

מעחק המלחמה

החדיש - מעמדו והשגיו

מאת קול. א. ס. מאני

"משחק המלחמה" — מה הנו ומה איננו? על שאלה זו אין כנראה תשובה אחת. כי במהלך התפתחותו במסגרת צבאות הזמן-החדש נשתנו בהדרגה הן צורותיו והן תכליותיו — או, אולי, הדגשים שבאלה ואלה.

המאמר האמריקני אשר נבחר הפעם לתרגום מתוך שפעת המאמרים על נושא זה המופיעים בזמן האחרון בעתונות הצבאית של ה"מערב" מחלק את "משחקי-המלחמה" לשני סוגי-יסוד: ה"הדרכתיים" וה"אנליטיים". האמת היא, כי מבחינת מהותם ותכליתם נכון יותר לחלקם לשלושה סוגים: לצרכי הדרכה — לצרכי תכנון (ובדיקתו) — ולצרכי מחקר צבאי. כמובן, שיש ושלושה תחומים נפרדים אלה נוגעים זה בזה, ואף נכנסים זה לתוך זה; ואין למתוח גבולות מוחלטים. אך מבחינת התכלית העיקרית — הרי חלוקה זו לשלושה סוגים היא המציאותית.

בתקופה ה"קלסית" של ה-"Kriegsspiel" הגרמני (זה שנתן את שמו לענף "משחקי-המלחמה" בכללותו), ילד-טיפוחיו של המטה-הכללי ובתי-הספר הצבאיים של פרוסיה — דהיינו, במחצית השנייה של המאה הי"ט ובחלקה הראשון של המאה-העשרים — היה כלי-עיקרו אימון מפקדים (וקציני-מטה) באמצעות "משחק" טקטי-על גבי מפות טופוגרפיות. בעצם, היו אלה סדרות שיטתיות של "תרגילים-טקטיים-ללא-גייסות". אין ספק כי בתור שכזה תרם הוא רבות לגיבוש אורח-מחשבתם ונוהגי-פיקודם של דורות קצינים גרמניים.

החל משנות ערב מלחמת-העולם השנייה, ובראשיתה, נסתמנו בהבלטה ניצני המגמה החדשה — לניצול "משחקי-המלחמה" בראש-יוראשונה כאמצעי-תכנון נסיוני; וידוע ברבים המעשה — בעל תוצאות והדים שניתן לכנותם "הסטוריים" — במשחקי-המלחמה שנערך לקראת המתקפה הגרמנית בחזית-המערב ב-1940, בו נזדקרה לראשונה תכניתו האופרטיבית השנונה של פון-מנשטיין. ואילו במנין השנים שלאחר מלחמת-העולם השנייה — במקצת במקביל להתפתחותו המפתיעה של "חקר-הביצועים", ובמקצת בעקבותיו — החלו מטפחים יותר ויותר בין כתלי מוסדות-המחקר הצבאיים את "משחקי-המלחמה" כמכשיר לחקר אפשרויות, מצבים, אורחי-מעולה, צורות-ארגון ואמצעי-לחימה שונים — גם שלא בקשר ישיר לתכנון מבצעי מסוים זה או אחר.

כאלו, איפוא, היו מגמות ההתפתחות עד כה. לפי המצב כיום ניתן לומר אולי כי מרכז-הכובד לשימוש ב"משחקי-המלחמה" מונח בניתוח ותכנון מבצעיים. עם כל אפשרויותיו של משחקי-המלחמה, אף בזמננו, גם כאמצעי הדרכתי-לימודי — הרי כיום הוא, בראש-יוראשונה, לא כל-כך מכשיר לתרגול מטות — כאשר דרך לפתרון בעיות. במלים אחרות, הבחינה המושגת בראש-יוראשונה בסוג "משחקי-המלחמה" האופיני ביותר לזמננו היא לא בחינת יכולת של המטות כי אם בחינת מחשבות.

ומהנחות כלליות אלה — גם מספר מסקנות ממשיות. אם העיקר הוא בחינת מחשבות — כי אז, באשר למשתתפים ולארגונם, העיקר איננו ב"בימוי" של מטה-פעול; ואין אז חשיבות וצורך כי מבנה הקבוצות המשחקות ישקף בתוכו דוקא את מבנהו של מטה-עוצבה במלחמה. ולעומת זאת, ישנו צורך כי הקבוצה המשחקת תהיה מעין "טראסט-מוחות", צות הוגה, מנתח ומתכנן, אשר יצלה לתפקיד הכפול: ניתוח מחשבות נבחנות — וגיבוש מחשבות-לפתרון.

ועוד צד חיוני: — על משחק כזה להיות מציאותי-ביותר במהותו. אין כמעט שני צבאות השוים מבחינת תכונותיהם, יכולתם, דרכי-הגבתם. ובדיקת תוצאות התנגשותם של שני צבאות במסגרת-נתונים מסוימת לא תהיה מציאותית אם לא יובאו בחשבון, לגבי כל צד ועד, תכונותיו האופייניות, אופני-הגבתו ה"טבעיים", רמת כושרו המשוערת-המציאותית. וקרוב-לודאי, שאורח-משחק כזה יתכן כמעט רק באותה מסגרת אשר המאמר האמריקני מכנה אותה "חופשית", או "סוביסקטיבית".

ל „משחקי-המלחמה“ היסטוריה משלהם, והיא בת מאות בשנים. כל עיון בהתפתחותם עד לזמננו חייב להתחיל בצורותיו הקדומות של משחק-השחמט. בשחמט תמצא את כל גורמי-היסוד של משחק-המלחמה: שני כוחות יריבים, שטח עליו יכולים הם לתמרן, שחקנים בני-אנוש, הממלאים תפקידם של מפקדי הכוחות והעשויים להעריך מצבים, לפתח תפיסות אסטרטגיות, להחליט החלטות ולהגשימן אחר-כך — וכן מכלול-חוקים וכללים השומר על מסגרת המשחק ומאפשר לקבוע, בסופו של דבר, את התוצאה. במהלך ההתפתחות בת מאות-השנים עבר המשחק והועתק בהדרגה מלוח-שחמט פשוט אל מפות פני-הקרקע הממשיים. כל-יהמשחק המסורתיים המוסכמים הוחלפו מעט-מעט בסמלים המציינים יחידות-גייסות של ממש. בהסתכלות שטחית, עלולות אחדות מצורות „משחקי-המלחמה“ הנערכים עתה על-ידי הכוחות הצבאיים של מדינות שונות, להיראות כדומות למדי לצורותיו ה„מסורתיות“, שפותחו בעיקר במאה התשע-עשרה וראשית המאה העשרים. על אף רושם זה, שונות טכניקות-המשחק של „משחקי-המלחמה“ החדשים לחלוטין מאלו שהיו נהוגות בצורות-המשחק המסורתיות. והרי רוב המשחקים „משחקים“ עתה על-מנת להשיג תכ-ליות, שלא היו עלולות כלל על הדעת לפני עשר או עשרים שנה בלבד.

ב„משחקי-המלחמה“ משתמשים כיום למטרות שונות ומגוונות. „משחקי-המלחמה“ ממלאים עתה תפקיד הגדל-ההולך בהתמדה בעיצוב מגמותיהם ותכניותיהם של הצבאות. משתמשים בהם בשביל לערוך השנאות בין אפשרויותיהם של כלי-ינשק או מבני-עוצבות חדשים שונים. כן אומדים ובוחרים באמצעות מתודי-בדיקה זה תמורות בטקטיקה ובאורח-פעולה; ומשתמשים בו גם לקביעת גודל הכוחות הדרושים למשימות מסוימות שונות. לפיכך נודעת לקביעת הערכה נאותה לאפשרויותיהם ומגב-לותיהם של „משחקי-המלחמה“ חשיבות גדלה-והולכת בכל צבא ובכל סוג של כוח-מזוין.

משחקי-בית

המונח „משחק-המלחמה“, במובנו הרחב-ביותר, חל בעצם על כל מבצע צבאי הנערך במסיבות מלאכותיות. לפיכך נכללים בו, כמובן, תמרוני-שדה, תרגילי-נחיתה אמפייים ותרגילי-מפקדות, (כגון תרגילי-קשר, תרגילי-טלפונים וכו'), הידועים היטב לכל אנשי-צבא. אולם במאמרנו יוגבל הדיון בנושא זה לאותם משחקים הנערכים בתוך בית, על גבי מפות או דגמי-פני-הקרקע, ואשר בהם משתמשים בסמלים או בסמנים לשם יצוג יחידות-צבא וכלי-ינשק. בשנים האחרונות פותחו „משחקי-המלחמה“ שבהם מוצאות פעולות-קרב ותגובות-על-פעולות את ביטוין הממצה בצורת פונקציות מתמטיות מורכבות. ברם, משחקים כאלה משחקים באמצעות מחשבים אלקטרוניים גדולים, והם מהווים „סוג“ בפני עצמו.

כיום משחקים הצבאות את „משחקי-המלחמה“ לשם השגתן של שתי תכליות שונות, שאין לערבבן. את התכלית האחת ניתן לכנות כהדרכתית — ואילו את האחרת, כ„ניתוחית“. אין

לנסות להשתמש במשחק אחד לשם השגתן של שתי המטרות כאחת, שכן אין שתי צורות-משחק אלו עולות בקנה-אחד. המשחקים ההדרכתיים תובעים מן החניך ליצור עקרונות מקובלים (עקרונות-המלחמה), עיקרי תפעול כלי-ינשק, וכו') במצבים צבאיים שונים; ומטרתם היא להעשיר את ידיעותיו ויכולתו של החניך. לעומת זאת, נערכים המשחקים הניתוחיים על-מנת לחקור בעיה צבאית ולקבוע את הגורמים החיוניים שבה, ואת תוצאות השפעתם; ואין בהם כונה ישירה של טיפוח כשרון המשחקים ויכולתם.

אימונם של מפקדים, הוא שהיה תחילה את מטרתם המקורית של „משחקי-המלחמה“; והוא מוסיף לשמש אמצעי תכליתי לשם כך גם כיום. ברם, ההתקדמות אשר הושגה לאחרונה באורח-השימוש ב„משחקי-המלחמה“ לא היתה כה רבה ובולטת דוקא בתחום זה. לעומת זאת רבה ההתקדמות שהושגה בתחום ישומם במשחק האנליטי (ה„ניתוחי“), וכיום רב הרבה יותר המאמץ המושקע באותם „משחקי-המלחמה“ הנערכים לשם מטרות ליבון ומחקר. באמצעות „משחקי-המלחמה“ ניתוחיים אלה ניתן לבחון תכניות שוטפות — בין שנועדו לניהול אימונים ובין שתכליתן היא עריכת מבצעים ממש במצבי-המלחמה אפשריים. „משחקי-המלחמה“ כאלה מסייעים לחשוף כל מגרעת המצויה בתכניות המבצעיות — ואף בעצם הנחות-המוצא שהושתתו ביוסדן.

„משחקי-המלחמה“ ממלאים תפקיד רב-ערך והסרת-חליף בניתוח אפשרויות-העתיד ובהערכתן. שהרי המדובר הוא בחקר דברים ורעיונות שאינם קיימים עתה — ושעל כן מן הנמנע הוא לנסותם בקנה-מידה מלא. אפשרויותיו של „משחקי-המלחמה“ בתחום זה מוגבלות אך ורק על-ידי מידת כושרם של מתכנני ה„משחק“ ומארגניו לתרגם את התפיסות וכן את המזימות ללשון משחקים שיהיו מציאותיים, וליישם את הגורמים והאפשרויות-המשוערות באופן כזה, שיביא לתוצאות בעלות משמעות וערך, העשויות להתקבל כציון וכאות למה שעלול להתרחש-בפועל בעתיד, לכשינסו להשתמש באותו רעיון במציאות הממשית.

ב„משחק“ - המפתח

לצורך הערכת תפיסות חדשות של מבנה כוח-צבאי ואורח-הפעלתו, ושל טיפוס-עוצבות חדשים, ניתן לישם „משחקי-המלחמה“ הולמים. כן ניתן להשתמש בהם לניתוח השפעותיהם של כלי-ינשק וציוד חדשים. ערך רב במיוחד נודע לו „משחקי-המלחמה“, משום שעשוי הוא לאפשר לנו הצצה לתורת-תוכנם של הגורמים הרגישים-ביותר שבכל בעיה. תכופות אין לדעת מראש, אם מידה זו או אחרת של שינוי במבנה-ארגוני או בפריט-ציוד מסוים — תשפיע השפעה מעטה או רבה על התוצאה הכוללת. יתכן מאוד כי „משחקי-המלחמה“ ניתוחי, או סדרת-משחקים כאלה, עשויים לתת בידינו את המפתח הדרוש כדי לחרוץ החלטה בשאלה: היהיה השינוי „משתלם“ אם לאו — בהתחשב במחיר שנוחץ יהיה לשלם בעדו.

משחק „חפשי“ או „נוקשה“?

אחד הסימנים העיקריים על פיהם ניתן לחלק לסוגים-סוגים את „משחקי-המלחמה“ היא עובדת היותם „חופשיים“ —

במשחק „חופשי“ נוהגים שימוש מזערי בכללים כאלה ובטבלאות אפשרויות משוערות. המשחק מסתמך יותר על דעתו וכוח-שיפוטו של הבקר הראשי. קצין זה מסתייע בידיעתו המקצועית ובנסיונו כדי להעריך נכונה את המצב הצבאי ולחרוץ החלטה. לגישה זאת קוראים אנו בשם „גישה סובייקטיבית“.

מאידך גיסא, ב„משחק-המלחמה“ ה„נוקשה“ קובעים אנשי הבקרה, לפי מערכת כללים שהותקנה מראש, שורה של תוצאות-חלקיות החיוניות למהלך המשחק — כגון בדבר גילויי של כוח-צבאי אחד על-ידי הכוח הצבאי האחר, או בדבר התוצאות שהשיגו כלי-הנשק שהשתמשו בהם, או לגבי תוצאתן של התנגשויות טקטיות — ועוד כיוצא בזה. ביחס לתוצאותיהן של פעולות ותגובות-על-פעולות מסוגים דומים. מערכת-כללים זאת נקבעת מתוך התחשבות בגורמי-תכנון מקובלים ובדוקים, ניתוח נתונים מבצעיים ממלחמות ותרגילים בעבר ושימוש בכוח-השיפוט, או קביעת „משקל“ מסוים לגורמים השונים לגבי מקרים בהם יש בנמצא נתונים ישירים. כללים אלה מובעים בדרך כלל בצורת „טבלת-אפשרויות משוערות“ — כלומר, לוחות המציינים מהו אחוז-הסיכוי שאירוע מסוים, בתנאים אלה-ואלה, יביא לתוצאה זו וזו. כך, לדוגמה, הוכנה טבלה למידת-הסיכוי שמטוס-סיוור יגלה עמדתה של סוללת-ארטילריה, במצבים שונים של מזג-אוויר.

לכאורה כב, משחק קוביות

בעת משחק „נוקשה“ מיושמים כללים אלה באורח „אובייקטיבי“, כלומר — ללא הסתמכות על חות-דעתו של אדם; השפעתם או תוצאתם של גורמים או אירועים מסוימים מוכנסות למהלך המשחק בהתאם למה שנקבע לפי מספרים „מקריים“ שנבחרו, כאמור, באורח „שרירותי“, ללא כל קשר למספרים שנבחרו אולי קודם-לכן למצב דומה או למספרים שעוד ייבחרו בעתיד. מספרים „שרירותיים“ אלה משיגים בהטלת צמד-קוביות, או ע"י בחירה מקרית בלוח מספרים, או באמצעות התקן אלקטרוני קטן, שנועד במיוחד לתפקיד זה („להפיק“, באורח שרירותי לחלוטין, מספרים בני ספרה אחת, שתי ספרות או שלוש ספרות). אם מורים הכללים כי היה לו, למטוס-סיוור, במצב שלפני מצב-המשחק השוטף, סיכוי של 30% לגלות את הסוללה הארטילרית, וכי המספר שעלה בגורל הוא בין 1 ל-30 — כי אז התחלטה לגבי המצב בשלב-המשחק השוטף הוא שאמנם נתגלתה העמדה. אם המספר שעלה בגורל הוא בין 31 ל-100 הרי שיוחלט, כי לא נתגלתה הסוללה.

יתכן, אמנם כי התוצאות שתושגנה לגבי מספר מקרים מצומצם — תיראינה כמוזרות וכבלתי-מצויאותיות. אך חשוב שנזכור כי — אם מערכת הכללים ה„נוקשה“ שנקבעה מושתתת על ממצאים וניתוחים בדוקים-היטב ומציאותיים — הרי שבסיכומם של ישומים רבים תהיה התוצאה הגיונית יותר מזו שמגיעים אליה בדרך השימוש בדעות ובנסיון „סובייקטיביים“.

מן הראוי אף לזכור, כי אין המשחק ה„חופשי“ חופשי מכל סייגים. גם בו בדומה למשחק „נוקשה“, יפעלו כללים „מסייגים“ בכל הנוגע לקצב תנועת הגייסות וכלי-הרכב,

או „נוקשים“. מושגים אלה קשורים קשר הדוק בנוהגם ואופן-גישתם של אנשי-הבקרה השופטים בין שני הצדדים-היריבים במשחק: האם ינהלוהו במסגרת שיקולים „סובייקטיביים“ („חופשיים“) או „אובייקטיביים“ („נוקשים“). הגם שאין זה קשה כלל וכלל להגדיר ולהסביר את ההבדל שבין משחק „חופשי“ למשחק „נוקשה“ — הרי שבמציאות הממשית אין ההבחנה כה ברורה וחדה. הבסיס לסיווג הנכון היא המידה בה נקבעה חריצת תוצאתן של ההתרחשויות הצבאיות שבמשחק על-פי מערכת כללים קבועים ובדרך של „בחירה“ שרירותית, באחת האפשרויות השונות והרבות הכלולות ב„טבלת-האפשרויות-הסיכויים“ אשר לסוגי האירועים והמצבים השונים (כגון לגבי גודל האבידות, או שיעור הפגיעה ביריב, וכיוצא בזה); וה„שרירותיות“ — פירושה כאן: שימוש במספרים מקריים — שהועלו, למשל, באמצעות

על מנת „לסבר את האוזן“ של שכבות-הקצונה הנקראות עתה להרתם בסוג נוסף של מלאכת-האימון, נוהגים להדגיש כי היפנים הרבו להשתמש בסוג זה של „תכנון על גבי שולחן-חזיון“ במלחמת-העולם השנייה. וליתר-תוקף נותנת עתה העתונות-הצבאית האמריקנית פומבי למעשה שהיה:

„אחד המשחקים, שנערך בקולג'ה-המלחמה הציני בטוקיו, בראשית מלחמת-העולם, כלל את כיבושם של האי מידואי, איי-האליאטיס המערביים וקלדוניה-החדשה — כולם שטחים חיוניים שבדיעבד לא נלכדו בידי היפנים. בפועל הוחקף מאלה במהלך המלחמה רק מידואי, שהיה, הראשון בתור — ומשנכשל הנסיון, לא בא ממילא אף תורם של היתר. נשאלת השאלה: מהי התקלה שמנעה את הגשמת כל התכנית?

התשובה, כפי שמתברר, היא — המשחק, סודר. במהלכו של המשחק נתהוו מצב, בו נערכה על כוח-המשייח מה' הציני היפני הפצצה ע"י מטוסים שנשלחו מבסיסים-שב-יבשה, בדיוק בעת שמטוסיו-שלו יצאו להתקיף את האי מידואי. אחד השופטים — בנקטו את הגישה המתמטית — השליך קוביות ע"מ לקבוע את תוצאות ההפצצה, והוא מצא שהיו תשע פגיעות באניות ושתי נוסאות-מטוסים הוצאו מכלל פעולה.

לאו' — פסק אדמירל-ציני אחד — לא אסכים להפסיד נוסאות-מטוסים אלו.

ונושאות-המטוסים הוחזרו למשחק — והופעלו ב„משחק“ המבצעים נגד קלדוניה-החדשה ואיי-פיג'י.

קורות-המלחמה מספרות לנו כי במערכת-מידואי, לכשבא זמנה, אכן טובעו שתי נוסאות-מטוסים יפניות, ושתיים נפגעו קשות. ומובן שהפלישה המתוכננת לקלדוניה-החדשה ולאיי-פיג'י, שתוכננה ע"י היפנים, לא נחמשה לעולם.“

הטלת קוביות-משחק, או בעזרת רולטה מכנית מיוחדת, או כדומה. ועוד תינתן להלן הדגמת-הסבר לדרך זו של קביעת תוצאות, האופינית לאורח-המשחק ה„נוקשה“ (או ה„אובייקטיבי“).

גודל הכוח

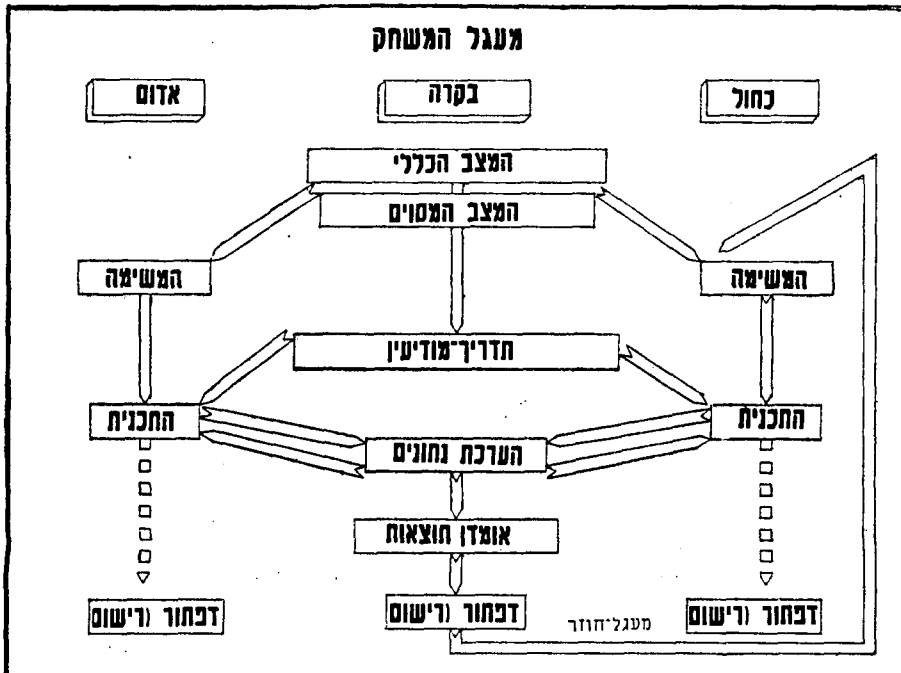
ניתן לשחק "משחק-מלחמה" בכוחות צבאיים מכל גודל שהוא, החל בפלוגה, או אף ביחידה קטנה ממנה, וכלה בקורפוס ואף למעלה-מזה. המונחים "טקטי", "זירת" או "אסטרטגי" מיושמים תכופות ל"משחק-מלחמה", על-מנת להביע בכך את הקפם של אלה; אך משמעותם הנה יחסית. לאיזו מידה של פירוט יש להגיע במשחק — על כך יוחלט כמובן, בהתאם לגודל הכוח המופעל בו. ככל שמוסיפים פרטים, כן מואט בחריפות קצב ניהולו של המשחק. הנסיון מלמד כי מידת הפירוט האופטימלית, הקולעת ביותר אל הצרכים היא, כנראה, זו המאפשרת את יצוגם-במשחק של דרג-הפיקוד הבכיר מכל צד, בצירוף שני דרגי-פיקוד הכפופים לו בסולם-הפיקוד. כך, למשל, ייוצג כוח בעצמת דיבוייה רק עד גדודיה — בצירוף, "יוצאים-מן-הכלל" אחדים לגבי יחידות מקצועיות וטכניות. לגבי היחידות ויחידות-המשנה שמתחת לדרג-פיקוד המבוטא במשחק באמצעות סמלים או סמנים — נהגת ההנחה כי ההיערכויות והפעולות של אלו מתבצעות לפי הדוקטרינה-הנהוגה ופקודות-הקבע-לקרב. אפי-שרות מענינת טמונה בשימוש ב"משפחה" שלמה של "משחקי-מלחמה", השלובים זה בזה, ואשר בכל אחד מהם מופעלים כוחות השונים בגודלם מאלה שבשאר משחקי "המשפחה" (משחקים, הניתנים או להשתלב זה בזה, כאותן

ההשחיות-בזמן אותן יש לשבץ במהלכו של ה"משחק" לצורך הכנת תכניות והפצתן, והזמן הדרוש לסוגי-פעולות מסוימים — כגון להתפרסות וכיו"ב. המשחק ה"חופשי" מהיר מן המשחק ה"נוקשה" — אך עלול להיות פגיע יותר לביקורת, בשל היותו חסר בסיס איתן כמוהו, הנטול כל משפט-קדום והמשוחרר מכל רבב של גישה אישית.

קצב ה"משחק"

שנים רבות שיחקו בצבאות מסוימים מדי שנה-בשנה "משחקי-מלחמה", על מפות או על "לוחות-תמרון", כששחקנים בני-אנוש מעריכים את המצב, מחליטים את ההחלטות, מבצעים את המהלכים, אומדים את ההישג שהושג בכל מהלך, ורושמים את התוצאות הסופיות. לפי נהג זה, היו משחקים את המשחק ברוח-זמן לא-דרמטיים בין "מהלך" (החלטה) ל"מהלך" — ורוח-זמן שהנם בדרך כלל בני שלושים דקה או שעה, ובו בזמן היו מוזרמים שוב אומדי-הנוקים-והאבידות, עמם אף ידיעות-מודיעין, ממדור-הבקרה אל צוטי השחקנים — על מנת להתחיל ב"מעגל" נוסף של הערכות-מצב וקבלת-החלטות. מאמצייהם של השחקנים ושל חוליות-הבקרה אינם חייבים דוקא להסתייע במקרה דנן במנגנונים מכניים. אך בזמן האחרון יש ונעזרים גם במנגנוני-חישוב שונים כדי להגביר את קצב הישובם של פרטים חיוניים שונים ואתו גם את קצב המשחק בכללו.

בבסיסו הראשי של "צבא-הצי" האמריקני (ה"מארינס") התנהל בנובמבר 1960, משחק-מלחמה שמטרתו לבדוק מהי יכולתו הנגדי-טנקית של "כוח-הנחיתה" של "צבא-הצי" — במה כוחה של זו? והיכן נקודות-התורפה אשר בה? מציאת התשובות לשאלות אלו היוותה תעסוקה-מלאה למספר מתכננים (עשרה קצינים וארבעה מש"קים בכירים). "מגרש-המשחק" שלהם היה שולחן-חול, המדגים את פני-ההקרקע של ארץ מזרח-תיכונית.



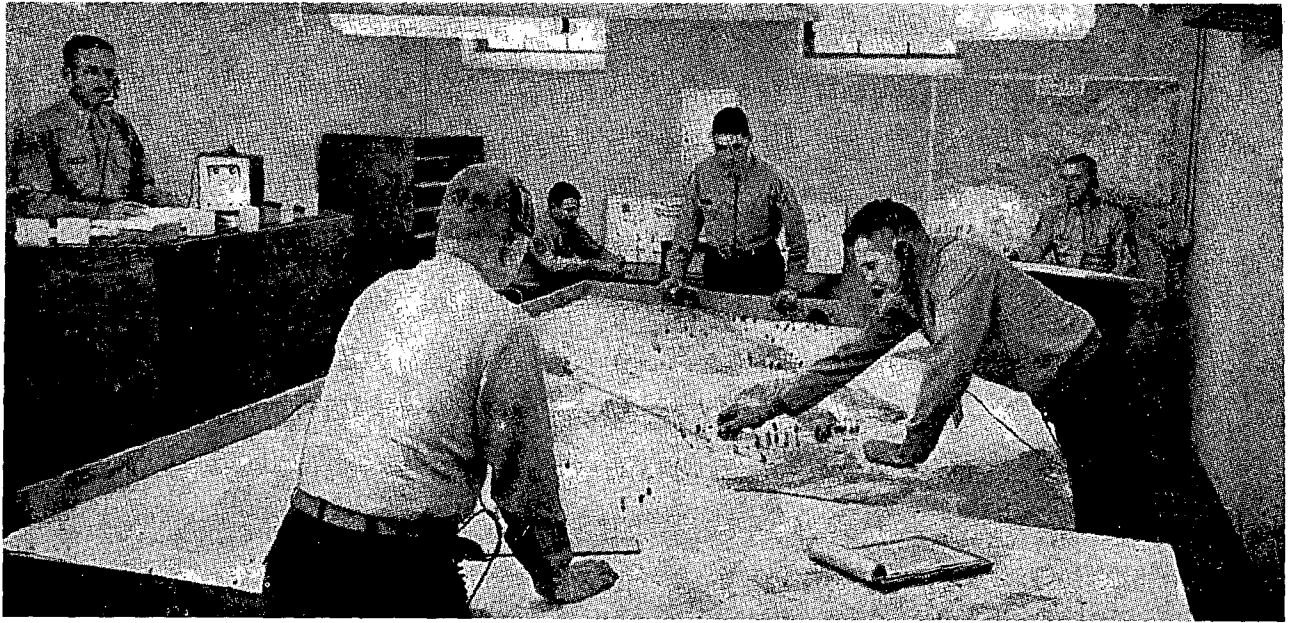
מערך קבוצת "משחקי-מלחמה"

המפקדה וחוליות-התכנון
ראש הקבוצה — קולונל
קצין-תכנון — מיור

חוליות-הבקרה
בקר ראשי — קולונל
בקר עוזר — לויט-קול.
בקר עוזר — מיור
רכזי-מבצעים — רב-סמל-ראשון
דפתר — רב-סמל-ראשון

הצות הכחול
המפקד — לויט-קול.
שחקן — מיור
שחקן — מיור
דפתר — רב-סמל-ראשון

הצות האדום ("התוקף")
המפקד — לויט-קול.
שחקן — מיור
דפתר — רב-סמל-ראשון



לפתוח בפניך פתח להצצה — ששטייע אה"כ לגיבוש דעה — למהותה של בעיה ולשטחיה החיוניים. ראה, "פנימית" אשר כזאת — המושגת מן ההערכה הנ"ל של ההנחות וההשערות — עשויה להביא תועלת מרובה לאלה האחראים לגיבוש דוקטרינה חדשה או לפיתוחו של ציוד חדיש.

הממצאים המסתמנים כתוצאה מבדיקתה של תפיסה מסוימת באמצעות "משחק-מלחמה", עשויים להוות את הבסיס גם לבחני-שדה מעשיים (תוך תפעול גייסות או ציוד) שייערכו אחר-כך.

בדומה כמעט לכל דבר אחר שנודע לו ערך בעולמנו, יש אף ל"משחקי-המלחמה" מגבלות וחסרונות משלהם. לעומת אמצעי הדרכה אחרים לוקים "משחקי-המלחמה" בכך, שרק מספר מצומצם של תלמידים עשוי לקחת חלק ולהשתתף בם כ"משחקים" — בעוד מספר רב-מעבר-לכל-יחס של קציני-מטה נדרש בהם לצורך מילוי תפקידים בחולית-הבקרה.

"משחקי-המלחמה" הניתוחי ה"נוקשה" הדו-צדדי, וביחוד כשאין משתמשים בו במנגנוני-חישוב אבטומטיים, הנו תהליך אטי אם נערך הוא תוך עיסוק בכמות הממוצעת הרגילה של פרטים. שעות, ויש שאף ימים אחדים, יידרשו על מנת "לשחק" רק "פרק" או "מהלך" אחד, המהווה במציאות בין מחצית-השעה לשעה בהתפתחותו של קרב. על כך יש להוסיף שבועות אחדים להכנת המשחק; וכן פרק-זמן דומה לניתוח שלאחר המשחק, ולהכנת הדו"חות. משך-זמן ניכר זה מגביל בדרך-כלל את אפשרויות "שיחוקר-מחדש" של משחק, לצורך תצבור מבוסס יותר של נתונים סטטיסטיים.

ממצאי ה"משחק" - אינם סופיים

עובדת-יסוד שיש לזכרה שעה שדנים אנו בכל סוג שהוא של "משחק-מלחמה" היא כי אין ביכולתו של המשחק לספק תשובות מוחלטות ומוגדרות לבעיה צבאית. שכן תמיד מצויות ה"בלתי-נשקלות", המרוכבות כל-כך, בכל מלחמה

קוביות במשחק-בניה). כך ניתן להשתמש בתוצאותיו של כל משחק ובלקחי-נסיונו לצורך שיבוצם — כנתונים-מוכנסים — למסגרת המשחקים האחרים, הנרחבים-יותר. לדוגמה: ארבעה משחקים ינוהלו בעת ובעונה אחת: משחק אחד יתנהל ברמת דביזיה; משחק אחד — ברמת חטיבה (של אותה דביזיה); משחק אחד — ברמת גדוד (של אותה חטיבה); ומשחק אחרון — ברמת פלוגה (של אותו גדוד). תוצאות המשחקים ברמת-הפלוגה, או ברמת הגדוד, ניתנות לישום במשחקים שברמות הגבוהות-יותר.

החלטות שקטיות

לשיטות השונות של "משחקי-מלחמה" יתרונות רבים; ובציר רופן תורמות הן תרומה חשובה לאמנות (או למדע) של ניהול מבצעים צבאיים. עריכת "משחק-מלחמה" מטיפוס תרגיל-מפות-דו-צדדי — מחירה אינו אלא אחוז מוער ממחיר ביצוע תרגיל-שדה עם גייסות בקנה-מידה מלא, ואחוז לא גדול אפילו ממחירו של תרגיל-מפקדה מן הסוג הרגיל (תרגיל-קשר, תרגיל-טלפונים וכיו"ב). מחיר זול זה מאפשר עריכת משחקים רבים פי-כמה ממה שניתן היה לבצע באורח אחר, יקר יותר; הודות לכך ניתן להציג לפני החניכים מצביאי-אומן רבים יותר. יתירה מזאת: "משחקי-מלחמה" עשויים להעניק אימון רב-ערך לאותם קצינים שאינם משרתים באותה תקופת-זמן ביחידות וכמובן, לאנשי-מילואים. שכן, נותנים המשחקים הזדמנות להתנסות בקבלת החלטות שקטיות.

בתחום הניתוחי-המבצעי מאפשר השימוש ב"משחקי-מלחמה" לבצע מאמץ נרחב ומקיף יותר, לעומת מה שניתן היה לעשות אילו לצורך קביעת הממצאים הכרחיים לנהל מבצעים ממש (כגון תמרונים), העולים ביוקר. "משחקי-מלחמה" הוא אמצעי זול להערכת מידת-תוספן של הנחות תיאורטיות והשערות, ולקביעת ה"גורמים-הרגישים" שבתכנית-צבאית או בתפיסה מסוימת בתחום הצבאי. יש בו באמצעי זה כדי

ממדת תוקפם של הנתונים המוכנסים לתוכו — ושל הכללים הקובעים את אופן ניהול הפעולות בו. אולם כאשר נתכנים „משחקי-מלחמה“ על בסיס איתן, והם מנוהלים ניהול מציאותי — יש בהם כדי לספק ציונים בני-תוקף לקביעת תוצאתם המשוערת-האפשרית של מבצעים צבאיים. ציונים אשר כאלה — אין אנו יכולים להשיגם, באורח חסכוני ויעיל, בכל דרך אחרת.

שבפועל — שאין לחזותן-מראש ואין „לביים“ אותן במשחק בשלמות. יתכן שניתן להתגבר על אחדות מבעיות אלו ע"י שנייה כי תופעות אלו ואלו תהוינה במצב-המשוער; ולגבי אחרות אפשר להשתמש בחישובי סיכויי-אפשרויות שונים. אך בכל המקרים יש לקבוע „סייג“ לגבי משקלן המציאותי הסופי של התוצאות המתקבלות. מכל מקום, אין מידת-תוקפו של משחק יכולה להיות שונה

על „משחקי-מלחמה“

בעקבות מאמרו של קול. א. ס. מאלוני

אלימ אברהם תמיר

שלב-שליקבע בתכנון ברמת העוצבה ומעלה, ובמפקדות זרועות האויר והים. לאחר שהוכנה תכנית מבצעים ע"י רמה כלשהי, מאחריותה של הרמה הפוקדת עליה לבחון תכנית זו בשני „משחקי-מלחמה“. במשחק הראשון — מפקד הרמה שתכננה, ומטהו, יהוו את הצד ה„כחול“ (הצד „שלנו“), ואילו במשחק השני יהוו הם את הצד ה„צבעוני“ („האויב“). בחינת התכנית באמצעותם של שני „משחקי-מלחמה“ תאפשר למצות את עיקר דרכי-הפעולה האפשריות של האויב להגיב על תכנית המבצעים; ובהתאם לתוצאות תושלם התכנית ותגובש.

שלב-קבע בתכנון סדר-הכוחות. — כל תכנית-אב לבנין סדר-כוחות צריך שתידבק ב„משחק-מלחמה“, כדי להגיע למסקנות בקשר לימדיו של סדר-הכוחות, מכנה הכוחות וחלוקתם במגנה ובמתקפה.

שלב קבוע בבחינת אמצעי-לחימה. — כל תכנית להכנסת אמצעי-לחימה חדש לזרוע, חיל או עוצבה מסוימים צריך שתידבק ב„משחק-מלחמה“, בו תיבחן יעילותם של אמצעים אלה — נוכח אמצעים שהיו בידי האויב. לדוגמה: גודל טנקים מסוג חדש בעוצבה משוריינת — במסגרת התקפה על מערך-הגנה מבוצר המתבסס על אמצעי נ"ט המקובלים אצל האויב.

רמות התרגיל. — מבחינה זו, צריכה הרמה המתורגלת להיות שונה בכל סוג של „משחק-מלחמה“ — בהתאם למהות המיוחדת של זה: במשחק הבוחן תכנית למבצע — הוא מבוצע לרוב ברמות העוצבה והמטה המרכזי; במשחק הבוחן תכנית ארגונית — יבוצע הוא לרוב ברמת המטה המרכזי; במשחק הבוחן יעילותם של אמצעי-לחימה — נוהגים לבצעו ברמה בה נודעת לאמצעי הנבחן השפעה מכרעת. כגון בזוקה — ברמת מחלקה, וטנק — ברמת החטיבה.

הדרכה. — יש להשריש את „משחקי-מלחמה“ אף בבסיסי הדרכה מתקדמים כשלב מתודי נוסף במסגרת תרגילי-טקטיים-ללא-גייסות. גם כדי לבחון במשחק דרצדדי את אפשרויות ביצועה של התכנית שהועלתה בתרגיל מסוג זה, ובעיקר כדי שהחניכים ילמדו כיצד לארגן „משחקי-מלחמה“.

יש המניחים ש„משחק-מלחמה“ הנו בגדר תרגיל-מטה, וכי מבחינה זו כלול הוא במערכת תרגילי-המפקדות שנועדו להכשיר את המטה לתפקידיו. ברם, אין הנחה זו מדויקת די-צרכה. שכן, אין „משחק-מלחמה“ רק בחינת אמצעי לתרגול עבודת-מטה אלא משמש הוא אף מכשיר לבחינת תכניות מבצעות וארגוניות, ולפיתוח מחשבתם ואופקיהם של קצינים. יחדו הריהו בכך — שמהווה הוא משחק-מוחות דו-צדדי. כללי ושיטת ארגונו הם הפשוטים ביותר מבין כל שיטות התרגול; ויש לתמוה מדוע משחק זה — שכה קל לארגנו ושאינו מחייב השקעת אמצעים מיוחדים — אינו מושרש ברמות-הפיקוד השונות שבשלושת הזרועות ובמערכת-ההדרכה. שכן, במספר ניכר של צבאות הנו נחלתם של גורמים מעטים יחסית.

שעה שמעינים בחומר המתפרסם על אודות „משחקי-מלחמה“, מתמיה הוא להיוכח עד כמה נוהגים לסכך את הענין במעטה של „מליצות מסביב לנושא העיקרי“; למעשה יש ואגב עיון כזה לא רק שאינך מקבל ידע ברור על מטרות „משחקי-מלחמה“ וכללי ניהולה, אלא שאם טרם עסקת במשחק מסוג זה — נוצר אצלך רושם שכאן לפניך דבר-מה מסובך מאוד, שקשה לארגנו ולנהלו.

אכן, צה"ל מכיר שיטה יעילה ובדוקה לארגון „משחקי-מלחמה“ וניהולם, וכל הרוצה להכיר דרך זו של תרגול — יוכל למצוא חומר מפורט על כך בספרות התורתית.

מן הדין לציין מספר נקודות-הדגש בקשר למקומם הנכון של „משחקי-מלחמה“ ולדרך-ניהולם:

שלב קבוע בתכנון המבצע. — „משחקי-מלחמה“ חייב להיות

מאמר זה — שבא כהגבה על גישות שונות בהצגת נושא „משחקי-מלחמה“ מעל במות צבאיות — נועד להבהיר ול„הסדיר“ את מושגיה-היסוד ואת דפוסי-המחשבה באשר לאופני השימוש ב„משחקי-מלחמה“ צבאי ולתכליות ניצולו. ואל-ינא יירתע הקורא מהצעה לתוך הטבלה המצורפת בסוף המאמר; היא מסייעת לא-מעט להבהרת השימוש בכלי מחשבת-מעשי זה.