

# משחקי

בהיסטוריה הצבאית מפורסמים משחקי מלחמה שנעשו על-ידי הצבא האדום ערב הפלישה הנאצית לברית המועצות (מבצע ברברוסה), ומשחק המלחמה של האדמירלות הקיסרית היפנית לפני ההכרעה באוקיינוס השקט (קרב מידוויי). תוצאות המשחקים והפקת לקחים (או אי-הפקתם) הם פרק לימודי כבד-משקל במכללות הצבאיות. ניתוחם של משחקי המלחמה בצה"ל ערב מלחמת יום הכיפורים ומלחמת שלום הגליל מבהיר קטיגורית את מרכזיותם של משחקי המלחמה בתכנון האופרטיבי, גם אם ביצועם לא היה בדיוק לפי הלכת הת"ל.

"משחקי המלחמה" (הסימולציה) אומצו גם על-ידי מערכות המשק האזרחיות וקנו לעצמם אחיזה נחרצת בזכות התשואה המופקת מהם – תשואה הניתנת לכימות ולשערוך במדדים כלכליים ופיננסיים מובהקים. ההתקדמות האקדמית בתחום תורת המשחקים במדעי המתמטיקה והזינוק בפיתוח מערכות תקשורת ממוחשבות העלו את משחקי המלחמה בקפיצת מדרגה משמעותית. יש להדגיש באותיות קידוש לבנה, שמשחקי הצ'טרונגה עוצבו אמנם במקורם כשעשוע אינטלקטואלי ליונקרים הפרוסים, אך במאה הנוכחית מהווים משחקי המלחמה עיר מקלט ומעוז מבוצר דווקא לצבאות הנתונים למגבלות אימונים בשל אילוצים מדיניים או תקציביים. כך, למשל, עשה הצבא הגרמני בין מלחמות העולם שימוש אינטנסיבי במשחקי מלחמה לתרגול כוחותיו בגלל איסורי "חוזה ורסאי" מ-1919. ולהבדיל אלף אלפי הבדלות, משחק המלחמה הוטמע בכל קורסי המפקדים בפלמ"ח בתוקף סד הנסיבות בתקופת המנדט הבריטי.

## הגדרה

משחק המלחמה הוא תרגיל הדמיה מוכוון-משימה, הכולל לפחות שני צדדים יריבים המתכננים את פעולותיהם ומהלכיהם באורח חופשי. השגת המטרות תבוצע לפי

מאז הופעתם של משחקי המלחמה על במת ההיסטוריה הצבאית, הם זכו ליוקרה מקצועית. מעמדם המכובד נבע לא רק מה"שארם" האריסטוקרטי של כור מחצבתם, בחצרות מלכי פרוסיה בשלהי המאה השמונה-עשרה. אדרבה, היו אלה דווקא משחקי המלחמה (הצ'טרונגה, בכינויים הראשון), שהאצילו מערכם הסגולי על מוניטין ההגות הצבאית של בית מדרשם. מקור כוחם של משחקי המלחמה איננו בגינוני סנוביות של גנרלים, אלא בתפוקות מוכחות הלכה למעשה. אלמלא כן היו משחקי המלחמה נמחים זה-כבר מהשפה ומזירת העיסוק הצבאי, כשם שאת החרבות ושריוני האבירים מאותה תקופה מוצאים היום רק במוזיאונים ובסרטי הנפשה לנוער. "משחק המלחמה" – הדובדבן שבקצפת האיומן והתכנון המבצעי, עשה מאז כברת דרך ארוכה מאוד, עד שקשה לתאר כיצד היו מתפקדים הצבאות המודרניים בלעדיו.

# מלחמה

## ניר מן

ההגדרה במכללת פר"ם הבריטית היא: "הדמיה שנועדה לספק מסגרת מציאותית לתרגיל, לשם הדרכה, תרגול או הערכת שקלול של החניכים בנסיבות מלחמתיות."<sup>2</sup> מטבע הדברים, ככל שנפרס תחום השימושים של משחקי המלחמה, מתרחבת קשת ההגדרות. ברמה האסטרטגית, שבה קיימות נקודות השקה וגזרות חופפות בפעילויות הצבאיות והמדיניות, נדרשת התייחסות למתאם בין ההגדרות הצבאיות למונחי היסוד במדעי המדינה והיחסים הבינלאומיים. ממד האמל"ח הבלתי קונבנציונלי מקנה משמעות מרחיקת לכת למשחקי המלחמה ולזיקתם ליישומי החק"ב (חקר ביצועים). מן הראוי, שהגדרת הערך "משחק מלחמה" בספרות התרילית ובמילון המונחים הצבאיים תהיה מדויקת בניסוח מאפייניו ההכרחיים של המש"ם מחד, וכללית דיה לכלול מגוון של גירסאות ויישומים מאידך.

## מטרות משחק המלחמה

למשחקי המלחמה יש שלוש מטרות עיקריות:

- א. בחינה – גיבוש תכניות ורעיונות מבצעיים, בדיקת היתכנותם ושקילת יתרונותיהם וחסרונותיהם.
- ב. חניכה – למידה של תכנית מבצעית והטמעת ת"ל.
- ג. מחקר – בדיקת שינויים מבניים, ארגון מפקדות, יישום והשמת אמל"ח חדש ועוד.

סדר העדיפויות והחלוקה הפנימית במטרות המשנה שונים בין האגפים והסמכויות: אגפי המבצעים, המודיעין והתכנון יתמקדו ב"בחינה", ומערכי ההדרכה יעמיקו ברובד ה"חניכה". עם זאת משרת משחק המלחמה את המפקד ל"חניכת" פקודיו במהלך נוהל-הקרב, כדי להיווכח אם הובנה תכניתו המבצעית לאשורה. מטרות המחקר במשחקי המלחמה הולכות ונמתחות במנעד (אינטרוול) רחב, החל בפסי הייצור התעשייתי ותיאוריות ארגוניות וכלה במכלול הנחות עתידיות.

הנסיבות השוררות וללא מגבלות של "סיבור הגיון האויב". עקרון הדרצדדיות הוא העיקרון החשוב ביותר המאפיין את משחק המלחמה ומייחד אותו ממשפחה רחבה של תרגילי מחשב (הערכת מצב, שולחן עגול, סיעור מוחות, קדם ת"ל, ועוד).

מעמדו של המפקד הוא אושיה מרכזית וסגולית במשחק המלחמה. מפקד הגוף המתורגל, העומד בראש "הצד הכחול", הוא תמיד מפקד המש"ם. על-פיו, ועל-פי עקרונות המלחמה והת"ל, יישק כל! אין זאת אומרת שהוא יכתוב את מהלכי ה"אויב". אדרבה, הוא ידרבנו, כשם שיעודד את כל המשתתפים, לנקוט יוזמות עצמאיות, אבל הוא הקובע את המטרה, שיטת המש"ם והסיכום לביצוע! לעולם משרתת המנהלת את מפקד המש"ם כאמצעי לרשותו!

מהות משחק המלחמה, ייעודו וחשיבותו משותפים לכל צבאות העולם. על בסיס משותף זה קיימות הגדרות שונות למונח הת"ל "משחק מלחמה". ההבדלים נובעים מהמטרות הייעודיות ומההתפתחות הטכנולוגית השונה של הצבאות (לדוגמה: במארינס קיים "מודל התערבות", לפיו חלקו של צבא ארצות-הברית במשחק המלחמה הוא כצד שלישי בסכסוך אזורי או בעימות מזוין בין היריבים, כגון משבר המפרץ, סומליה, יוגוסלביה...)

בתזכיר אימון של צבא גרמניה משנת 1956 מוגדר משחק המלחמה: "תרגיל תכנון דרצדדי שמטרתו להכשיר את המפקדים בכל הרמות. המש"ם חייב לחנך לביצוע הערכת מצב מהירה וברורה יותר, לקבלת החלטה חד-משמעית ולניסוח בהיר של חלוקת משימות ופקודות לכוחות." (באותו מסמך נקבע, כי משחקי המלחמה ייערכו בחודשי החורף...)

במילון ובסטר האמריקני מוגדר משחק המלחמה: (1) קרב או מערכה מדומים, המעוצבים לבחינת תפיסות יותר מאשר לבחינת מיומנות הכוחות או כשירותם וציודם. המשחק מנוהל על-ידי קבוצות קצינים, הפועלות כמטות יריבים. (2) תרגיל תמרון דרצדדי תחת שיפוט, בהשתתפות כוחות, חלקית או מלאה."<sup>1</sup>

## סוגים ושיטות

משחקי המלחמה מתמיינים לסוגים שונים, לפי שלושה מרכיבים עיקריים:

1. מטרה.
2. שיטה.
3. דרג.

הגורם "מטרה" נסקר בסעיף לעיל. יודגש, כי יש צבאות זרים, שבהם מתפצלת אחת מהמטרות (בחינה, חניכה ומחקר) למטרה עצמאית נוספת העומדת בזכות עצמה (ראה להלן תרשים "מטריצת המיון" לפי Dupuy).

## השיטה

קיימות שיטות רבות לניהול משחקי מלחמה. התנאי היחיד השריר לכל משחקי המלחמה הוא: שמירת עקרון הדרצדיות. יתר מרכיבי המשחק ניתנים לשילוב על-פי צורכי הגוף המתורגל ונתוניו. הנה כמה משתנים ואמות מידה שלפיהם נקבעת שיטת משחק המלחמה:

### א. מעורבות מנהלת (חופשי/מבוקר)

במשחק חופשי מתורגלים המשתתפים באופן זהה על-ידי המנהלת. במשחק המבוקר מתורגל רק צד אחד, והמנהלת ממלאת גם את תפקיד היריב.

### ב. מודיעין (פתוח/סגור)

במשחק מלחמה שבו המודיעין "פתוח", ידועה תמונת המצב לצדדים המתורגלים (חיתוך מצב נתון). במשחק שבו המודיעין "סגור", ממודר המתורגל על-ידי השפיטה-

מנהלת ונדרש לבנות את תמונת מצב האויב וכוחותינו על-פי דיווחי הרמות הממונות והכפופות.

### ג. רציפות (רצוף/מקוטע)

משחק המלחמה יכול להתנהל באורח שוטף מבחינת לוח הזמנים ופעילות הכוחות. הרציפות משקפת את הדינמיקה של המהלכים והמצבים, ומקנה מהימנות לעבודת המטה ולניהול הקרב. מש"ם איננו כפוף לל"ז הכרחי, בשונה מתרגיל מפקדות, למשל, המחויב לל"ז מציאותי. משחק מקוטע, המתבסס על חיתוכי מצב, מאפשר התמקדות בנושאים המרכזיים, תוך יצירת זיקה הנובעת מההתפתחות בתרחישים העוקבים.

### ד. הזרמות (ידני/ממוחשב)

נדבך ההזרמות הוא הכרחי, ועיקרו העברת דיווחי הרמות (ממונה/כפופה) והתגובות/משוב מ"השטר", לפי מהלכי המשתתפים. המערכות הממוחשבות בנות הדור האחרון יצרו ליגה חדשה עם שלל יתרונות ומגבלה בעייתית.

#### 1. הזרמות "ידניות"

כותרת זו מאגדת משפחה ענפה של שיטות הזרמה. העברת נתונים על-ידי "רצים", תרגיל טלפונים, תרגילי ש"ח/ש"ם (שולחן מפה), תרגיל "מקרים ותגובות".

#### 2. הזרמות ממוחשבות

כניסת המערכות הממוחשבות לתחום משחקי ההדמיה – החל בסימולטורים האישיים וכלה במחשבי-העל לנשק הגרעיני ומלחמת הכוכבים – מהווה פריצת דרך חסרת תקדים. המחשבים מגבים חלק ממשחקי המלחמה ("נתמכי מחשב") במדדים

### משחק מלחמה בצה"ל



חק"ביים במגזרים נדרשים (במיוחד בולטת תרומתם בהיבטים אל"איים – עומסי תנועות, ספיקת צירים, נתיבי שינוע, ועוד).

יש להיות ערים לבעייתיות הנשקפת באשר להגבלת החשיבות והדמיון של המתורגלים, מעצם התכנות של המערכות הממוחשבות. ה"סכנה" ממערכות מתוחכמות אלו נובעת מקשיחותן המתמטית של תוכנות המחשב, שאינן מותאמות למהלכים ברוכי יצירתיות מחשבתית. עם זאת, שומה על משתתפי המשחק לנהל את מהלכיהם לפי כללי הת"ל המחייבים. המענה לבעיה זו מצריך מהלך פיתוח מתקדם, ובשום פנים ואופן איננו מצדיק נסיגה למשחק הידני.

בהקשר לכך כתב מאיר פעיל: "יש טעם רב לכך שאנו מכנים את שיטת החשיבה הצבאית בשם – 'הערכת מצב', ולא 'חשבון מצב'. בעצם המושג 'הערכה' מקופל הרעיון שניתוח גורמי הזירה, יחסי הכוחות והזמן והמרחב כרוך בפעולת חשיבה מעבר לתחום האריתמטי. מי שעוסק בהקניית התורה הצבאית נדרש להבהרה זו וימנע מהפיכת חניכיו לסטטיסטיקאים."<sup>37</sup>

"קוש" נוסף הוא מיומנותם של מתורגלים ותיקים, היודעים כיצד "להערים" על המערכת ו"לנצח" אותה בטריקים.

## ה. משתתפים

טיבו של משחק המלחמה שהוא תרגיל למפקדים. קביעה זו איננה הלכה פסוקה מסיני. אפשר לבנות משחק מלחמה במתכונת תרגיל מפקדות דרצדדי, במיוחד בסמכויות ייעודיות שבהן נודעת חשיבות לחוות דעתם של קציני מטה מקצועיים (ת"ל, לוט"ר, יועמ"ש, יועכ"ל, ד"ץ, ועוד).

משתתפי המשחק המרכזיים הם מפקדי הגופים המתורגלים, המנהלת והמשקיפים. לעתים מתקיים המשחק ב"פורום אינטימי", שבו אפשר להפריח רעיונות לא שגרתיים בחופשיות. "הפקת טריבונות" גדושת משתתפים, עלולה להפוך ל"הצגה" המתבדרת לנושאים שונים ומשונים. גם אם הצעות "משוגעות" נדחות על הסף, הרי שבתרחיש יקיצון הן יכולות לשרת "טראסט מוחות" מוכוון-משימה במגמות ייעודיות.

"כוכבי הכבוד" בבראנז'ה של משחקי המלחמה הם פרקליט השטן, הילד מ"בגדי המלך החדשים", ה"דוקא" הפולמוסני: האיפכא-מסתברא, ההא בהא תליא והיא הנותנת...

## הדרג

משחק המלחמה מיועד לכל דרג ומערכת! משחק המלחמה ישים למחלקת הח"ר, לעוצבת השריון, לשייטת הסטי"לים, לטייסת התובלה ולפיקוד המרחבי. משחק המלחמה (הדמיה) משרת את אגפי המטה, מפקדות ייעודיות וסמכויות מטכ"ליות. כמובן, יש להתאים את המתכונת ההולמת לכל רמה ורמה. **העקרונות**

**הבסיסיים תקפים בכל משחקי המלחמה באשר הם.** ברמה האסטרטגית קיים ממד נוסף – המעטה המדיני-אסטרטגי. כבר במשחק השחמט מייצגים המלך והמלכה את דרג הקברניטים הנשען על ארסנל פיונים וכלי הדרג הנפרס.

בשנות החמישים פיתחו האמריקנים מודלים מודרניים למשחקי מלחמה מדיניים-אסטרטגיים במכון המחקר "ראנד" ובמרכזים אקדמיים אחרים, באגף משחקי המלחמה במטות המשולבים, בפנטגון ובשירות החוץ. מדי שנה התקיימו שישה משחקי מלחמה גדולים שנמשכו שלושה ימים, אשר בהם נותחו משברים גלובליים ואזוריים. התרומה המשמעותית של משחקים אלה היא בייצוג הדרישות, המגבלות ומצבי אי-הוודאות של המערכות החיצוניות ודרג הקברניטים בהגדרת המטרות לצבא. די לציין את מלחמת שלום הגליל, האינתיפאדה ומלחמת המפרץ, שהיו האירועים המרכזיים בפעילות צה"ל מאז 1980, כדי להמחיש את מרכזיותו של הגורם המדיני-אסטרטגי במשחקי המלחמה המטכ"ליים, ואת נחיצות השתתפותו של דרג הקברניטים.

באורח פשטני אפשר לתת סימן הבדלה בין המשחקים בדרגים הטקטיים והאופרטיביים לדרג האסטרטגי, לפיו ככל שרמת המתורגל זוטרה יותר, ניתנים משתני המשחק לכימות ולשערוך במדדי שחיקה מדויקים יותר. **עקרונות משחק המלחמה בדרג הטקטי, האופרטיבי והאסטרטגי הם אותם עקרונות עצמם.**

ראוי להדגיש, כי לעתים דווקא בדרגים הטקטיים גורם אי-הוודאות דומיננטי יותר מאשר בדרגים הבכירים.

## המתכונת הבסיסית והעיתו

המתכונת הבסיסית ביותר של משחק המלחמה נדרשת ל"מחויבות שיווקית" ראשונית – זמינות. משחק מלחמה שלא ניתן לביצוע בשטחי הכינוס וההיערכות של הכוחות, גוזר על עצמו מיתת נשיקה אלגנטית. הוא יתאים אולי למתקני הדרכה ממוזגים ולחילופי רעיונות אינטלקטואליים, אך יבגוד במבחנו המבצעי העילאי – יום הפקודה! משחק המלחמה מומלץ כשלב מובנה בנוהל הקרב, ולעתים אפילו בניהול הקרב. לפיכך, חייב המשחק להיות פשוט וזמין מבחינה ארגונית וניהולית.

המתכונת הבסיסית מושתתת על ארבעה שלבים:

### א. הגדרת המטרה והנושאים לבחינה

מפקד הגוף המתורגל מגדיר את מטרת משחק המלחמה ואת דגשי ההתייחסות שאותם הוא רוצה לבדוק, אותם "תאי שטח עמומים" בתכניתו המבצעית הנדרשים לבחינה מדוקדקת. ככל שהמפקד מיומן יותר באומנותו, כן יסתייע במשחק לתקיפת תורפות וכשלים תכנוניים. (לדוגמה: לאחר קביעת הדפ"ן [דרך-פעולה נבחרת], ירצה המפקד להתמקד בבחינת סיוע האש בתכניתו, או אבטחת אגף וכדו').

המפקדים בנידון הם חיוביים חד-משמעית.

## כשלים אפשריים

עלינו להישיר מבט מפוקח לשתי תופעות שליליות במגרש משחקי המלחמה:

א. "השריף הבודד בעיירה" – מפקד משחק המלחמה הוא הפוסק האחרון והוא המסכם את הלקחים והמסקנות (על-פי הת"ל, כמובן). בהעדף פתיחות חיונית, או כשהמפקד "מוכוון-רעיון", עלול להיווצר מצב לפיו ייקבעו חיתוכי מצב, נושאים לבחינה והרכב משתתפים סלקטיבי, שישרתו באורח מגמתי את התוצרים המבוקשים מראש.

ב. ניצול אינטרסנטי של משחק המלחמה לשם העלאת דרישות הקצאה (סד"כ/אמצעים) כלפי הרמה הממונה ("הנה עשינו משחק מלחמה ונוכחנו שלביצוע המשימה נדרשים...")

מנהלת שבה משתתפים נציגי הסמכויות הממונות, הבקיאים בתכניות הכוללות ובאילווצי המערכת, מהווה מענה הולם לבעיה. אולי היא איננה תרופת-פלא, אך היא בהחלט "אנטי-ירוס" מספק.

## משחקי מלחמה בצה"ל

בשנות החמישים הונחו אבני הדרך הראשונות בהטמעת משחקי המלחמה בצה"ל בתנופה רבתי. השימוש במכשיר רב-תכליתי זה לא נולד יש מאין. לכור ההיתוך של עיצוב תורת הלחימה הביאו יוצאי הצבא הבריטי (הבריגדה), מתנדבי גח"ל (גיוס חוץ-לארץ) ולוחמי מחתרת ה"הגנה" את מורשת צבאותיהם וניסיונם האישי. בארכיון צה"ל גנוז חומר תיעודי מרתק בתיקי משחקי המלחמה משנות החמישים והשישים. מפקדי צה"ל, בראשות בן-גוריון, ששמותיהם מונצחים זה-כבר על מוסדות ורחובות, צרפו אוגדנים של נספחי טבלאות ותרשימי קרב בכתבי-יד צפוף. מהניירות המצהיבים ניכרת בעליל מרכזיותו של משחק המלחמה ככלי תכנון ברמה המטכ"לית, ומשתקפות מחלוקות מהותיות בין צמרת צה"ל לבן-גוריון בתפיסת הביטחון הלאומי.

קשה לקבוע בוודאות אם חלה דעיכה מסוימת בשימוש במשחקי המלחמה בשנות השבעים. עם זאת, מפורסם משחק מלחמה אוגדתי, שנערך ב-1984 בשטחי הפריסה בלבנון ביזמת מפקד העוצבה, שבעקבותיו שונתה היערכות הבט"ש של פיקוד הצפון בלבנון. ב-1987 מונה האלוף משה ברוכבא לראש צוות משחקי המלחמה, ויחד עם מפקדי מכללת פ"ם-ברק נתנו דחיפה רצינית לקידום סוגיה זו. יש להדגיש, כי בצבאות העולם מקובל להציב בראש צוות משחקי המלחמה המטכ"ליים גנרל בכיר מסגל הפיקוד העליון. לא פחות.

בדור האחרון התחוללה בצה"ל התקדמות מרשימה בפיתוח מערכות משחק ממוחשבות. את המהלך הוביל בנחשוניות צנועה חיל הים, הרבה לפני שאר הזרועות והאגפים. נראה כי התרגול הוחדר בשיטתיות לעצמות

## ב. גיבוש התרחישים עלידי המנהלת

המנהלת איננה מרכיב הכרחי. במסגרת נוהל הקרב ביחידות יכול מפקד המשנה, או קצין מטה שיתמנה על-ידי המפקד, למלא תפקיד זה.

לעתים כולל צוות המנהלת קצינים המייצגים "תמונת רא"י מוקטנת של מטה הגוף המתורגל. ראוי שהמנהלת תהיה בהרכב פונקציונלי, ותעסוק בלימוד התכניות ובגיבוש התרחישים. "סינדרום מרפי" של מנהלות מנופחות, השוקעות בהתכתבויות-סרק עצמיות, הוא בחזקת "פתח חטאת רובץ", העלול להיות בעוכריה של המנהלת.

## ג. משחקי-המלחמה גופא

המשחק נפתח בהצגת המענה הראשוני של המשתתפים והתפתחות "הקרב" על-פי מהלכי הצדדים. צעדי הזמן, מדדי השחיקה, קצב ההזרמות ושאר מרכיבי המשחק נקבעים לפי הדגם של משחק המלחמה הספציפי ומנדט המנהלת. אם המשחק מתנהל במתכונת עיונית, הרי שלאחר הצגת ה"פתרונות" יתנהל ניתוחם הביקורתי במהלך הדיון החופשי.

כל משחק מלחמה נחתם בסיכום ובהחלטות לביצוע של מפקד הגוף המתורגל, שהוא גם מפקד המש"ם!

## ד. יישום והטמעת לקחים

משחקי מלחמה חושפים בבהירות עקבי-אכילס ותומכים נקודות חוזק.

את הלקחים המופקים יש למצות ולהטמיע בעבודת מטה, בפקודות ובפעילות מבצעית.

תמרוך נוקב – תיעוד.

גם בעידן הטלמדיה עדיין תקפה האמירה החבוטה – "עשית ולא תיעדת – לא עשית". המסד הראשוני להפקת לקחים הוא מאגר סיכומים מצטבר. מושכל בלה מזוקן, ועדיין לקוי בבית ספרנו.

משחק המלחמה מובנה בנוהל הקרב של כל תרגיל ומבצע. בשל נגישותו יש מפקדים הנוהגים להשתמש בו לעתים מזומנות.

תדירות משחקי המלחמה הממוסדים ברמות השונות נקבעת על-פי פקודות העבודה הצה"ליות.

עם זאת, נדרשת הפניית זרקור מיוחד אל –

### עוצבות המילואים!

משחק המלחמה "תפור" על מידותיה וצרכיה של יחידת המילואים. פשוט, יעיל וזול! הכנת המשחק איננה כרוכה בהקצאת אמצעים וימ"ם (ימי מילואים) ובעבודה מנהלתית מסורבלת. הכנת משחק המלחמה מחייבת מיצוי המשאב הגולמי – חשיבת מפקדים. ובלי הנחות. מפקדי המילואים נדרשים לרענן תר"ל, ללימוד מחודש של תכניות מבצעיות ולתרגולם של אלה באמצעות שינון עקרונות המלחמה, ביצוע הערכות מצב וניסוח פקודות. עלות אפסית ותפוקות מוכחות.

במסגרת מיסוד התר"ל במפח"ש בתחום זה ערכו מספר יחידות מילואים משחקי מלחמה במתכונות שונות. סיכומי

המלחמה. תרבות משחקי המלחמה איננה רק בחזקת מכשיר תכנון נוסף או מערך הדרכה נוסף. תרבות משחקי המלחמה במובנה העמוק היא אמצעי חשוב ויעיל להקניית דפוסי חשיבה צבאית ויישומם. ביום שמשחק המלחמה יהיה נחלתו של צה"ל כולו על שדרותיו, ממפקד המחלקה בשטח ועד דרג הפיקוד העליון, נדע אל-נכון כי תרבות משחקי המלחמה מכה שורשיה בצה"ל.

הזרוע הימית מרמת הפלגה ועד רמת החיל. מחלקת ניתוח מערכות באג"ת מיישמת במפח"ש מערכת מקורית המהווה "קו פרשת מים" בנושא, שספירת הזמנים היא עד אליה וממנה. גם בחיל האוויר לא קפאו על השמרים, ודי לחכימא.

יש להצביע ולהתריע באותה נשימה: עם כל הכבוד למערכות הממוחשבות ולתפוקותיהן, הן אינן יכולות להמיר את השימוש במשחק המלחמה "הידני", הנערך במצבי חירום תחת רשתות הסוואה בשטח או בחמ"לים העורפיים.

הצוות המטכ"לי למשחקי מלחמה, שהוקם לאחרונה, נועד למסד את כתיבת התר"ל, להטמיע את ביצוע משחקי המלחמה ולתאם את מגמות הפיתוח. במיפוי ראשוני של תמונת המצב הצה"לית נקראים אנפי המטכ"ל להרים את הכפפה. משחקי המלחמה, שהיו מזוהים בעבר בעיקר עם הזירה המבצעית המובהקת, מעתיקים את מרכז הכובד למשחקי הדמיה. מדפי הספריות באוניברסיטאות כורעים מעומס חומר הדרכה בסימולציות פיננסיות, תכנוני כוח אדם, הדמיות לוגיסטיות לניהול חומר גלם, תשומות, מערכי ייצור, ועוד. צבאות העולם מפתחים מודלים בתחומי התחזוקה, התקשורת ולוחמת הטרור. צא ולמד את דגשי משחק המלחמה שניהל גנרל שוורצקופף האמריקני ב-1990. חודשים ספורים לפני פרוץ משבר המפרץ – תחזוקה! ואכן, חמישה חודשים נדרשו לאמריקנים ולבעלי בריתם לרכז את כוחותיהם. על משקלה המבצעי של התקשורת דווח למכביר. די לציין שגנרל שוורצקופף תדרך, אישית, מדי יום את התקשורת בכלוב הזהב בדהראן, סעודיה, וביצע באמצעותה הונאה אופרטיבית. מה יותר מזה?

## סיכום

גם אם צה"ל "שיחק אותה" בהישגים ראויים במגרשי משחקי המלחמה, איננו רשאים לנוח על זרי הדפנה, מפני שאין זרים. אין, ולא יכולים להיות. מטבע בריאתו מרותק משחק המלחמה אל חולית ה"שכר מצווה – מצווה".

הלהיטות למערכות תרגול ממוחשבות איננה יכולה להחליף את משחק המלחמה הבסיסי, הכמוס בחובו של נוהל הקרב והתכנון המבצעי – אותו עיקרון יסודי המגלם את ההתעמתות הנדרשת בבחינה מתמדת של בניין הכוח והרעיונות המבצעיים. מדוכת משחק המלחמה משמרת את התסיסה הביקורתית ואת המתח היצירתי הנדרשים למערכת מבצעית.

היה מי שהשיג על צלצולו המקראי של השם – משחק מלחמה. ולא היא. משחק המלחמה במשמעותו הנוכחית קרוב יותר לפלפולי חז"ל, מאשר להקשר הרצחני של משחק הדמים בבריכת גבעון ("ישחקו הנערים לפניניר"). נבדל משחק המלחמה בערך מוסף ייחודי, הממצה את כושרי הבקיאות התר"לית, החשיבה היצירתי והדמיון של המפקד, ואלה הם הבסיס וההשראה לאומנות

## הערות

1. מתוך T.N. Dupuy (ed.), *International Military & Defense Encyclopedia*, 1993.
2. מתוך: קולונל גרנט, "משחקי מלחמה בקמברלי, RUSI Journal, אוקטובר 1993.
3. סא"ל מאיר פעיל, "משחקי מלחמה – כלי הדרכה", *מערכות* 142 (מארס 1962).
4. מתוך: ד"ר איתן גלבוץ, "משחקים מדיניים אסטרטגיים", *מערכות* 274-273 (מאי 1980).

