

Spis treści

Wstęp (Jan Zych)	7
Czego dotyczy niniejsza publikacja?	7
Treść i struktura publikacji	8
Adresat	9
Słownik podstawowych pojęć dotyczących gier decyzyjnych (Anna Zagórska, Jan Zych)	11
Rozdział 1. Gry decyzyjne w dyscyplinie: nauki o bezpieczeństwie (Jan Zych)	15
1.1. Usytuowanie nauk o bezpieczeństwie w dokumentach normatywnych	16
1.2. Perspektywa wyjścia poza dziedzinę nauk społecznych	17
1.3. Podejmowanie decyzji w zarządzaniu bezpieczeństwem – wybrane dyskursy	19
1.4. Przegląd naukowych stanowisk na temat podejmowania decyzji	22
1.4.1. Stanowisko prof. Kieżuna	22
1.4.2. Stanowisko prof. Simona	24
1.4.3. Stanowisko prof. Sadowskiego	25
1.4.4. Stanowisko prof. Penca	26
1.4.5. Stanowisko prof. Schermerhorna	26
1.4.6. Stanowisko prof. Bielskiego	27
1.4.7. Stanowisko prof. Wachowiaka	27
1.4.8. Stanowisko prof.: Kaczmarka i Sikorskiego	28
1.4.9. Stanowisko prof. Ackoffa	29
1.5. Wiedza, świadomość decydenta w procesie podejmowania decyzji	32
1.6. Inhibitory w podejmowaniu optymalnych decyzji	35
1.7. Warstwa normatywna w podejmowaniu decyzji w zarządzaniu kryzysowym	37
1.7.1. Ustawa o stanie klęski żywiołowej	38
1.7.2. Ustawa o stanie wyjątkowym	39
1.7.3. Ustawa o samorządzie powiatowym	40

1.7.4. Ustawa o samorządzie województwa	40
1.7.5. Ustawa o państwowym ratownictwie medycznym	41
1.7.6. Rozporządzenie w sprawie szczegółowych zasad organizacji krajowego systemu ratowniczo-gaśniczego	41
1.8. Kodyfikacja ról i zadań w grach decyzyjnych osadzonych w administracji publicznej	41
1.8.1. Prawo, a definiowanie ról i zadań administracji publicznej dla zarządzania kryzysowego	42
1.8.2. Znaczenie kodyfikacji dla definiowania ról menedżerskich	47
1.9. Podsumowanie treści zawartych w rozdziale 1	48
Rozdział 2. Gry decyzyjne – podstawy (Anna Zagórska)	53
2.1. Wprowadzenie do teorii gier	53
2.1. Historia gier na świecie w naukach o bezpieczeństwie	57
2.2. Założenia gier decyzyjnych	71
2.3. Rodzaje gier. Typy gier	85
2.4. Atuty gier decyzyjnych	93
Rozdział 3. Przykłady gier decyzyjnych dedykowanych w obszar zarządzania bezpieczeństwem (Jan Zych)	99
3.1. Kompetencje	101
3.1.1. Kompetencje twarde	102
3.1.2. Kompetencje miękkie	102
3.2. Gra decyzyjna LEGION	103
3.2.1. Mechanizmy charakteryzujące grę decyzyjną LEGION	103
3.2.2. Resume na temat gry decyzyjnej LEGION	105
3.3. Gra wojenna – symulator GAMBIT	109
3.4. Gra wojenna GAMBLER	114
3.5. Gra decyzyjna CYRYL	117
Zakończenie (Jan Zych)	121
Wykaz cytowanej literatury (Anna Zagórska, Jan Zych)	126
Załączniki (Jan Zych)	128
Przykładowa karta przedmiotu „Wprowadzenie do gier decyzyjnych”	128

*Doświadczenie, które w zwykłych warunkach zdobywa się latami,
za pomocą gier symulacyjnych osiąga się w ciągu tygodni.*

Leonid Kantorowicz¹

Czego dotyczy niniejsza publikacja?

Celem niniejszej książki jest zapewnienie istotnej luki, jaka występuje w wiedzy studentów przygotowujących do pełnienia ról menedżerskich w zarządzaniu bezpieczeństwem. Ustalając założenia i koncepcję publikacji przyjęto dwa podstawowe cele:

- 1) usystematyzowanie podstawowej wiedzy na temat gier decyzyjnych implementowanych w domenie zarządzania bezpieczeństwem;
- 2) przedstawienie tej problematyki w taki sposób, aby z książki mógł skorzystać zarówno początkujący Czytelnik bez wstępnego przygotowania z cybernetyki, jak i pracownik naukowy specjalizujący się z w implementacji teorii gier i teorii decyzji w obszarach zarządzania bezpieczeństwem.

Publikacja pt.: *Wprowadzenie do gier decyzyjnych w naukach o bezpieczeństwie* zawiera podstawowe treści dotyczące roli gier decyzyjnych w procesach przygotowania kadr menedżerskich do zarządzania bezpieczeństwem. Główna perspektywa z jakiej prezentowane są treści niniejszej publikacji, to dyscyplina nauki o bezpieczeństwie.

¹ Leonid Kantorowicz – ekonomista i matematyk rosyjski, laureat nagrody Nobla z ekonomii w 1975 roku.

Prezentowane w książce dociekania porządkują wstępnie siatkę pojęciową dotyczącą doskonalenia mechanizmów ludzkiego myślenia, bazującego przede wszystkim na modelach growych, związanych z racjonalizacją prognozowania stanów przyszłych, lepszego rozumienia procesu wypracowania decyzji, wartościowania skutków podjętych decyzji oraz określania kryteriów i preferencji wyboru wariantu decyzyjnego.

Niniejsza publikacja to wybiórcza prezentacja aktualnego stanu wiedzy zawartego w rozproszonych publikacjach o grach decyzyjnych, ze szczególnym uwzględnieniem aspektów zarządzania bezpieczeństwem. Publikacja ta wpisuje się w liczny zbiór dyskusji na temat wzajemnych relacji bytów, jakimi są gra, decyzja i zarządzanie bezpieczeństwem. Unikatowość tej książki polega na rozpatrywaniu różnych aspektów preparacji jednostek lekcyjnych w konwencji gry decyzyjnej, dla kształtowania kompetencji menedżerskich w zarządzaniu bezpieczeństwem.

Autorzy książki mają świadomość, że książka ta absolutnie nie wyczerpuje podjętej tematyki, a w zasadzie odświeża zapomniane narracje oraz otwiera względnie nowe dotyczące tematyki stosowania gier decyzyjnych w kształtowaniu unikatowych kompetencji w kilku uzupełniających się aspektach:

- zarządzania bezpieczeństwem,
- zgrywalizowania fragmentów rzeczywistości,
- konstruowania scenariuszy do symulacji komputerowych,
- implementacji metod sytuacyjnych w ciału gry decyzyjnej.

Treść i struktura publikacji

Podział tematyczny i kolejność rozdziałów starano się skomponować w taki sposób, aby zainteresować Odbiorców prezentowaną tematyką.

Książka składa się ze **wstępu** i **trzech dopełniających się rozdziałów**. Całość opracowania kończą: **podsumowanie**, **wykaz cytowanej literatury** oraz **załączniki**.

Wstęp zawiera klasyczne wprowadzenie do problematyki teorii gier i teorii decyzji implementowanych w obszarze zarządzania bezpieczeństwem. Zaprezentowano też strukturę niniejszej publikacji, przedstawiając hasłowo, jakie treści zawarto w poszczególnych częściach publikacji.

Rozdział 1 zatytułowany „**Gry decyzyjne w dyscyplinie: nauki o bezpieczeństwie**” uwzględnia interpretacje i wyjaśnia trzy główne kategorie pojęciowe, na których bazuje niniejsza publikacja: gra, decyzja i bezpieczeństwo.

Rozdział 2 zatytułowany „**Gry decyzyjne - podstawy**” stanowi przegląd różnych narracji, jakie występują w dostępnej autorom literaturze polskiej i obcojęzycznej. Przede wszystkim sięgnięto do literatury z obszaru teorii gier i teorii oraz

nauk o bezpieczeństwie (historycznie do 2005 roku były to nauki wojskowe, a do 2018 roku równolegle funkcjonowały dyscypliny: nauki o bezpieczeństwie i nauki o obronności).

Rozdział 3 nosi tytuł „**Przykłady gier decyzyjnych dedykowanych w obszar zarządzania bezpieczeństwem**”. W rozdziale tym przedstawiono też problematykę kształtowania kompetencji w zakresie włączania gier decyzyjnych do zarządzania bezpieczeństwem. Wyjaśniono pojęcie „kompetencje”, które należy rozumieć jako połączenie wiedzy, umiejętności i postaw społecznych. Kompetencje, umiejętności, kwalifikacje, uprawnienia, postawy nie są bowiem pojęciami tożsamymi i nie powinny być traktowane jak synonimy. Kompetencje należy zatem postrzegać jako połączenie:

- opanowania wiedzy z danego zakresu („Wiem «co»?”),
- nabycia umiejętności (np. wiedza proceduralna; „Wiem «jak» i potrafię to zrobić”),
- ukształtowania postaw („Chcę i jestem gotów wykorzystać pożytecznie nabytą wiedzę”)².

W **załączniku** umieszczono przykładową kartę przedmiotu „Wprowadzenie do gier decyzyjnych”.

Adresat

Publikacja adresowana jest w pierwszej kolejności do grona obecnych, jak również przyszłych pracowników i funkcjonariuszy organizacji i służb zajmujących się podnoszeniem i utrzymaniem bezpieczeństwa na jak najwyższym poziomie. Pełniąc rolę menedżerów zarządzania kryzysowego, powinni oni rozumieć i potrafić zastosować gry decyzyjne w procesach analityczno-decyzyjnych. W zamyśle autorów publikacja ta powinna być też przewodnikiem problemowym, zapewniającym właściwą implementację gier decyzyjnych w obszar zarządzania bezpieczeństwem.

Autorzy mają nadzieję, że treści zawarte w niniejszej książce przyczynią się do przesunięcia granicy wiedzy na temat kształtowania unikatowych kompetencji analityczno-zarządczych u współczesnych menedżerów bezpieczeństwa. Pokładają też nadzieję, że treści zawarte w publikacji wpłyną pozytywnie na kształtowanie nowego pokolenia menedżerów zarządzania bezpieczeństwem, rozumiejących mechanizmy grove służące bezpieczeństwu.

Jan Zych

Kielce 2020

² W. Strykowski, *Kompetencje nauczyciela szkoły współczesnej*, „Edukacja Medialna” 2002, nr 4, s. 5–12.