

Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis

Studia de Securitate 11(2) (2021)

ISSN 2657-8549

DOI 10.24917/26578549.11.2.7

TŁUMACZENIA

Bruce Ivar Gudmundsson

ORCID ID 0000-0002-8389-9415

The West: Courses of Cases

Tłumaczenie

Marek Klasa

ORCID ID 0000-0003-0863-5601

Akademia Sztuki Wojennej

***Decision-forcing cases* – decyzyjne studia przypadku**

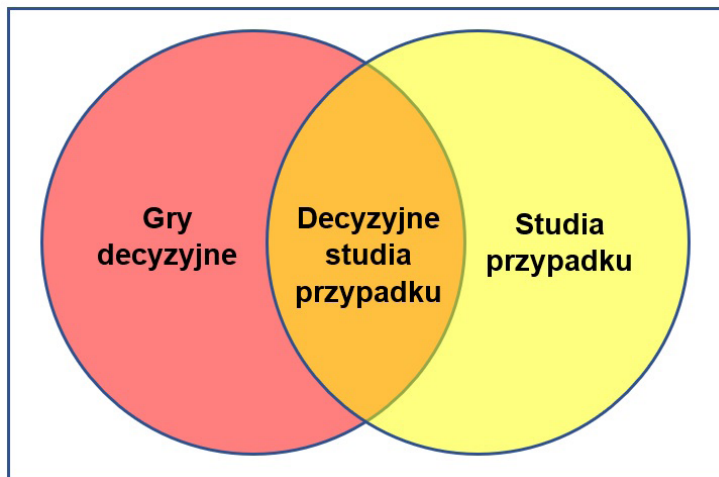
Czym jest decyzyjne studium przypadku?

Decyzyjne studium przypadku [*decision-forcing case*, w dosłownym tłumaczeniu: *przypadek wymuszający decyzję*]¹ to ćwiczenie polegające na tym, że uczestnicy mają rozwiązać problem, z jakim historycznie zmierzali się decydenci w analizowanym przypadku. Decyzyjne studium przypadku łączy w sobie cechy zwykłego studium przypadku [*case study*] i gry decyzyjnej [*decision game*]. Innymi słowy: decyzyjne studium przypadku to jednocześnie studium przypadku, w którym uczestnicy muszą podjąć decyzję, i gra decyzyjna oparta na faktach.

Studium przypadku, którego uczestnicy nie muszą podejmować decyzji, nie jest decyzyjnym studium przypadku, a retrospektywnym studium przypadku [*retrospective case study*]. Podobnie gra decyzyjna oparta na fikcyjnym scenariuszu nie jest decyzyjnym studium przypadku, a fikcyjną grą decyzyjną [*fictional decision game*].

¹ Informacje w nawiasach kwadratowych pochodzą od tłumacza i służą przede wszystkim przedstawieniu oryginalnego brzmienia omawianych terminów.

Rys. 1. Decyzyjne studia przypadku a gry decyzyjne i studia przypadku



Źródło: opracowanie własne.

Gry decyzyjne

Gra decyzyjna to ćwiczenie, w którym biorące udział osoby wcielają się w role uczestników przedstawionego im scenariusza. Jeśli scenariusz jest *ściśle* oparty na wydarzeniach historycznych, to ćwiczenie jest decyzyjnym studium przypadku. Jeśli scenariusz *w jakikolwiek sposób* zmienia dane historyczne, to ćwiczenie staje się fikcyjną grą decyzyjną (podobnie jak zmiana pojedynczego faktu zmienia pracę historyczną w powieść historyczną, tak zmiana pojedynczego faktu zmienia decyzyjne studium przypadku w fikcyjną grę decyzyjną).

Gry decyzyjne, zarówno fikcyjne, jak i inspirowane wydarzeniami historycznymi, mogą być szeroko stosowane w nauczaniu. W siłach zbrojnych wykorzystywane są taktyczne gry decyzyjne [*tactical decision games* – TDGs], operacyjne gry decyzyjne [*operational decision games* – ODGs] i strategiczne gry decyzyjne [*strategic decision games* – SDGs], a także etyczne gry decyzyjne [*ethical decision games* – EDGs] i przywódcze gry decyzyjne [*leadership decision games* – LDGs].

Istnieje pogląd, że termin *gry decyzyjne* nie oddaje ich roli jako poważnego narzędzia badawczego. Z tego powodu słowo „gra” [*game*] bywa czasem zastępowane słowem „ćwiczenie” [*exercise*], zmienia to np. „taktyczne gry decyzyjne” w „taktyczne ćwiczenia decyzyjne” [*tactical decision exercises* – TDEs], „etyczne gry decyzyjne” w „etyczne ćwiczenia decyzyjne” [*ethical decision exercises* – EDEs] itp.

Rys. 2. Gry decyzyjne



Źródło: opracowanie własne.

Fikcyjne gry decyzyjne

Fikcyjna gra decyzyjna to gra decyzyjna, w której *dowolny* komponent jest fikcyjny. Tym samym, jeśli któraś z postaci, organizacji lub lokalizacji w grze jest wymyślona, to ćwiczenie stanowi fikcyjną grę decyzyjną. Podobnie, jeśli dane wydarzenie stanowiące kontekst problemu będącego treścią gry nie przebiegało w sposób przedstawiony w scenariuszu, to ćwiczenie jest fikcyjną grą decyzyjną.

Niewiele fikcyjnych gier decyzyjnych jest w pełni wytworami wyobraźni. W istocie głównym celem elementów fikcyjnych gry jest naświetlenie realnie istniejących problemów. Na przykład dowódcy używają fikcyjnych gier decyzyjnych rozgrywanych na prawdziwym terenie, aby studiować jego wpływ na prowadzenie działań. Tego rodzaju ćwiczenie służy zarówno szkoleniu, jak i planowaniu wariantowemu [*contingency planning*]². Historycznie, fikcyjne gry decyzyjne prowadzone w pomieszczeniach były nazywane³ problemami na mapach [*map problems*], grami na mapach [*map games*] lub problemami taktycznymi [*tactical problems*]⁴, a prowadzone w terenie – rajdami taktycznymi [*tactical rides*]⁵.

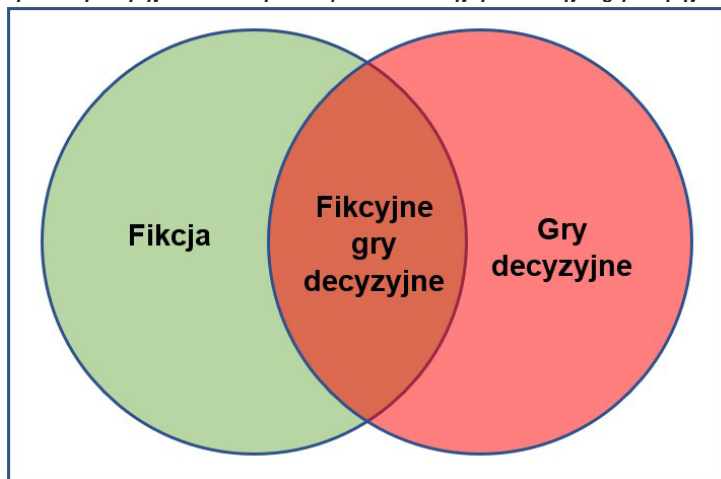
² AAP-6. *Słownik terminów i definicji NATO zawierający wojskowe terminy i ich definicje stosowane w NATO*, 2020, https://wcnjik.wp.mil.pl/u/AAP6PL_na_2020_07.pdf, [dostęp: 28.04.2021], s. 122.

³ W terminologii anglosaskiej – przyp. tłum.

⁴ Zob. H. von Moltke, *Moltke's Tactical Problems from 1858 to 1882*, London 1894. Dostępny online: https://books.google.pl/books?id=UCIEAAAAYAAJ&printsec=frontcover&dq=intitle:tactical+inauthor:moltke&hl=en&sa=X&ei=pe85UZuD08iP0QGRqYHADw&q=&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false, [dostęp: 28.04.2021].

⁵ Zob. F. Sayre, *Map Maneuvers and Tactical Rides*, Springfield 1911. Dostępny online: https://books.google.pl/books?id=NcBJAAAAIAAJ&printsec=frontcover&dq=intitle:tactical+intitle:rides&hl=en&sa=X&ei=HS8_UYW00KjC0AHDqYCAw&q=&redir_esc=y, [dostęp: 28.04.2021].

Rys. 3. Gry decyzyjne z dowolnym komponentem fikcyjnym to fikcyjne gry decyzyjne



Źródło: opracowanie własne.

Wspaniałą cechą fikcyjnych gier decyzyjnych jest to, że pozwalają one prowadzącemu zaprojektować ćwiczenie wokół wybranego czynnika, a tym samym skupić na nim uwagę uczestników. Historycznie czynnikiem tym był teren. W niemieckiej tradycji wojskowej powiązanie fikcyjnych gier decyzyjnych z terenem jest tak silne, że nazywano je problemami na mapach (*Planspiele*). Z czasem twórcy gier zaczęli używać tej metody do eksploracji innych problemów niż wykorzystanie terenu w działaniach wojennych. Przykładem jest ożywienie problematyki gier decyzyjnych w amerykańskim Korpusie Piechoty Morskiej w późnych latach 80. i wczesnych latach 90. XX wieku. Wykorzystywano je wówczas do eksploracji technik, konwencji i procedur związanych z wojną manewrową. Linki do tych gier można znaleźć na stronach *The Case Method in PME (Introduction)*⁶ i *Unit Professional Military Education*⁷.

Niccolò Machiavelli o fikcyjnych grach decyzyjnych

„Filipomenesa⁸, księcia achajskiego, chwałą pisarze między innymi także za to, że w czasach pokojowych nie myślał nigdy o niczym innym, jak o sposobach wojowania,

⁶ <https://casemethodusmc.blogspot.com/2015/12/a-great-source-for-tactical-decision.html>, [dostęp: 28.06.2021].

⁷ <https://unitpme.blogspot.com/2015/12/tactical-decision-games-where-to-find.html>, [dostęp: 28.06.2021].

⁸ Filipomenes (Filopojmen z Megalopolis) 252–182 p.n.e. – ośmiokrotnie sprawował funkcję stratega Związku Achajskiego. Zasłynął z walk przeciw Etołom i Spartanom. Podczas I wojny macedońskiej (215–205 p.n.e.) zwyciężył Spartan w bitwie pod Mantineją (207 r. p.n.e.), a następnie uczestniczył w zakończonym sukcesem oblężeniu Gytheion (195 r. p.n.e.). Rzymianie pod wodzą Tytusa Kwinkcjusza Flamininusa nie pozwolili wówczas kontynuować działań przeciw Sparcie, jednak trzy lata później Filopojmenowi udało się

i kiedy znajdował się w polu z przyjaciółmi, zatrzymywał się często i rozprawiał z nimi w ten sposób: «Gdyby na tym wzgórzu byli nieprzyjaciele, a my byśmy stali tutaj, kto z nas miałby przewagę i jak bez niebezpieczeństwa można by, zachowując szyki, pójść na spotkanie? Gdyby oni cofnęli się, jak mamy ich ścigać?». I przechodził z nimi po kolei wszystkie przypadki, jakie na wojnie mogą się zdarzyć, wysłuchiwał ich zdania, wypowiadał swoje, uzasadniając je, tak że wobec tych ciągłych rozpraw nie mógł, wtedy gdy prowadził wojsko, zajść żaden taki wypadek, w którym nie umiałby sobie poradzić⁹.

Wielką zaletą fikcyjnych gier decyzyjnych jest to, że pozwalają prowadzącemu dostosować ćwiczenie do zajęć, jakie chce przeprowadzić. Dzięki temu, jeśli chce przeprowadzić pojedyncze okrążenie siłami trzech sekcji piechoty, może zaprojektować scenariusz, który będzie mu pasował do jego wykonania. To znaczy: odpowiednia będzie liczebność sił przeciwnika, ogólna sytuacja będzie pozwalać na przeprowadzenie takiego manewru, a teren będzie zapewniał możliwość skrytego podejścia i dogodne pozycje strzeleckie dla żołnierzy.

Niestety wolność budowy scenariusza wokół wybranej koncepcji to także wolność budowy scenariusza wokół danego uprzedzenia. Było to krytyczną wadą systemu szkolenia wojska niemieckiego między wojnami o zjednoczenie (1864–1871) a końcem II wojny światowej (1939–1945). Z jednej strony taktyczne gry decyzyjne, wymagające zdecydowanych działań w warunkach niepewności, umożliwiły rozwój niezrównanej wirtuozerii taktycznej u oficerów. Z drugiej jednak strony zaniedbano problemy leżące poza wąskim obszarem opisywanym przez te fikcyjne scenariusze. Niemieccy oficerowie nie mieli przez to szczególnej przewagi w dziedzinach: logistyki, wielkiej strategii, polityki międzynarodowej, współpracy cywilno-wojskowej czy działań nieregularnych. Co więcej, oficerowie dysponujący zaawansowaną wiedzą taktyczną często starali się rozwiązywać działaniami bojowymi problemy, które należało rozwiązywać za pomocą innych środków.

ją przyłączyć do Związku Achajskiego, wykorzystując panujący w niej chaos spowodowany śmiercią króla Nabisa (192 r. p.n.e.). Podczas powstania Messeńczyków Filipomenesa wzięto do niewoli, wówczas zażył truciznę (182 r. p.n.e.). Źródła różnią się w kwestii lat jego życia. Na potrzeby niniejszego przypisu daty podano za: <https://www.britannica.com/biography/Philopoemen>, [dostęp: 28.04.2021].

⁹ Oryginalny cytat za: N. Machiavelli, *The Prince*, tłum. W.K. Marriott, Chapter 14, <https://www.gutenberg.org/cache/epub/1232/pg1232-images.html#chap14> [b.d.]. Cytat w języku polskim za: idem, *Księżę*, tłum. C. Nanke, PIW, Warszawa 1987, s. 78–79.

Rys. 4. Studia przypadków



Źródło: opracowanie własne.

Studia przypadków

Studium przypadku to analiza konkretnego wydarzenia. Jeśli badanie przeprowadza się z perspektywy czasu, to jest ono retrospektywnym studium przypadku. Jeśli przypadek opisany został tylko do momentu, w którym wymagane jest podjęcie decyzji przez uczestników, to jest to decyzyjne studium przypadku.

Uczestnik retrospektywnego studium przypadku nie jest bezpośrednio zaangażowany w dane wydarzenie. Jest swoistym bezstronnym obserwatorem korzystającym z wiedzy, która nie była dostępna historycznym uczestnikom wydarzeń. Z tego powodu retrospektywne studia przypadków są również określane mianem opisowych (deskryptywnych) [*descriptive cases*] lub oceniających (ewaluacyjnych) [*evaluative cases*]. Uczestnik decyzyjnego studium przypadku zostaje jednak *umieszczony* wewnątrz historii i przyjmuje rolę rzeczywistej osoby, która w danym miejscu i czasie miała do czynienia z sytuacją problemową. Podobnie jak odgrywana osoba, uczestnik decyzyjnego studium przypadku podejmujący decyzję nie zna wyniku wydarzeń, w których bierze udział, a zwłaszcza nie wie tego, czy wybrane przez niego rozwiązanie zadziała.

Ponieważ decyzyjne studia przypadku stawiają uczestnika w roli decydenta spoglądającego w niepewną przyszłość, czasami określane są mianem *perspektywicznych studiów przypadku* [*prospective cases*].

Zalety decyzyjnych studiów przypadku

Decyzyjne studia przypadków oferują uczestnikom różnorodne korzyści. Wynikają one zarówno z samych powiązań między podejmowaniem decyzji a rzeczywistymi wydarzeniami, jak i wymogu, aby uczestnicy rozpatrywali sprawę z punktu

widzenia konkretnej osoby. Uczestnicy decyzyjnego studium przypadku podejmują decyzje, a następnie wyjaśniają je i bronią ich. Podjęcie decyzji wymaga zdobycia dodatkowych informacji, co skłania do pogłębiania wiedzy. Największa korzyść z decyzyjnych studiów przypadków wypływa zaś z wzajemnego przenikania się tych aspektów. Kluczowe jest to, że sprawy związane z podejmowaniem decyzji są z natury angażujące.

Warto podkreślić, że właściwie prowadzone decyzyjne studia przypadku są świetną zabawą. Tym samym lepiej przekazują wiedzę opartą na faktach niż podawcze metody kształcenia, np. wykład.

Studium przypadku w nauczaniu historii

Studium przypadku jest pracą historyczną. Stanowi celowe badanie ściśle powiązanych wydarzeń, które miały miejsce w przeszłości. Dlatego uczestnik studium za każdym razem, gdy dowiaduje się czegoś za jego pomocą, pogłębia swoją wiedzę historyczną. Co więcej, przyglądając się tamtym wydarzeniom krytycznym okiem, ćwiczy też sztukę nadawania sensu wydarzeniom z przeszłości.

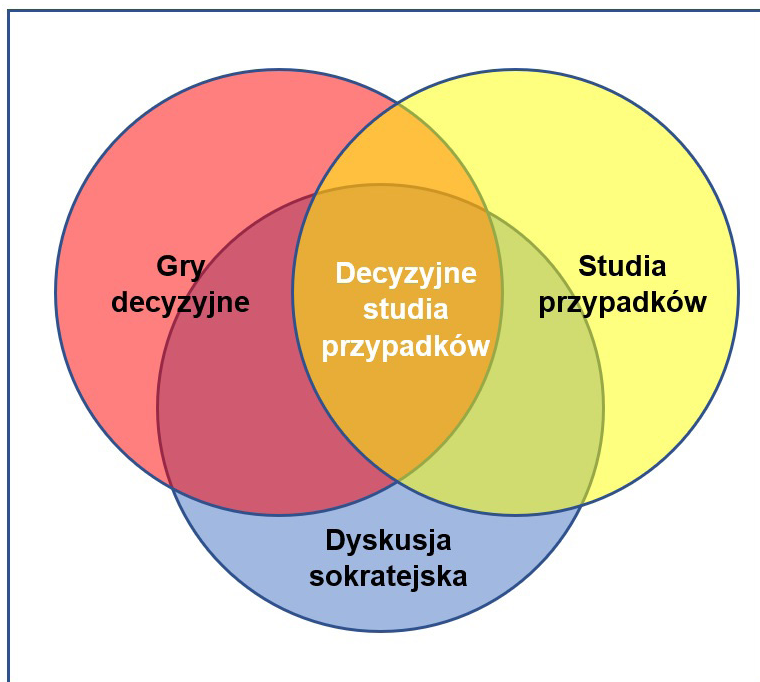
Nauka historii metodą studiów przypadków niesie ze sobą rozliczne korzyści. Pierwszą z nich jest znajomość rzeczy „trwałych” lub zmieniających się bardzo wolno, takich jak geografia, natura ludzka czy zasadnicza natura takich zjawisk, jak: wojna, biznes, systemy władzy czy edukacji. Ponadto ta metoda zapewnia bogaty zasób analogii – wiedzę o tym, jak i dlaczego powstały techniki, procedury oraz konwencje w danej dziedzinie – a także uwalnia od „doczesnej zaściankowości”, ponieważ uczestnik studium patrzy na wydarzenia z perspektywy innych czasów niż jego własne, nabywając tym samym rodzaju wyrafinowania podobnego do tego, jakie zdobywają podróżnicy.

Tych zalet doświadczają zarówno osoby, które uczą się metodą decyzyjnych studiów przypadków, jak i te korzystające z retrospektywnych studiów przypadków.

Dyskusja o przypadkach

Nauczanie metodą decyzyjnych studiów przypadków składa się z dwóch zasadniczych elementów: prezentacji problemu i dyskusji o nim. Prezentacja może przyjąć różnorodne formy, np. artykułu, zbioru dokumentów, podcastu lub filmu przedstawionego przez uczestnika studium przed grupą. Alternatywnie – krótkiego wykładu lub prezentacji multimedialnej. Dyskusja może jednak przybrać tylko formę *dyskusji sokratejskiej*.

Rys. 5. Studia przypadków



Źródło: opracowanie własne.

Dyskusja sokratejska

Dyskusja sokratejska składa się z trzech części. W **pierwszej** prowadzący rozpoczyna dyskusję, zwracając się do uczestnika w taki sposób, w jaki zwracałby się do nieznanego [*cold calling*]. Wybranemu uczestnikowi zostaje przydzielona rola protagonisty sytuacji decyzyjnej i otrzymuje on zadanie udzielenia odpowiedzi na podstawowe pytanie danej sytuacji decyzyjnej. W **drugiej** prowadzący zadaje pytania, które mają wciągnąć innych uczestników do dyskusji (np. prosi ich o udzielenie odpowiedzi na podstawowe pytanie, prosi jednego uczestnika o krytykę odpowiedzi udzielonej przez innego lub pyta o wyjaśnienie danego faktu lub koncepcji). W **trzeciej** prowadzący przyjmuje rolę moderatora zarządzającego przebiegiem dyskusji, tak aby wydobyć dużą liczbę różnorodnych punktów widzenia i przemyśleń. Dobrą, praktyczną zasadą¹⁰ w tej części dyskusji sokratejskiej jest kontynuować ją tak długo, aż uczestnicy przedstawią rozwiązania, które były lub mogły być rozważane przez historycznych decydentów.

W dyskusji sokratejskiej zawiera się jednak więcej niż prosta sekwencja pytań. Aby skutecznie wypełnić to zadanie, prowadzący dyskusję musi zostać – jak

¹⁰ Autor stosuje w tym miejscu termin *rule of the thumb* – dosł. reguła kciuka. Jest to termin odnoszący się do przybliżonej metody wykonywania danej rzeczy, opartej na praktycznym doświadczeniu, a nie wiedzy teoretycznej.

określał to Benjamin Franklin – „pokornie pytającym”. Oznacza to, że powinien być szczerze zainteresowany uzyskaniem od uczestników odpowiedzi i opinii oraz zachować otwarty umysł wtedy, gdy przedstawiają oni swoje koncepcje, bronią ich i je dopracowują.

Wielu doświadczonych nauczycieli zauważa, że technika parafrazowania świetnie sprawdza się w podtrzymaniu podejścia „pokornie pytającego” podczas dyskusji sokratejskiej. W ten sposób podtrzymują zwyczaj automatycznego odpowiadania na propozycje uczestników dyskusji ze zwięzłym powtórzeniem tego, co od nich usłyszeli. Ta technika ma tę dodatkową zaletę, że daje innym uczestnikom dyskusji drugą szansę, aby wysłuchać rozwiązań prezentowanych przez przedmówców. Co więcej, pokazuje uczestnikom, że prowadzący dyskusję aktywnie słucha tego, co powiedzieli.

Inną techniką przydatną w zachowaniu właściwej postawy podczas dyskusji sokratejskiej jest zachowanie ścisłej neutralności. Zamiast przedstawiać własne poglądy, prowadzący powinien zadawać dodatkowe pytania. Część z nich powinna być skierowana do uczestnika dyskusji, który właśnie wyraził swoją opinię. Reszta powinna być prośbami do pozostałych uczestników dyskusji, aby skomentowali to, co powiedział ich przedmówca.

Bez względu na użyte techniki nauczyciel prowadzący dyskusję musi robić to, co w jego mocy, aby uczestnicy dyskusji nie mieli wrażenia, że celem zadawania trudnych pytań jest ośmieszenie ich i sprawienie, żeby czuli się oni głupi i pozbawieni umiejętności udzielenia odpowiedzi na pytanie. Należy też unikać sprawiania wrażenia, że odpowiedzi udzielane przez uczestników służą jedynie „rozgrzewce” przed przedstawieniem „prawdziwej” odpowiedzi na pytanie, jaką stanowi opinia nauczyciela. Innymi słowy, prowadzący dyskusję musi unikać zarówno sarkazmu, jak i pedanterii.

Benjamin Franklin o podejściu sokratejskim

„Gdy pracowałem nad udoskonaleniem języka, wpadła mi w ręce gramatyka angielska (zdaje się, Greenwooda). Na końcu były dwa krótkie szkice o retoryce i logice. Ten ostatni kończył się przykładem dyskusji metodą Sokratesa. Wkrótce potem kupiłem *Pamiętne dzieła Sokratesa* Ksenofonta, gdzie było dużo przykładów tej samej metody. Byłem nią zachwycony i szybko przyswoiłem ją sobie, przyjmując skromny system pytań i wątpliwości zamiast argumentacji, przeczenia i pozytywnych tez”¹¹.

Bibliografia

Franklin B., *The Autobiography of Benjamin Franklin*, J.D. Lippencott & Co., Philadelphia 1868.

Machiavelli N., *The Prince*, <https://www.gutenberg.org/cache/epub/1232/pg1232-images.html#chap14>, [dostęp: 28.06.2021].

¹¹ Oryginalny cytat za: B. Franklin, *The Autobiography of Benjamin Franklin*, Philadelphia 1868, s. 99. Cytat w języku polskim za: idem, *Autobiografia*, tłum. P. Radecki, [b.m.] 2021, s. 18.

Moltke H. von, *Moltke's Tactical Problems from 1858 to 1882*, London 1894.

Sayre F., *Map Maneuvers and Tactical Rides*, Press of Springfield Printing and Binding Company, Springfield 1911.

Tactical Decision Games: Where to Find Them, <https://unitpme.blogspot.com/2015/12/tactical-decision-games-where-to-find.html>, [dostęp: 28.06.2021].

The Case Method in PME (Intro), <https://casemethodusmc.blogspot.com/2015/12/a-great-source-for-tactical-decision.html>, [dostęp: 28.06.2021].

Pozycje bibliograficzne wykorzystane przez tłumacza

AAP-6. *Słownik terminów i definicji NATO zawierający wojskowe terminy i ich definicje stosowane w NATO*, 2020, https://wcnjik.wp.mil.pl/u/AAP6PL_na_2020_07.pdf, [dostęp: 28.04.2021].

Franklin B., *Autobiografia*, [b.m.] 2021.

Machiavelli N., *Księżę*, PIW, Warszawa 1987.

Philopoemen: Greek general [w:] *Britannica*, <https://www.britannica.com/biography/Philopoemen>, [dostęp: 28.04.2021].

Decision-forcing cases

Abstract

A decision-forcing case is an exercise which asks students to solve a problem faced by an actual person at some point in the past. Because the problem is drawn from real life, a decision-forcing case is a type of case study. Because students are asked to provide specific solutions to a concrete problem, a decision-forcing case is also a kind of decision game. In other words, a decision-forcing case is both a case study that asks students to make a decision and a decision-game based on real facts. A case study that describes an event without asking students to make a decision is not a decision-forcing case. Rather, it is a 'retrospective case study'. Likewise, a decision game based upon an imaginary scenario is not a decision-forcing case, but a 'fictional decision game'. Decision-forcing cases offer a variety of benefits to students. Some of these benefits are a function of the links between decision-forcing cases and an actual events. Others derive from the requirement that students examine the case from the point of view of a particular individual. Some of the benefits of learning from decision-forcing cases result from the requirement that students make, explain, and defend decisions. Others are a product of the need to make sense of many different kinds of evidence. A few of the benefits of the use of decision-forcing cases – and these tend to be the most important benefits – come from the interaction of these different aspects. One of these is the fact that decision-forcing cases are inherently engaging. Indeed, if taught properly, they are a great deal of fun. The other is that decision-forcing cases do a far better job of imparting factual knowledge than teaching methods that are solely concerned with the delivery of facts.

Słowa kluczowe: decyzyjne studium przypadku, studium przypadku, gra decyzyjna, metoda nauczania

Key words: decision forcing cases, case study, decision game, teaching methodology

Bruce Ivar Gudmundsson

Stosował różne rodzaje studiów przypadków w nauczaniu żołnierzy zawodowych od 1989 roku, kiedy jako oficer rezerwy Amerykańskiego Korpusu Piechoty Morskiej (US Marine Corps – USMC) został powołany do służby czynnej, aby zaprojektować Szkołę Zaawansowanych Działań Zbrojnych (School of Advanced Warfighting – SAW). Od tego czasu wykładał na Uniwersytecie Oksfordzkim, w Królewskiej Akademii Wojskowej w Sandhurst (Royal Military Academy Sandhurst), Amerykańskiej Akademii Wojsk Lądowych (United States Army War College – USAWC), Akademii Dickinsona (Dickinson College) i na Uniwersytecie Korpusu Piechoty Morskiej (Marine Corps University – MCU). Prowadził też warsztaty z metodyki studiów przypadku na wielu amerykańskich uczelniach i w jednostkach wojskowych, a także na uczelniach wojskowych w Wielkiej Brytanii, Holandii, Norwegii, Szwecji, Finlandii, Estonii, na Łotwie i Litwie. Autor pięciu książek i licznych artykułów poświęconych różnym aspektom współczesnej historii wojskowej, obecnie pracuje nad książką o historii metod aplikacyjnych w szkolnictwie wojskowym. Notatki robocze na temat tego projektu można znaleźć na jego stronie internetowej *The Military Learning Gateway*¹². E-mail: decision.forcing.case@gmail.com

Marek Klasa – tłumacz

Starszy wykładowca w Akademii Sztuki Wojennej. E-mail: m.klasa@akademia.mil.pl

¹² *The Military Learning Gateway*, <https://teachusmc.blogspot.com/>, [dostęp: 28.06.2021].