo. *Paintball* i borbene sekvence *Live Action Role Playinga* pružaju neposredno iskustvo vrlo blisko onome prave borbe, ali sputano klasičnim ograničenjima manevara, karakteristikama opreme te psihofizičkom spremom igrača. I u Hrvatskoj je ovaj tip igara dobio nekoliko stotina pristaša, koji se sučeljavaju, uglavnom, u standardiziranim scenarijima i natjecanjima.

IGRAČI

Pri traženju odgovora na pitanje što je ratna igra, korisno je ustanoviti i tko igra ratne igre. Prihvati li se pretpostavka da "različiti tipovi igrača igraju različite vrste igara zbog toga jer one zadovoljavaju njihove različite potrebe i motive" (Bahtijarević et al., 1991.:17), igrači ratnih igara trebali bi se nekako razlikovati od glavnine populacije (ili barem pobornika konvencionalnijih tipova igara). Također, može se očekivati distinkcija između igrača vojnih i civilnih ratnih igara.

Od mnogih sudionika u vojnim ratnim igrama samo su nekolicina igrača. Ovisno o tipu ratne igre, u njoj sudjeluju i naručitelji, kontrolno osoblje, suci, pomagači i analitičari. Igrači su časnici ili eksperti koji se učestalo stavljaju u zapovjednu ulogu višu od one koja odgovara njihovom činu (visoki činovi rijetko imaju vremena za igre), a neprijatelja, prema pretpostavljenoj doktrini, igraju časnici iz obavještajne zajednice. Igre se ne igraju često i uglavnom ne čine okosnicu radnog mjesta igrača. Pripreme za igru obično su dugotrajne, kao i obavezni komentari te analize tijekom igre (Perla, 1990.). Časnici igraju zato što im je to u opisu radnog mjesta, ali često igraju i izvan dužnosti – vojno i sigurnosno osoblje nadreprezentirano je u populaciji igrača-hobista (Dunnigan, 2000.).

U knjizi *Wargames Handbook*, James Dunnigan hvali igrače ratnih igara kao manjinu dovoljno sposobnu i motiviranu da pokuša "iskusiti povijest" baratanjem kompleksnim nelinearnim sustavima kao što su povijesne ratne igre. Osim takvih dojmova, Dunnigan podastire i neke karakteristike igrača klasičnih manualnih civilnih

⁴² Igrači manualnih ratnih igara staroga kova (u igračkom žargonu poznati kao *grogardi*) rano su i spremno prihvatili kompjuterske ratne igre čineći jezgru čiji udio u rastućem broju igrača konstantno pada. Tako su u ranim osamdesetima ratne igre pokrivala čak 25 posto tržišta kompjuterskih igara.

ratnih igara dobivenih kontinuiranim provođenjem anketa u časopisu *Strategy & Tactics* između 1970. i 1990. godine (Dunnigan, 2000.). U populaciju igrača (njihov neskriveni, anketirani dio) novi su članovi, tijekom 1970-ih, bili u dobi od petnaestak godina, što se do ranih devedesetih pomaknulo u dvadesete – pozor mladih okrenuo se prema primamljivijim i jednostavnijim igrama igranja uloga i kompjuterskim igrama. Dok su u “zlatnim godinama” ratnih igara većinu igrača činili srednjoškolci i studenti, do devedesetih, oni su postali manjina – većina igrača bila je zaposlena ili je na postdiplomskom studiju. Ratne su igre poznate kao hobi pretjerano educiranih – gotovo svi ispitanici imali su (ili su bili u procesu stjecanja) fakultetske diplome, a više od polovice posjedovala je preko 16 godina edukacije (stručni ili postdiplomski studij) – te odgovarajuće prihode. Trećina igrača nalazi se u kategoriji zanimanja “stručnjaci i znanstvenici”, a jedna petina radi u vojsci ili srodnim poslovima. Do devedesetih, prosječni se staž igrača ratnih igara utrostručio, stariji i zaposleniji igrači manje igraju, a mlađi su sve stariji i sve ih je manje. Gotovo su svi ti igrači rano nabavili kompjutere i počeli igrati kompjuterske ratne igre. Svakom godinom pridružuje im se sve veći broj novih – većinom mlađih igrača, odraslih uz kompjuterske igre. S druge strane, karakteristike igrača kompjuterskih igara moraju biti unutar okvira karakteristika korisnika kompjutera u devedesetim godinama – mlađi od tridesetak godina, profesionalno tehnički/prirodnjački orijentirani, srednja ili viša klasa (odnosno razvijene zemlje) i muškarci. Potonja karakteristika objedinjuje igrače svih vrsta ratnih igara, dječjih, vojnih, manualnih ili kompjuterskih – igrači su velikom većinom muškog roda; žene čine tek nekoliko postotaka te populacije.

Premda se ratne igre mogu igrati i samostalno,⁴³ igranje rata je najčešće grupna aktivnost. Potreba za suigračima obično je predstavljala problem relativno malo-brojnoj i geografski raspršenoj populaciji igrača ratnih igara. Situaciju je popravila pojava kompjuterskih igara u kojima je ulogu jedne ili više strana mogla preuzeti umjetna inteligencija, no tek je pojava umreženog igranja preko Interneta (i prije toga modema) riješila problem nalaženja suigrača – barem za popularnije kompjuterske ratne igre.

Eugen Fink (2000.) opaža da se kroz iskustvo igre oblikuje zajednica igrača; ne samo zajedništvo prema ulogama iz svijeta igre nego redovito i stvarno egzistencijalno zajedništvo realnih igrača. Doista, druženje suigrača ratnih igara često se širi izvan samog područja igre, a pripadnost “igračkoj zajednici” postaje jedan od važnijih identiteta mnogih igrača koji se nekad kristalizira pripadanjem klubovima igrača, pohađanjem konvencija, čitanjem papirnate i mrežne literature te boravkom u ratno-igračkim virtualnim prostorima na Internetu. Za dio tendencije “okupljanja igrača” zaslužna je i svojevrsna stigma koju nosi igranje ratnih igara.⁴⁴ te tjera igrače da ne raspravljaju o svojem interesu među ne-iniciranim.

⁴³ Velik broj igrača igra manualne ratne igre samostalno; čak 60 posto igrača barem je povremeno samo proučavalo mehanizme igre ili se igralo samo – u *solitaire* modu (Dunnigan, 2000.).

⁴⁴ Igranje nekonvencionalnih igara odraslu osobu, pa i adolescenta, karakterizira kao pomalo čudnu, a interes za rat kao – militaristu. Igranje ratnih igara uz to predstavlja i manjak pijeteta prema (ne)svetoj stvari kao što je rat.

RATNA IGRA?

Naizgled samorazumljiv pojam, igra se žestoko opire jednoznačnom i preciznom određenju. Stoga je, prije nego se može postaviti upit o pripadanju ratnih igara svijetu igre, potrebno navesti nekoliko pristupa određenju i sistematizaciji igara.

Psihološke i fiziološke analize razumijevaju igre putem njihovih funkcija i pojedinih svojstava. Tako je "primaran zadatak igre da zabavi i oraspoloži igrače, da ih relaksira od umora i rastereti od briga u slobodnom vremenu, odnosno da ih pripremi za uspješnije izvršenje obaveza u vremenu rada ili potakne maštu i pridonese razvoju njihovih kreativnih i drugih sposobnosti" (Komar, 1991.:130). Za srodnu interpretativnu tradiciju, igra izvire iz urođenih poriva i potreba te ima višestruko biološko značenje – pripremu za život, izoštravanje inteligencije i usavršavanje fizičke sposobnosti (Jajčević, 2000.:25). Jedan je od važnijih zaključaka Vygotskog (1976.) da igre jačaju sposobnost apstraktnog razmišljanja djece i razdvajanja sadržaja od onoga što se nalazi u vidnom polju. Prema katarzičnoj teoriji igara, kakvu izlaže Eifermann (1976.), igre smanjuju tjeskobu pojednostavljenim i savladivim svijetom igre. Na Maslowljevju motivacijsku teoriju naslonjen koncept rasta kazuje da igranjem pojedinac potvrđuje svijest o vlastitoj egzistenciji te nalazi afirmaciju vlastitih vrijednosti odabirom igara, načina i intenziteta igranja te odabirom strategija – za koje i sam snosi posljedice (Komar, 1991.:135). Različite igre zahtijevaju različite oblike – prvenstveno intrinzične – motivacije: motivacije znanja, postignuća ili stimulacije. Intelktualna komponenta u igri proizvoljna je, ali se emotivna komponenta: ushit, uzbuđenje i osjećaj ispunjenja igrom (tzv. *flow.*, kako ga je odredio A. Csikszentmihalyi) često naglašava kao ključna za igru (Horga – Barić, 2000.).

Klasično djelo Johana Huizinge *Homo ludens*, razmatra kulturotvornu funkciju igre, gdje upravo intenzitet – *flow* igre vidi kao glavnog pokretača civilizacijskog toka. Elementi igre prožimaju sve sfere ljudskog življenja koje Huizinga prati tijekom stoljeća, uz dužan oprez da ne oduzme smisao pojmu nazivajući sve igrom. Zato on definira pojam igra u skladu sa značenjem koje ima u većini europskih jezika: "Igra je dobrovoljna radnja ili djelatnost, koja se odvija unutar nekih utvrđenih vremenskih ili prostornih granica, prema dobrovoljno prihvaćenim ali i beziznimno obaveznim pravilima, kojoj je cilj u njoj samoj, a prati je osjećaj napetosti i radosti te svijest da je ona 'nešto drugo' nego 'obični život'" (Huizinga, 1970.:44). Formalna obilježja igre detaljnije razmatra Roger Caillois u knjizi *Igre i ljudi* potpuno se nastavljaajući na Huizingino djelo. Prema njemu, igru odlikuju sljedeća obilježja: ona je 1) slobodna – igrač se ne može primoravati na igru, 2) izdvojena – od svakodnevnog ograničena preciznim i vremenskim granicama, 3) neizvjesna – tok i ishod barem dijelom ovise o slučaju i inicijativi igrača, 4) neproduktivna – ne proizvodi nova dobra i elemente izvan igre, 5) propisana – podliježe pravilima, 6) fiktivna – praćena sviješću o nerealnosti u odnosu na tekući život (Caillois, 1965.:40). Caillois izrađuje i jedinu šire prihvaćenu klasifikaciju igara dijeleći ih u četiri tipa. S jedne strane nalaze se *agon* (igre natjecanja) i *alea* (igre slučaja), kod kojih je ključan ishod, a karakteristične su za epohu civilizacija. S druge strane su *mimicry* (igre pretvaranja, maske) i *ilinx* (igre zanosa, vrtoglavice) u kojih je ključan sam tok igre, a karakteristične su za

predcivilizacijsku epohu.⁴⁵ Svaki od tih tipova može u određenoj igri biti više ili manje institucionaliziran, krećući se od potpuno slobodne *paedie* (npr., dječje naguravanje) do pravilima strogo određenog *ludusa* (npr., boksački meč).

Jednu više sintetsku, filozofsko-antropološku sliku igre pruža Eugen Fink u djelu *Igra kao simbol svijeta*. On utvrđuje igru kao temeljni egzistencijalni fenomen poput smrtnosti, ljubavi, rada ili borbe – kao zbiljsko ispunjavanje života zbiljskog čovjeka u nezbiljskoj, nesvrhovitoj djelatnosti. Igra je prožeta elementarnim životnim užitkom i ushitom; u nju se ulazi bez egzistencijalne težine našeg života. U stanju obuzetosti igrači nestaju u igri, gdje stvaraju neotuđive i intersubjektivne “zalihe” smisla. Ono prema čemu je igra jedinstvena jest da “igrajući se, čovjek ne ostaje u sebi, ne ostaje u zatvorenom krugu svoje duševne nutrine – već zapravo ekstatično izlazi iz sebe u kozmičkoj kretnji i smisleno tumači cjelinu svijeta” (Fink, 2000.:18).

Uzmu li se navedena određenja kao kriterij, što se može reći o ratnim igrama kao igrama?

Sve ratne igre u nekoj mjeri usavršavaju ratne vještine igrača (iako je to znanje u slučaju civilnih igrača najčešće sporadično i irelevantno ili tek historijsko), a u svima je prisutan i element zanosa i uzbuđenja igrom.⁴⁶ Civilne ratne igre često služe opuštanju i oslobađanju od frustracija – što nije svrha vojnih ratnih igara, ali s obzirom da vojnicima pruža rijetku priliku da (na za okolinu siguran način) upotrebljavaju i razvijaju svoja znanja i vještine, često jest jedna od njihovih funkcija.

Prateći Cailloisovu tipologiju, ratne igre uvijek posjeduju značajnu komponentu *agona* u vidu nadmetanja igrača ili težnje ostvarenju nekoga cilja odnosno rješavanju problema, te *aleae* – u skladu sa zbiljom ratovanja, gotovo svaka ratna igra, u svojem odvijanju, pridaje značajnu ulogu neizvjesnosti i slučaju. Obično je prisutan i element *mimicrya*, bilo da civilni igrači “ulaze u uniforme”, bilo da se vojnici pretvaraju da su u ratnom stanju na zapovjednim pozicijama, bilo da glume neprijatelje. *Ilinx* nije pokretački niti ključan element ratnih igara, ali se ponekad javlja tijekom igara.

U paru *paedia/ludus* ratna je igra potpuno na strani *ludusa* – u cijelosti je određena pravilima i izvana postavljanim sadržajem, a nerijetke inovacije se kodificiraju prije primjene u igri.⁴⁷ Netipično za igru gdje dominira par *agon/alea*, tijekom je ratne igre puno značajniji od njenog ishoda – spoznaje i iskustvo zadobivene u samoj igri element su igre koji najviše cijene i civili-amateri i vojnici-profesionalci (premda je tip iskustva drugačiji, o čemu će biti riječi poslije).

⁴⁵ Iako Caillois ne eksplicira ova četiri tipa kao idealne tipove, često nalaženje kombinacija i nedostatak “čistih” primjera igara jednog tipa omogućavaju da se *agon*, *alea*, *mimicry* i *ilinx* koriste kao idealtipovi.

⁴⁶ Ozbiljnost namjene vojnih ratnih igara ne isključuje činjenicu da se i tamo igrači u pravilu uživljavaju u situaciju – pa i da se dobro zabavljaju (Perla, 1990.).

⁴⁷ U skladu s navedenim, motivaciju za ratnu igru valja prvenstveno tražiti u intrinzičnoj motivaciji znanja – kada se aktivnosti izvode zbog uživanja i zadovoljstva koje se osjeća u učenju, istraživanju ili pokušaju da se razumije nešto novo.

Međutim, vojne ratne igre ne posjeduju neka ključna obilježja svojstvena igrama, čime se udaljavaju od koncepta igre.

Kao prvo, igranje vojnih ratnih igara nije slobodno – igračima je igra često naporna obaveza nametnuta u okviru službe ili obuke, a ne slobodna samoispunjavajuća aktivnost sa svrhom traženja uzbuđenja i/ili razumijevanja povijesti (Perla, 1990., Dunnigan, 2000.), kao što je to slučaj kod hobističkog igranja rata. Profesionalizam igrača vojnih ratnih igara stavlja u sličan položaj kao profesionalne sportaše – ali dok je profesionalni sport igra bez namjene okrenuta publici, kod vojnih ratnih igara publika je irelevantna, a ishod, iskustvo i zaključci igre koriste se kao njezin proizvod za upotrebu u stvarnome svijetu.

Ovo vodi do upitnosti sljedećeg obilježja: vojne ratne igre nisu niti neproizvodne (ukoliko proizvodnjom ne smatramo isključivo materijalnu proizvodnju). Nije potpuna niti odvojenost ratnih igara od stvarnoga svijeta – kojim su na strani ulaza (*input*) vezani modelima koji pretendiraju vjernom odražavanju svijeta, a s druge strane, rezultati igara se primjenjuju i prenose u svijet.

Navedene karakteristike u stvari su posljedica ključne razlike civilnih i vojnih ratnih igara – razlike u svrhovitosti. Vojne ratne igre posjeduju precizno reguliranu svrhu: unaprijediti borbenu spremnost analizom procesa borbe – u vidu treninga, ali i razmatranja aktualnih tehničkih, taktičkih, operativnih pa i strateških pitanja (Perla, 1990.). Na tu osnovnu razliku ukazuje i sadržaj prva dva poglavlja ovoga teksta – dok civilne ratne igre reflektiraju povijest i svijet, te se proizvode i igraju u relativno transparentnom, u sebe zatvorenom i nesvrhovitom procesu, vojska već stoljećima na osnovi trenutne zbilje izvodi zatvorene analize i igre koje su po svojim posljedicama posve realne – jer služe kao priprema i planiranje stvarnih djelovanja.

Prema svojim karakteristikama, ratne igre u civilnoj upotrebi zadovoljavaju sve kriterije koje su pred igre postavili razni autori, dok vojnoj upotrebi manjkaju neka bitna obilježja da bi se doista mogla nazvati igrom. Ipak, pri prosudbi o ratnim igrama kao igrama treba imati na umu i to da je Huizinga ratne igre svog vremena svrstao u igre – barem u odnosu prema ozbiljnosti stvarnog rata (Huizinga, 1970.:278), kao i upozorenje Ludwiga Wittgensteina iz *Filozofijskih istraživanja*: nema ničega zajedničkog svim igrama, a kroz otvorene granice pojma igra svakodnevno ulaze nove i različite igre (Wittgenstein, 1998.).

TEHNIČKA PONAVLJANJA (*TECHNICAL REDOINGS*)

Drugačiji pristup ratnim igrama omogućava koncept okvira Ervinga Goffmana, razvijen u njegovom kasnom djelu *Frame Analysis* (Goffman, 1974.). Naše razumijevanje svijeta i snalaženje u njemu omogućava nam sistem samorazumljivih, neupitnih definicija situacija koje Goffman naziva okvirima (*frameworks*) – prešutnih pravila koja sumiraju sve što naš interpretativni dizajn dozvoljava kao stvarnost (na primjer, znamo kako izgleda, čemu služi i što možemo očekivati od osobnog automobila, kliničke bolnice ili vlastitog posla). Međutim, mnogi su događaji i djelatnosti nerazumljivi ili nejasni bez ukazivanja na njihovu posebnu narav upotrebom ključa

(*keying*), odnosno pojašnjenja koja radnjama daju novi, transformirani značaj (primjerice, "to je predstava gdje razbijaju automobile", "igraju se doktora", "vježbam za posao"). Primjenom prikladnog ključa radnje se interpretiraju kao dio zasebnoga, ali ne nužno neozbiljnog svijeta sa zasebnim smislom i zasebnim pravilima.⁴⁸ Tehnička ponavljanja (*technical redosings*) predstavljaju jednu od osnovnih kategorija ključeva: radnje u kojima se čine segmenti onoga što se može tumačiti kao obična aktivnost, ali izvan uobičajenih konteksta, s utilitarnom namjenom i razumijevanjem da se stvarni rezultat takvih aktivnosti neće dogoditi (Goffman, 1974.:59). Ratne igre jasno spadaju u tehnička ponavljanja, o čemu nam kazuju i njihove definicije.

Websterov rječnik u raznim izdanjima definira ratne igre kao "simuliranu borbu u vojnim vježbovnim manevrima", "simuliranu bitku ili kampanju kojom se provjeravaju vojni koncepti i upotrebe. Vrše se na uvježbavanjima gdje časnici preuzimaju uloge sukobljenih stožera" ili "dvostrani suđeni vježbovni manevar uz sudjelovanje stvarnih dijelova oružanih snaga" (prema Perla, 1990.:163). Službeni rječnik vojnih pojmova SAD-a definira ratne igre kao "simulaciju vojne operacije koja uključuje dvije ili više suprotstavljenih strana, a koja koristi pravila, podatke i procedure dizajnirane da opišu stvarnu ili pretpostavljenu realnu situaciju" (Caffrey, 2000.), dok jugoslavenska *Vojna enciklopedija* (1974.:7773) opisno definira ratnu igru kao "višu formu obuke ... izvodi se, obično, po karti ... na osnovu razrađene zamisli, pri čemu se primjenjuju posebna organizacija, sredstva i metodi postupci koji obezbeđuju, da se ratna igra proigrava najpribližnije ratnoj situaciji. Ratne igre služe za proveru osposobljenosti starešina i komandi za pripremu i rukovođenje operacijama i taktičkim dejstvima ... za proveru određenih postavki iz ratne veštine, ratne doktrine, ratnih i operacijskih planova i sl.". Perla primjećuje da definicije ratnih igara često uključuju sve oblike modeliranja rata, simulacije⁴⁹ analizu kampanji i sistema te vojne vježbe⁵⁰ stoga predlaže užu definiciju: "Ratna igra je model ili simulacija ratovanja čije izvođenje ne uključuje aktivnost stvarnih vojnih snaga, a čije odvijanje utječe na

⁴⁸ S ovakvom konceptualizacijom kompatibilna su i Wittgensteinova zapažanja da se, analogno jeziku, igre odvijaju prema vlastitim pravilima, a bitnost i nebitnost određenih pravila izvire iz samog smisla igre (Wittgenstein, 1998.).

⁴⁹ Uprkos tome što ih gotovo svaki tekst i tečaj s ovoga područja diferencira i definira, pojmovi model, simulacija i ratna igra često se brkaju ili koriste kao sinonimi. Ilustrativno, Caffrey (2000.) vrši distinkciju model/simulacija/ratna igra ovako: modeli su vjerne reprezentacije (vojne) stvarnosti. Simulacija je model ili skup modela kojima se može baratati u raznim smjerovima (npr., vrijeme ili drugi parametri) testirajući "što ako" pitanja. Ratna igra je igra simulacija koja zahtijeva igrača (igračice).

⁵⁰ Od kada je ratovanja, uvježbavanje borbenih jedinica odvijalo se većinom u okruženju koje je simuliralo stanje sukoba – od obuke u baratanju oružjem do uvježbavanja djelovanja organiziranih jedinica. Ponekad su manevri dvostrani – uključuju "neprijatelja" (bilo da je neprijatelj zamišljen, bilo da su postrojbe podijeljene na dvije strane), ali su u većini slučajeva ograničeni predodređenim tokom aktivnosti. S obzirom da su svi sudionici sukoba i sva tehnika stvarni, vojne su vježbe, s jedne strane, izuzetno skupe što ih ograničava na taktičku i ponekad operativnu razinu (Perla 1991.:281), a s druge strane, ograničene nevelikom mogućnošću apstrakcije i prikaza djelovanja (npr., kako odrediti gubitke, kako prikazati rezultate zrakoplovnog naleta). Primarni cilj vojnih vježbi i manevara je trenirati i utvrditi performanse konkretnih snaga, dok je element ključan za ratnu igru – element donošenja odluka – sporedan.

odluke poduzete od igrača suprostavljenih strana te je pod utjecajem tih odluka" (Perla, 1990.:164).

Sve definicije spominju angažman "časnika", "suprotstavljenih strana" ili "igrača" – aktera tehničkih ponavljanja, koji ispušta neke segmente "autentične" aktivnosti ratovanja ("simulirana borba", "model ili simulacija ratovanja... ne uključuje aktivnost... vojnih snaga", "proigrava najpribližnije ratnoj situaciji" "procedure dizajnirane da opišu stvarnu... situaciju"). Nadalje, kontekst nije rat ili bitka, već simulacija, uvježbavanja ili vježba.⁵¹ vršena ciljno kao "viša forma obuke", ili se njome "provjeravaju vojni koncepti i upotrebe", a bez posljedica u vidu destrukcije i troškova svake vrste koje stvarna primjena tih aktivnosti donosi. Najkraće, ratna igra se ključa kao interaktivna simulacija konflikta.⁵²

Metoda namjenskog igranja u simuliranom kontekstu – Simulacije i igre (*Simulation and Gaming*) – zadobila je od sedamdesetih godina XX. stoljeća izuzetnu popularnost kako u vojnim, tako i u akademskim i poslovnim krugovima.⁵³ "U takvim simuliranim kontekstima igrači posjeduju ciljeve, moraju izvršavati određene skupove aktivnosti, nositi se s ograničenjima u tome što može biti učinjeno te baratati ishodima (dobrim i lošim) – konzekvencama vlastitih akcija" (Angelides, 1995.:19). Simulacije i igre postavljaju igrače u umjetno ali realistično okruženje, čiji su elementi modelirani prema stvarnom životu,⁵⁴ a koje omogućuje igračima razumijevanje kompleksnih sustava i razvoj vještina (prvenstveno donošenja odluka) – učenjem kroz izvedbu (*learning by performance*).

Tako i ratne igre pomažu boljem razumijevanju procesa borbe – prvenstveno uloge i djelovanja ljudskog faktora – ali su neefikasne u izračunavanju rezultata tog procesa⁵⁵ (Perla, 1990.). Ratne igre učinkovite su u više namjena: organizacijskog pomagala (predočavanje i sistematizacija stanja), edukacijskog pomagala, istraživa-

⁵¹ Goffman ispravno primjećuje da nedostatak životne opasnosti čini ratne igre (pri čemu vjerojatno ima u vidu prvenstveno vojne vježbe) prilično neuvjerljivima i udaljenima od stvarne aktivnosti ratovanja – "Rat je prema ratnoj igri ono što je klavirski koncert vježbi prstiju" (Goffman, 1974.:62).

⁵² Simulacija konflikta je pojam koji je ušao u profesionalnu upotrebu kao sinonim za ratnu igru – samo bez upotrebe dva "nezgodna" pojma – "rat" i "igra" (Dunnigan, 2000.).

⁵³ Difuзна disciplina simulacija i igara formirana je od strane igrača ratnih igara i gradskih planera (METRO/APEX – prva i najpoznatija simulacija grada), no primjena se brzo pomaknula prema ekonomskim i društvenim simulacijama te obrazovanju. Zauzela je mjesto u okviru sveučilišnih kolegija (u nekim slučajevima i kao tema kolegija, pa i studijskih programa), ali i unutar državnih institucija te nekih programa UN-a. Od osamdesetih godina XX. stoljeća, i korporacije obraćaju veliku pozornost na *Simulation and Gaming* (u uvjetima suvremenog tržišta posebnu je pažnju dobio tzv. *business wargaming*), a i kod ovih simulacija upotreba kompjutera sve je učestalija. Postoji International Simulation and Gaming Association (ISAGA), a Sage kvartalno izdaje žurnal *Simulation and Gaming* (Duke, 2000.).

⁵⁴ Sa svog stajališta, zbog ekstatične otvorenosti igre svijetu, Fink ne prihvaća tumačenje igre kao kritički reduciranog modela primjenjivog za karakterizaciju tijeka svijeta (Fink, 2000.:67).

⁵⁵ Drugim riječima, pitanja koja igra potiče (*issues raised*) bitnija su od naučenih lekcija (*lessons learned*).

⁵⁶ Ove se namjene poklapaju sa Goffmanovim kategorijama tehničkih ponavljanja: uvježbavanjem, eksperimentom i demonstracijom (Goffman, 1974.).

čkog alata (stjecanje novih uvida) te eksplanatornog pomagala (komuniciranje povijesnih, operacijskih i analitičkih uvida) (Perla 1990.:179-181).⁵⁶ Za svaku od namjena i tema kojima je ratna igra posvećena prikladniji su drugačiji modeli (koji naglašavaju određeni aspekt borbe ili logistike), razina odlučivanja (taktička, operativna, strateško-globalna) i način izvođenja (kontinuirani, potezni, seminarski...) – što je jedan od razloga mnogobrojnosti i različitosti ratnih igara.

I civilne ratne igre mogu se razumijevati u okviru simulacija i igara. Najčešći je razlog igranju ratnih igara "iskusiti povijest" (Dunnigan 2000.), a takva potraga za informacijama i boljim razumijevanjem oružanih sukoba nalazi u ratnim igrama vrijedan simulacijski alat. Međutim, neosporna je činjenica da je u igranju rata važan i emocionalni element – uzbuđenje, natjecanje, zaigranost. U igračkoj zajednici postoji stalna debata među zagovornicima "realističnosti" i "igrivosti" (Perla, 1990.), odnosno onih koji daju primat autentičnosti algoritama simulacije i onih koji daju primat samom iskustvu simulacije (Myers, 1999.) – onih koji ih ključaju prvenstveno u okvir tehničkog ponavljanja i onih koji ih ključaju prvenstveno u okvir igre.

KA STVARNOJ VIRTUALNOSTI

Iako korištenje kompjutera u ratnim igrama (pogotovo vojnim) nije novost, u posljednja dva desetljeća XX. stoljeća kompjuterske su ratne igre kvalitativno i kvantitativno preobrazile svijet ratnih igara. S kvantitativne strane dogodila se velika "migracija" većine ratnih igara i igrača na kompjutere.⁵⁷ S kvalitativne su strane ratne igre obogaćene mogućnošću odvijanja u realnom (ili ubrzanom) vremenu, mogućnost igranja iz perspektive neke uloge (od zapovjednika armije te kapetana podmornice do pješačkog narednika), prikaz "magle rata" (*fog of war*), poboljšan zvučni i grafički prikaz, izuzetna upečatljivost te mogućnost mrežnog igranja. Najčešće spominjani gubici su gubitak mogućnosti uvida u mehanizme i nemogućnost modifikacija pravila simulacije te općeniti pomak prema manje kompleksnim igrama (Perla, 1990., Dunnigan, 2000.).

Ted Friedman (1995.) dijeli kompjuterske igre na dva tipa. Prvi, "novi Hollywood", čine igre kroz čiju se radnju/priču igrač probija odgonetajući zagonetke. Drugi, "softverske igračke", predstavljaju skup objekata, odnosa i pravila koji simulira neku temu (npr. zemlju, luna-park, grad, život, rat), u okvirima kojih igrač gradi svoju igru – svoj svijet.⁵⁸ Softverske igračke su dinamične i omogućavaju lako uživanje u svijet igre, kada se u igri i kroz igru svladavaju pravila i odnosi prema kojima je igra

⁵⁷ Zanimljivo je da trenutno manualne ratne igre imaju najjače uporište tamo gdje su najteže prodrle – u vojsci (Dunnigan, 2000.).

⁵⁸ Tipični predstavnici prve kategorije su igre iz žanra "avantura" (npr., *Monkey Island* serijal), dok je sam naziv koncepta "softverska igračka" izmišljen u Maxisu, izdavaču igara poput *Sim Citya* ili *Simsa*. Većina kompjuterskih igara leži "negdje između", posjedujući elemente priče koji "izvana" orijentiraju elemente "softverske igračke".

modelirana. No, takve su simulacije prije igrališta nego vježbovni tereni. Prema Myersu (1999.), postoje dvije karakteristike koje dijele suvremene komercijalne simulacije od onih za edukacijsko-profesionalnu upotrebu. Prvo, komercijalne su igre dizajnirane i korištene za ponovljeno igranje – moraju se igrati više puta kako bi se njima ovladavalo, a igraju se i nakon što su se savladali mehanizmi na kojima počivaju. Drugo, puno se više oslanjaju na samo-refleksivne strukture – elemente igre koji mijenjaju pravila ili kontekst daljnje igre (nove razine, redizajn igre tijekom igranja).

Tvrdokorni igrači ratnih igara negoduju zbog novonastalog stanja – gubitka historijske vjerodostojnosti u pričama “novog Holywooda” i nerealističnosti modela u “softverskim igračkama”, koji, u svojem dojmljivom prikazu, jednostavnosti i igrivosti nisu više ratne igre već samo strateške igre s ratnom tematikom. Ipak, takve se ratne igre igraju više nego ikad – prodavane u milijunskim nakladama. Slijedeći Baudrillardovo (1983.) poimanje simulacije, za igrače ratna igra čini svijet za sebe, stvarna kao i svaka druga reprezentacija i bez potrebe za bilo kakvim objektom iz “stvarnoga svijeta” ili “stvarnoga rata”. Postmoderne su simulacije zaigrane, slučajne, blještave, brze, fiktivne i stalno promjenjive – one zatiru mogućnost prikaza ičega i relevantnost simulacije za stvarni svijet – u potpunoj suprotnosti s težnjama simulacija i igara (Law-Yone, 2000.) ili tradicijom ratnih igara. Suvremene kompjuterske ratne igre dovoljno su primamljive i upečatljive da bismo njihova sučelja bili spremni zamijeniti za stvarnost, te u njima provesti neko vrijeme – sami ili u društvu tisuća drugih umreženih ratnika.

U takvim igrama stvarnost nije predstavljena na virtualan način (*virtual reality*), već se stvarnim i autentičnim predstavlja zamišljeni svijet igre – tvoreći *stvarnu virtualnost* (usp. Castells 2000.: 372-375). Uvjerljivi virtualni svjetovi, stvoreni da zabave igrače i donesu profit kreatorima, većinom su daleko od povijesne zbilje i stvarnih ratova. Takav ispoliran i zabavan rat preuređen u igralište, probire pojedine aspekte ratovanja, ali je, čak i kada je grafički prikaz natopljen krvlju i destrukcijom, teško spojiv s iskustvom stvarnog rata. Trendove mimoilaženja zbilje u civilnoj, a u izvjesnoj mjeri i u vojnoj industriji ratnih igara, odgovarajuće opisuje lucidno zapažanje Williama Gibsona iz *cyberpunk* klasika *Neuromancer* (1984.): “Kompjuterske igre sve su više nalikovale ratovima, a ratovi su sve više nalikovali kompjuterskim igrama.”

ZAKLJUČAK

Igranje rata ne spada među najpopularnije hobije niti najznačajnije vojne aktivnosti, ali popularnost, zastupljenost i značaj ratnih igara raste već godinama.

Karakteristike civilnih ratnih igara postavljaju ih pretežno u sferu igre, dok se vojne ratne igre otkrivaju kao tehnička ponavljanja i odgovaraju tradiciji simulacija i igara. Razliku ne stvara toliko model igre, koji može biti gotovo jednak za civilne i vojne ratne igre, već kontekst upotrebe ratnih igara. Međutim, da bi vojna ratna igra bila funkcionalna, ona mora posjedovati neke karakteristike igre, a svaka kvalitetna civilna ratna igra posjeduje elemente simulacija i igara. Proigravanje vojne ratne igre časnicima i ekspertima pruža iskustvo igre, a igranje civilne ratne igre

pruža igračima i djelomično iskustvo ratovanja – otkriva historijski svijet i mehanizme rata u dinamičnoj i minimalno idealiziranoj formi. Potonje iskustvo moglo bi biti vrlo bitno, jer uvodi civile u potpunije razumijevanje procesa ratovanja i tako omogućava upućeno sudjelovanje u javnom kreiranju sigurnosne politike. Rat je preozbiljna stvar da bi se u cijelosti prepustio generalima – a naročito političkim vođama (Perla, 1990.).

U tom je smislu zabrinjavajući trend koji se javlja u komercijalnim kompjuterskim ratnim igrama – popularnijima nego ikad. Te su ratne igre sve manje utemeljene na povijesti i zbilji ratovanja, a sve više predstavljaju postmoderne simulacije, stvarne virtualnosti – svjetove za sebe, koji ne upućuju ni na kakvu zbilju, ali se takvima predstavljaju. Igranje tih igara omogućava izuzetno igračko iskustvo, ali njihovo poistovjećivanje sa stvarnošću ratovanja moglo bi svojim posljedicama biti pogubno.

Literatura

- *** (1974.) *Vojna enciklopedija*. Svezak 7. Beograd: Savezni sekretarijat za narodnu obranu.
- *** (1975.) *Uputstvo o ratnim vežbama komandi i štabova u oružanim snagama*. Beograd: Savezni sekretarijat za narodnu obranu.
- *** (1989.) *Uputstvo o vežbama jedinica oružanih snaga*. Beograd: Savezni sekretarijat za narodnu obranu.
- *** (2002.) *Analiza operativnih mogućnosti simulacijskog sustava spectrum za neborbene simulacije*. Zagreb: MORH, Institut za obrambene studije, istraživanje i razvoj.
- Afrić, V. (1999.) "Simulacijski modeli". *Polemos*, 2(1-2).
- Andrijašević, M. (2000.) "Slobodno vrijeme i igra". U M. Andrijašević (ur.), *Slobodno vrijeme i igra*. Zagreb: Fakultet za fizičku kulturu.
- Angelides, M. C. (1995). "Special Section on Intelligent Tutoring Systems and Gaming-Simulation". *Journal of Computing and Information Technology*, 3(1).
- Antić, M. (1957.) *Ratne igre*. Beograd: Vojnoizdavački zavod JNA.
- Appleget, J. (1995.) "The Combat Simulation of Desert Storm with Applications for Contingency Operations", *Warfare modelling*, ur: J. Bracken, M. Kress, R. Rosenthal. MORS: Alexandria, Virginia
- Bahtijarević, Š. et al. (1991.) "Teorijsko-metodološki okvir istraživanja". U Š. Bahtijarević (ur.), *Osnovna obilježja igrača i vrste igara na sreću*. Zagreb: IDIS.
- Baloh, V. (2000.) "Panzer commander iz Pentagona". *Bug* 8(5).
- Baudrillard, J. (1983.). *Simulations*. New York: Semiotext[e].
- Bonder, S. (1971.) "Introduction: Operations Research and Military Planning". *Topics in Military Operations Research*. Ann Arbor: Vector Research Inc.
- Brooks, E. (2001.) *M. Evan Brooks Homepage*. URL: <http://www.pressroom.com/~meb/>
- Caffrey, M. (2000.) "Toward a History-Based Doctrine for Wargaming". *Aerospace*

- Power Journal*, 14(3).
- Caillois, R. (1965.) *Igre i ljudi*, Beograd: Nolit.
- Castells, M. (2000.) *The information age: economy, society and culture vol.I: The rise of the network society*. Cambridge: Blackwell Publishers.
- Coleman, J. (1976.) "Learning Through Games". U J. Bruner (ur.), *Play – Its Role in Development and Evolution*. New York: Penguin.
- Duke, R. D. (2000.) "A Personal Perspective on the Evolution of Gaming". *Simulation & Gaming*, 31(1).
- Dunnigan, J. F. (2000.) *Wargames Handbook, Third Edition: How to Play and Design commercial and Professional Wargames*, New York: Writers Club Press. (drugo izdanje na URL: <http://www.hyw.com/Books/WargamesHandbook/Contents.htm>)
- Eifermann, R. K. (1976.) "Its Child Play", *Play – Its Role in Development and Evolution*. U J. Bruner (ur.), *Play – Its Role in Development and Evolution*. New York: Penguin.
- Ferren, B. (1999.) "Some Brief Observations on the Future of Army Simulation". *Army RD&A* 70(3). Washington D. C: Office of the Assistant Secretary of the Army.
- Fink, E. (2000.) *Igra kao simbol svijeta*. Zagreb: Demetra.
- Friedman, T. (1995.) "Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality". U S.G. Jones (ur.), *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*. London, Sage.
- Gibson, W. (1984.) *Neuromancer*. New York: Ace Books.
- Goffman, E. (1974.) *Frame Analysis*. New York: Penguin.
- Haffa, R. P. et al. (2001.) "Wargames: Winning and Losing". *Parameters*, 31(1). US Army War College.
- Hillier, F – Lieberman, G. (1995.) *Introduction to Operations Research – sixth edition*. McGraw-Hill.
- Horga, S – Barić R. (2000.) "Igra i intrinzička motivacija". U M. Andrijašević (ur.), *Slobodno vrijeme i igra*. Zagreb: Fakultet za fizičku kulturu.
- Huizinga, J. (1970.) *Homo ludens*. Zagreb, Matica hrvatska.
- Jajčević, Z. (2000.) "Povijest igre. Igra – idealizacija zbilje". U M. Andrijašević (ur.), *Slobodno vrijeme i igra*. Zagreb: Fakultet za fizičku kulturu.
- Komar, Z. (1991.) "Motivacijski aspekti igranja na sreću". U Š. Bahtijarević (ur.), *Osnovna obilježja igrača i vrste igara na sreću*. Zagreb: IDIS.
- Law-Yone, H. (2000.) "Simulation/Gaming in a Postmodern World". *Simulation & Gaming*, 31(1).
- Myers, D. (1999.) "Simulation as Play: A Semiotic Analysis". *Simulation & Gaming*, 30(2).
- Perla, P. (1990.) *The Art of Wargaming*. Annapolis, Maryland: Naval institute press.
- Penzar, D, Srblijinović, A, Škunca, O. (2001.) "Kompjutorske ratne igre: borbeni

modeli i simulacije različitih rezolucija". *Polemos* 4(1).

Sindak, J. (2000.) "Psihosociološko određenje igara kroz teoriju Rogera Cailloisa". U M. Andrijašević (ur.), *Slobodno vrijeme i igra*. Zagreb: Fakultet za fizičku kulturu.

Vygotsky, L. S. (1976.) "Play and its Role in the Mental Development of the Child". U J. Bruner (ur.), *Play - Its Role in Development and Evolution*. New York: Penguin.

Wilson, J. L. (2001.) "What a Long Strange Blip It's Been". *Computer Gaming World*, 18(3).

Wittgenstein, L. (1998.) *Filozofijska istraživanja*. Zagreb: Globus.

PLAYING THE WAR? CIVIL AND MILITARY USE OF WARGAMES

Teo Matković

Summary

The paper discusses wargames in civilian and military usage. The development of military wargaming is reviewed since the early Prussian Kriegsspiel to the integrated computer-mediated wargaming. The general public started playing wargames at the beginning of the 20th century, half a century later civilian wargaming boomed and grew more elaborated, and recently made its transition to personal computers and Internet.

Although all wargames fulfill most of the criteria and functions ascribed to the activity of play, military wargames lack three key characteristics: they are not free, they are not non-productive and they are not purposeless. Hence, it would be more appropriate to understand them as technical redoings – a method of purposeful gaming in a simulated context. Wargames better the understanding of war and warfare in civilian usage as well. However, in recent years, wargames have become ever less based on history and reality of warfare, and ever more present as postmodern simulations – real virtualities.

Keywords: games, military wargames, civil wargames, history of wargames, simulation and gaming, technical redoings, real virtuality