

Powstanie Warszawskie po 80 latach: o czym mówią nam rozkazy i odezwy dowódców

Gra „Warsaw Rising” to nie tylko klasyczna „strzelanka”, w której występują postaci stylizowane na powstańców i ich przeciwników a sceny z Powstania Warszawskiego stanowią tło utrzymane w komiksowej formie. O wyjątkowości projektu świadczy to, że nawet jeśli grający wykaże się ponadprzeciętnymi umiejętnościami i refleksem, zaliczając wszystkie misje - gra nieuchronnie zakończy się klęską Powstania. W odróżnieniu od innych, cieszących się popularnością rozgrywek, których akcja toczy się w okresie II wojny światowej, opowieść o walczącej Warszawie pozostaje w zgodzie z prawdą historyczną i dlatego, wobec przytłaczającej przewagi przeciwnika, pomimo bezprzykładnego bohaterstwa i determinacji Powstańców, musi zakończyć się ich kapitulacją. Gra daje nam wyjątkową szansę na zanurzenie się w tej mrocznej, ale i niosącej w sobie iskrę nadziei historii.

Grający ani przez chwilę nie zatracą kontaktu z wojenną rzeczywistością Warszawy w 1944 roku i ta właśnie cecha „Warsaw Rising” wyróżnia grę od wielu innych. Już od pierwszych chwil gry czujemy ciężar odpowiedzialności jaka na nas spada. Wcielamy się w dowódcę grupy powstańców, na których barkach spoczywa nie tylko ich własne życie, ale też losy całego zrywu. Dokonujemy wyboru towarzyszy broni, biorąc pod uwagę ich indywidualne umiejętności. Mamy wpływ na to jakimi zasobami amunicji będziemy dysponować w trakcie przemierzania ulic Warszawy. Każdy dzień przynosi nowe wydarzenia opisane szczegółowo w kalendarium, widać jak obszar miasta objęty Powstaniem kurczy się, jak topnieje liczba ludności i powstańców przebywających na wyzwolonym skrawku niepodległej Polski. W ten proces systematycznego zbliżania się do nieuchronnego końca, wpisują się załączone i dostępne w trakcie rozgrywki **odezwy i rozkazy dowództwa oddziałów powstańczych i prawowitych władz polskich**.¹ Ich lektura potęguje i uwiarygodnia stan bezradności i samotności walczących, którzy nie tylko muszą zmagać się z napotykanymi patrolami liczniejszych i lepiej uzbrojonych żołnierzy niemieckich, ale dodatkowo nie mogą liczyć na realne wsparcie, z uwagi na bierną postawę Sowietów i obojętność Aliantów.

Gra „Warsaw Rising” opowiada o Powstaniu, które było najważniejszym wydarzeniem w wymiarze polityczno-militarnym i społecznym na ziemiach polskich okupowanych przez Niemcy w latach 1939-1944, największą bitwą stoczoną przez oddziały partyzanckie, w końcowej fazie walk uznane za pełnoprawne wojsko alianckie i największym powstaniem miejskim w okresie II wojny światowej. Zważywszy rangę i doniosłe konsekwencje Powstania, istotne znaczenie ma zrozumienie genezy i uwarunkowań towarzyszących podjęciu przez legalne władze polskie decyzji o rozpoczęciu walki o opanowanie Warszawy. Powszechnie ocenia się, że powstanie było w sensie wojskowym wymierzone przeciw Niemcom, a politycznie przeciwko Związkowi Sowieckiemu. Trzeba wziąć pod uwagę, że z jednej strony struktury Polskiego Państwa Podziemnego funkcjonowały po 1941 roku na terenach polskich w całości okupowanych przez Niemcy, przeciwstawiały się terrorowi okupanta, organizowały patriotyczną część społeczeństwa do pracy dla legalnego Rządu Rzeczypospolitej Polskiej, z drugiej strony od stycznia 1944 roku tereny przedwojennego

¹ Wszystkie cytowane rozkazy i odezwy są dostępne w grze „Warsaw Rising”.

państwa polskiego stopniowo zajmowały wojska sowieckie i z coraz większą ostrością występował problem nieuregulowanych stosunków polsko-sowieckich. Formalnie Związek Sowiecki pozostawał w sojuszu z Aliantami, czyli przede wszystkim Wielką Brytanią i Stanami Zjednoczonymi, natomiast od 25 kwietnia 1943 roku Polska nie utrzymywała stosunków dyplomatycznych ze Związkiem Sowieckim, w związku z czym na terenach polskich przejmowanych z rąk niemieckich, nowe władze sowieckie nie uznawały suwerenności legalnego Rządu Polskiego.

W tej sytuacji dowództwo Armii Krajowej, w porozumieniu z Delegatem Rządu na Kraj, zdecydowało rozpocząć walkę o przejęcie kontroli nad Warszawą. Spodziewano się, że wysiłek zbrojny i ofiarność powstańców zademonstrowane w stolicy okupowanej Polski, wpłyną na politykę Aliantów zachodnich, a także na postawę Sowietów. Dla Polaków, w szczególności dla mieszkańców Warszawy, wielka gra polityczna nie była tak istotna, jak chęć odreagowania pięciu lat cierpień i upokorzeń spowodowanych niemiecką okupacją. O tych nastrojach mówi w pierwszych słowach odezwa władz powstańczych z dnia 1 sierpnia skierowana do ludności cywilnej:

„Polacy! Od dawna oczekiwana godzina wybiła. Oddziały Armii Krajowej walczą z najeźdźcą niemieckim we wszystkich punktach Okręgu Stołecznego.”

Liczył się przede wszystkim fakt podjęcia walki z okupantem, możliwość swobodnego bycia „u siebie”, zrzucenie jarzma obcej władzy. Już w trakcie pierwszej misji „Warsaw Rising”, tak jak prawdziwi powstańcy, uczestniczymy w zadaniach prowadzących do opanowania budynków Poczty Głównej i Prudentialu, zdobywamy niemieckie czołgi czy odbijamy zakładników z rąk niemieckich oddziałów. Walczącym i przelewającym krew żołnierzom, komendant AK 9 sierpnia dodawał otuchy wizją odbudowy Polski, jako państwa: wolnego, niepodległego i społecznie sprawiedliwego.

Powstanie Warszawskie nie miało jednak szans powodzenia. Wprawdzie w pierwszych dniach walk Powstańcy opanowali Śródmieście, Stare Miasto, Wolę, Powiśle, część Ochoty, Mokotowa i Żoliborza, jednak nawet w zajętych dzielnicach Niemcy utrzymali się w umocnionych punktach obronnych. Entuzjazm i poświęcenie nie zrównoważyły braku broni i amunicji a także wystarczającej liczby odpowiednio przeszkolonych żołnierzy.

W największym skrócie, w trakcie Powstania już 5 sierpnia Niemcy przystąpili do natarcia na Wolę, gdzie dopuścili się masowych zbrodni na ludności cywilnej. Po zdobyciu Woli i Ochoty, 11 sierpnia nastąpiło niemieckie uderzenie na Stare Miasto, gdzie rozgorzały najcięższe walki, zakończone opuszczeniem dzielnicy przez Powstańców i przejściem 1 i 2 września kanałami do Śródmieścia i na Żoliborz. Kolejno padały reduty powstańcze na Powiślu, Czerniakowie i Mokotowie. 14 września Armia Czerwona zajęła Pragę, a oddziały komunistycznej 1 Armii Wojska Polskiego podjęły próbę przeprawy przez Wisłę, zakończoną niepowodzeniem i znacznymi stratami.

W dniu 15 sierpnia trzech przywódców Polski Podziemnej: Delegat Rządu na Kraj, Dowódca Armii Krajowej i Przewodniczący Rady Jedności Narodowej, poinformowało ludność Warszawy o podjęciu działań w celu uzyskania pomocy zarówno od Aliantów zachodnich oraz od Sowietów. Trzeba w tym miejscu wyjaśnić, że polityka Aliantów wobec

Polski była uwarunkowana nadrzędnymi, z punktu widzenia Aliantów, stosunkami ze Związkiem Sowieckim. Korzyści uzyskiwane z sojuszniczych relacji z mocarstwem walczącym z Niemcami na froncie wschodnim, miały decydujący wpływ na wstrzeźliwą postawę aliantów zachodnich wobec politycznych postulatów polskich. Z kolei Związek Sowiecki dążył nie tylko do pokonania Niemiec, ale także do zajęcia i podporządkowania sobie całego obszaru Europy Środkowo-Wschodniej. Władze sowieckie generalnie traktowały konspiracyjne struktury polskiego państwa na ziemiach polskich jako przeszkodę na drodze do osiągnięcia własnych celów, jakkolwiek doraźnie, w trakcie ofensywy skłonne były do skorzystania ze wsparcia bojowego partyzanckich oddziałów polskich w walce z Niemcami.

Z powyższych względów, pomoc z zewnątrz dla Powstania nie nadeszła, a jeśli nawet dokonywano zrzutów, czy (we wrześniu) próbę desantu z Pragi, była to pomoc o wymiarze zaledwie symbolicznym. W dramatycznych słowach pisał o tym Naczelny Wódz gen. Kazimierz Sosnkowski w rozkazie nr 19 wydanym 1 września:

„Od miesiąca bojownicy Armii Krajowej pospołu z ludem Warszawy krwawią się samotnie na barykadach ulicznych w nieubłaganych zapasach z olbrzymią przewagą przeciwnika. (...) Lud Warszawy pozostawiony sam sobie i opuszczony na froncie wspólnego boju z Niemcami – oto tragiczna i potworna zagadka, której my Polacy odcyfrować nie umiemy na tle technicznej potęgi Sprzymierzonych u progu szóstego roku wojny”.

Rozkazu gen. Sosnkowskiego nie rozpowszechniano, żeby nie osłabiać woli walki i wytrwałości. Dopiero po zakończeniu Powstania, w odezwie „Do Narodu Polskiego” datowanej 3 października, władze cywilne – podziemny rząd i parlament - gorzkimi słowami opisały samotność walczących w Warszawie:

„Skutecznej pomocy nie otrzymaliśmy. (...) Wskutek olbrzymiej przewagi ilościowej i technicznej Niemcy zdobywali jedną po drugiej opanowane przez nas dzielnice, a sytuacja nasza stawała się powoli beznadziejna. Tak wygląda prawda. Potraktowano nas gorzej niż sprzymierzeńców Hitlera: Italię, Rumunię, Finlandię. Walczyliśmy więc samotnie przez dziewięć tygodni. Walczyliśmy na gruzach Warszawy, na gruzach tego wszystkiego, co kochamy, co jest pamiątką naszej wielowiekowej przeszłości. (...) Sierpniowe powstanie warszawskie z powodu braku skutecznej pomocy upada w tej samej chwili, gdy armia nasza pomaga wyzwolić się Francji, Belgii i Holandii. Powstrzymujemy się dziś od sądenia tej tragicznej sprawy.”

Rzeczywiście, lotnictwo alianckie udzieliło niewystarczającej pomocy, dokonując okazjonalnych zrzutów w szczególnie trudnych warunkach, spowodowanych m. in. odmową władz sowieckich lądowania przez samoloty alianckie na terenach zajętych przez Armię Czerwoną. W tym miejscu warto wspomnieć, że inna gra IPN – „Lotnicy - Wojna w przestworzach” przypomina nam o tych wydarzeniach. W misji "Warszawa" gracze mają okazję wziąć udział w zrzucie zaopatrzenia dla powstańców warszawskich. To wyjątkowa okazja, by spojrzeć z góry na płonące miasto i zobaczyć cyfrową replikę Warszawy z czasów Powstania, z wieloma charakterystycznymi obiektami, takimi jak Prudential, Plac Napoleona, Starówka czy Zamek Królewski.

Kadr z gry „Lotnicy – wojna w przestworzach”, misja „Warszawa”

W drugiej połowie września, obok amerykańskiego lotnictwa, pomocy Powstańcom udzielało także lotnictwo sowieckie, ale losy powstania były już przesądzone. Pod koniec września, po zdobyciu przez Niemców Żoliborza, dalsza walka w Śródmieściu straciła sens. O dramacie dopełniającym się w Warszawie, w prostych, żołnierskich słowach mówił gen. Bór-Komorowski w ostatniej odezwie datowanej 3 października, do żołnierzy i mieszkańców Warszawy:

„Dzisiaj, gdy przemoc techniczna wroga zdołała zacieśnić nas w środkowej, jedynej w naszym posiadaniu dzielnicy miasta, gdy ruiny i zgliszcza przepiętne są ludnością współdziałającą bohatercko z wojskiem, lecz już ponad miarę umęczoną potwornymi warunkami bytowania na polu bitwy, gdy żywności nie staje już nawet na liche odżywienie (...) stanęło przed nami zagadnienie całkowitego zniszczenia przez wroga ludności Warszawy i pogrzebienia w jego gruzach szeregów walecznych żołnierzy i setek tysięcy ludności. Postanowiłem dalszą walkę przerwać.”

Już w pierwszych dniach Powstania w debacie publicznej pojawiły się kontrowersje związane z oceną zasadności decyzji o rozpoczęciu walki. Spór trwa do dziś: Powstanie poniosło doraźną klęskę zarówno w wymiarze politycznym oraz wojskowym, a Warszawa została zniszczona, zrozumiała jest refleksja nad sensem podjętych decyzji. Z drugiej strony, spektakularna demonstracja wpływów niekomunistycznego podziemia inspirowała Polaków do dalszego oporu wobec narzuconych przemocą rządów komunistycznych, a legenda bohaterskiej walki Powstańców była i jest wciąż żywa w świadomości wielu Polaków, wzmacniając nastroje patriotyczne i wolę aktywnego działania na rzecz dobra wspólnego. Coś niezwykłego dokonało się w trakcie Powstania w świadomości Polaków i ta zmiana dawała nadzieję na przyszłość:

„Zespolenie się żołnierzy, robotników, chłopów i inteligencji, braterstwo lasu i barykady w walce przeciwko wspólnemu wrogowi, wspaniała dojrzałość i determinacja ludzi prostych – niech przypieczętuje wewnętrzną zwartość i moc narodu naszego, istotną konsolidację całości naszego życia politycznego, niech nas zjednoczy na przyszłość tak, abyśmy mogli sprostać trudnym zadaniom, jakie przed nami postawi twarda rzeczywistość. Gdy taki jeszcze będzie rezultat sierpniowych walk w Warszawie, będziemy mogli spokojnie myśleć o przyszłości Polski”.

Autorzy wspomnianej odezwy „Do Narodu Polskiego” z 3 października nie pomylili się. Klęska Powstania z jednej strony nauczyła Polaków realizmu politycznego, uświadomiła im dobitnie, że mogą liczyć tylko na siebie, z drugiej strony zjednoczyła wszystkie warstwy i klasy w jedno społeczeństwo, dla którego legenda Powstania była punktem odniesienia i spoiwem. Po upływie trzydziestu sześciu lat od przytłaczającej klęski militarnej i politycznej, w sierpniu 1980 roku wszystkie warstwy społeczne potrafiły się ponownie zjednoczyć w blisko 10 milionowej „Solidarności”, prowadzącej pokojową walkę o podmiotowość i niepodległość.

"Warsaw Rising" to gra, która sprzyja budowaniu wspólnoty i umacnianiu patriotyzm wśród kolejnych pokoleń Polaków. "Warsaw Rising" to nie tylko rozrywka, ale ważne narzędzie edukacyjne i wychowawcze. Pozwala poznać historię, rozwijać wartości i kształtować postawy obywatelskie.

W 2024 roku obchodzimy 80. rocznicę wybuchu Powstania Warszawskiego. To wydarzenie o ogromnym znaczeniu dla Polski i Polaków, symbol heroizmu, poświęcenia i walki o wolność. Gra "Warsaw Rising" daje nam wyjątkową szansę na zanurzenie się w tej historii i doświadczenie jej z perspektywy powstańców. Projekt IPN może być wykorzystany jako materiał edukacyjny na lekcjach historii lub innych zajęciach pozalekcyjnych, stanowiąc doskonały punkt wyjścia do dyskusji o wartościach patriotyzmu, odwagi i odpowiedzialności. Może też inspirować młodych ludzi do dalszego zgłębiania wiedzy o historii Polski i II wojnie światowej. „Warsaw Rising” to nie tylko gra - to immersyjne doświadczenie, które pozwala lepiej zrozumieć jedno z najważniejszych wydarzeń w historii Polski. Nie jest to łatwa lekcja, ale taka, którą warto wziąć do serca. To ważne świadectwo pamięci o Powstaniu Warszawskim i jego bohaterach. Grając w „WARSAW” w 80. rocznicę wybuchu Powstania, możemy uczcić pamięć poległych i oddać im hołd.