

משחקי מלחמה כמגבירי למידה בהכשרות הפיקוד

משחקי מלחמה הם מתודולוגיה לבחינת רעיונות, תפיסות ותורות לחימה, תוכניות מבצעיות וקבלת החלטות. הם מעודדים חשיבה ביקורתית והערכת יכולות. בעוד שבהשתלמויות מקצועיות שנערכות בצה"ל הולך וגובר השימוש במשחקי מלחמה מבוססי סימולטורים, חלק מהכשרות הפיקוד והמטה מצויות הרחק מאחור



משחק מלחמה במסגרת השתלמות מטכ"לית לחימה בחזית לבנון. אימונים סימולטיביים לצק"ח, המכונים "תרח"ט סימולטיבי", נערכים לחטיבות סדירות ומילואים מאז קיץ 2020. צילום: דו"ץ

שלהן, והם גם נעדרו מתרגילים הנערכים בהכשרות אלה, או לכל הפחות שימשו רק בהיקף מצומצם. הסיבות לכך הן הקושי שנתקלו בו מפקדים ומדריכים, עד להתפתחויות הטכנולוגיות האחרונות, לתכנון משחקי מלחמה, לנהלם ולשפוט בהם, לצד הצורך לשלוט בתו"ל ברמה גבוהה ולנהל תהליך למידה המבוסס משחק מלחמה בהתאם לתוכנית הלימודים הנדרשת. בהכשרות הפיקוד והמטה בצבאות זרים משתמשים יותר במתודולוגיה של משחקי מלחמה ללימוד טקטיקה ואסטרטגיה.² במאמר זה אסקור את השימוש במשחקי מלחמה בצה"ל, בעיקר בכוחות היבשה, ואמליץ על דרכים להגביר את השימוש בהם בהכשרות הפיקוד והמטה המרכזיות.

במילון **למונחי תו"ל** של צה"ל מוגדרים משחקי מלחמה כ"הדמיה דו-צדדית (או רב-צדדית) של פעילות צבאית המייצגת מצבים אמיתיים. משחק המלחמה נועד לבחון רעיונות מבצעיים, להטמיע תוכניות ולנתח תפיסות ומערכות לפי כללים מוגדרים".¹ משחק מלחמה הוא מתודולוגיה המעודדת חשיבה ביקורתית, ניתוח והערכה של יכולות צבאיות, כחלק מתהליך תכנון מבצעי או בניין כוח. בצה"ל משתמשים במשחקי מלחמה בעיקר לצורכי הערכת תכנון מבצעי ובחינת תפיסות ותורות לחימה. עד לאחרונה משחקי המלחמה לא היו כלי מרכזי בהכשרות הפיקוד והמטה בצה"ל, אף על פי שהופיעו בתוכנית הלימודים



סא"ל (מילי) ד"ר דותן דרוק, מדר"ך אקדמי ויועץ תו"ל במכללות הצבאיות, עמית מחקר במחלקה להיסטוריה בצה"ל ומנל"ח בעוצבת עקבות הברזל

כניסת הטכנולוגיה למשחקי המלחמה

לפני כניסת הטכנולוגיה למשחקי המלחמה, התבססה הדרך לניהולם על ידיעותיהם המקצועיות של מנהלי המשחק ועל שיפוטם האובייקטיבי ככל האפשר. לצד כניסתן של מערכות עזר לשליטה ולבקרה ואף ללחימה דוגמת מענ"ק (מערכת ניהול קרב)³ ליחידות הלוחמות, התעשיות הצבאיות פיתחו משחקי מלחמה מבוססי טכנולוגיה שיתחברו למערכות הממוחשבות ולעיתים אף ישתלבו כרכיב נוסף בהן.

לפני למעלה משלושה עשורים פיתחה רפאל מערכת לניהול משחקי מלחמה שנקראה מחש"ק (מחשבת קרב). מערכת זו שימשה בעיקר למשחקי מלחמה ולתרגילים בדרג האוגדה ומעלה, והיא חסרה יכולת לחשב ולהעריך ביצועים טקטיים של יחידות זוטרות וכלי לחימה של כוחות רגליים לדוגמה. לצד ההתפתחות במערכות הממוחשבות לניהול קרב התפתחה גם מערכת מחש"ק. היא הוזנה אוטומטית (באופן חלקי) בנתונים מהמערכת המבצעית, ובכך יכלה להמשיך ולשמש ככלי מתודולוגי לבחינת תפיסות, תו"ל ותוכניות מבצעיות וכן כפלטפורמה מרכזית לתרגילים. הפער שהושלם אך באופן חלקי במערכת מחש"ק, בעיקר בכל הקשור לרמה הטקטית, מולא עד מהרה על-ידי חברות כמו סינדיאנה. חברה זו התאימה את המערכת לצורכי צה"ל ברמה הטקטית,⁴ כפי שהחברה הבין לאומית Bohemia Interactive Simulations עשתה עבור צבאות אחרים בעולם. צה"ל הציג את הדרישות שלו ממערכת משחקי מלחמה טקטיים, כגון מאפייני הלחימה בחמאס וחזבאללה, והחברה התאימה לצרכיו הייחודיים את מערכת ה-VBS (Virtual Battle Space) שלה.

מערכת ה-VBS משמשת כ-50 צבאות בכל העולם. הסימולטור המצוי בבסיס המערכת מאפשר להתאים את המרכיבים של מרחב הלחימה ובעיקר את השטח, האויב וכוחותינו לדרישות של כל משחק מלחמה. מערכת ה-VBS שימשה בצה"ל בעיקר בהשתלמויות המקצועיות למפקדים מדרג המ"פ ומעלה וכן בחלק מהאימונים. השטח המופיע במערכת מבוסס על נתוני אמת שמספקת למערכת יחידה 9900 של אגף המודיעין. בעזרת הנתונים המערכת יוצרת תצוגה תלת-ממדית של השטח, הכוללת פריטי התכסית שבו בדגש על כיסוי צמחי (שיחים ועצים) ושטחים בנויים. נתונים אלה הם חלק ממבנה מרחב הלחימה, והם מבוטאים ביכולות התנועה, התצפית והאש של הכוחות הלוחמים. כל המידע הקשור לשטח פועל בהתאם למציאות, ומכאן שהתרגול במערכת הוא מוחשי כמעט כמו במציאות. כל שנתוני השטח זמינים ביחידה 9900, אפשר לערוך משחק מלחמה בכל זירת מבצעים ובכך לבחון תוכניות מבצעיות מסוימות נוסף ללמידה עקרונית של תורות וטכניקות לחימה לצד תרגול תהליכי פו"ש.

אימון סימולטיבי לצק"ח

אימונים סימולטיביים לצק"ח, המכונים "תרח"ט סימולטיבי", נערכים לחטיבות סדירות ומילואים מאז קיץ 2020. לאחר דיונים מקצועיים הוחלט שאימונים אלה אינם תחליף לתרח"ט בשטח, אלא הם שיטת אימון נוספת לדרג החטיבה. כל אימון סימולטיבי אורך כחמישה ימים ומכיל כמה קרבות, ברוב המקרים לפי תרחיש הלחימה האופרטיבי של החטיבה המתאמת. השטח המדומה במערכת זהה לשטח שבו צפויה להילחם החטיבה בתרחיש האופרטיבי שלה.⁵ למשל בתרחיש הכולל לחימה בשטחים בנויים, יחידה 9900 מספקת נתונים לבניית המבנים בתוך המערכת, וכוח שיידרש להיכנס למבנה שכזה במהלך האימון יוכל לנוע בתוכו ולהילחם בדומה למציאות.

עד לאחרונה משחקי המלחמה לא היו כלי מרכזי בהכשרות הפיקוד והמטה בצה"ל, אף על פי שהופיעו בתוכנית הלימודים שלהן, והם גם נעדרו מתרגילים הנערכים בהכשרות אלה, או לכל הפחות שימשו רק בהיקף מצומצם

המתאמנים כוללים את מפקדת החטיבה על כל מרכיביה (מרכזים, מכלולים ותאים), חפ"ק מפקד החטיבה, מכלולי המבצעים הגדודיים, חפ"קי מג"דים, מ"פים ומ"מים וכוחות מקצועיים (מחלקת תצפית, מחלקת מרגמות וכדומה). כל יחידה ומפקדה ממוקמת בחלל כדי לדמות מצב אמת. החטיבה יכולה להפעיל יכולות, כמו כוחות אוויר, ככל שאלה יהיו זמינות לה במצב האמת, ואף להתחבר לסימולטורים בזרועות ובאגפים.⁶ התרגיל כולו מוקלט ומוסרט לצורכי למידה ותחקור. מח"טים וקציני המטה שלהם שהתאמנו בשיטה זו בירכו על האימון וטענו שהוא אפשר להם להתחבר בתרחיש האופרטיבי שלהם, לבחון אותו ובמידת הצורך לערוך שינויים בתוכנית האופרטיבית. הם הדגישו את יכולות התחקור והלמידה הגבוהות שהמערכת ושיטת האימון מאפשרות.⁷

משחק מלחמה "אופק חדש" לחטיבות ולגדודים מבוסס פשטות

משחק המלחמה "אופק חדש" משמש להטמעת תו"ל בחטיבות ובגדודים ומתרכז ברמת מפקדת החטיבה והמג"דים במקרה של משחק מלחמה חטיבתי וברמת מפקדת הגדוד והמ"פים במקרה של משחק מלחמה גדודי. משחק המלחמה "אופק חדש" מבוצע בכל צק"ח כפי שהוא מאורגן בתרחיש האופרטיבי העיקרי של החטיבה, כך שבמהלך ביצועו משתתפים גם גדודים שאינם אורגניים בחטיבה, אלא הוכפפו לה לתוכנית אופרטיבית מסוימת. משחק המלחמה אורך כחמישה ימים, אך לא עבור כל החטיבה. ביום הראשון משתתפים מפקדת החטיבה והמג"דים, ובכל יום מן הימים העוקבים משתתף גדוד אחד על מפקדתו והמ"פים שלו.

ביום הראשון מטמיעים מפקדת החטיבה והמג"דים שינויים ועדכונים בתו"ל וקובעים יחד את מטרת משחק המלחמה ואת ההישגים הנדרשים ללמידה במהלכו. אם יש צורך, מעדכנים את



משחק מלחמה במלטי"ק. מפקדים שהשתתפו בהשתלמויות הללו טענו שהם תרמו משמעותית ללימוד הנושאים המקצועיים בהשתלמות והחיו את הנושאים שנלמדו. צילום: מתוך דף הפייסבוק של המלטי"ק

היבשה ובשיתוף מפקד אחד מהפיקודים המרחביים. כחלק מהטמעת החומר הנלמד בהשתלמות, נדרשים המפקדים לתכנן ואף לנהל מבצע באמצעות משחקי מלחמה סימולטיביים,⁹ משחקים אלה משמשים בהשתלמות לדרג הגדוד ולדרג החטיבה. בדרג הגדוד מתמקד משחק המלחמה הסימולטיבי במשימה אחת, הגנה או התקפה. מג"דים אחדים נדרשים ללמוד לפני ההשתלמות את התוכנית המבצעית, ובמהלך ההשתלמות פוקדים אותה לחבריהם המג"דים המתפקדים במשחק המלחמה כמ"פים וכמטה יחידת-גדודי. לאחר מכן מפקד המג"ד המתרגל על קרב גדודי במסגרת משחק מלחמה במערכת הסימולטיבית שאורכו כשעה. בסיום הקרב נערך תחקיר ונלמדים הנושאים המקצועיים העיקריים שהיו מטרות ההשתלמות. במסגרת דומה נערך משחק מלחמה גם ברמת החטיבה.

מפקדים שהשתתפו בהשתלמויות הללו טענו שמשחקי המלחמה תרמו משמעותית ללימוד הנושאים המקצועיים בהשתלמות והחיו את הנושאים שנלמדו בחלקים המוקדמים של ההשתלמויות.¹⁰ עוד הם טענו שניהול הקרב במסגרת הסימולטור ועל בסיס סביבה מבצעית וירטואלית, הדומה

לתוכנית המבצע, ומייד לאחר מכן מציגים המג"דים את עיקרי תוכניתם. פעמים מספר במהלך התרגיל מציג מנהל משחק המלחמה את תמונת המצב התרגילית שבה נמצאת החטיבה, ובכל פעם המח"ט נדרש להחליט על הפעולות שיש לנקוט כדי להשיג את המטרה המוגדרת בתוכנית, ויתר המשתתפים נדרשים להתייחס לסוגיות הרלוונטיות בתו"ל.

בימים שלאחר מכן משתתף צק"ג הכולל את מפקדת הגדוד והמ"פים בתהליך דומה. בדרג הגדוד המיקוד הוא בדרך כלל ברמת הטכניקות הקרביות, והוא מצריך מידע מפורט יותר בכל הקשור לשטח ולאויב.

משחק המלחמה "אופק חדש" נעשה בעיקר על בסיס המשואה (צי"ד). לאחרונה ביקשו כמה מפקדי יחידות לערוך אותו באמצעות מערכת ה-VBS בהבינם שבאמצעותה אפשר לדמות טוב יותר את המציאות המבצעית ואף להוסיף הישג נדרש של תרגול מערכת הפיקוד ביחידה בניהול קרב.

משחקי מלחמה והשתלמויות מקצועיות

בכל שנה נערכות השתלמויות מקצועיות רבות, ולפחות אחת מהן נערכת למפקדים מרמת מג"ד ומעלה בהובלת מפקד זרוע



תדריך למבחן המתבצע בעזרת משחק מלחמה במלט"ק. בסיום כל פרק לימוד במלט"ק נערך משחק מלחמה שבו החניכים נדרשים ליישם את שלמדו בשיעורים התאורטיים. צילום: מתוך דף הפייסבוק של המלט"ק

לפי עקרונות התו"ל, הפו"ש וכל נושא אחר שהוגדר בהישגים הנדרשים ללמידה מהתרגיל. בתחקיר נעשה שימוש ביכולות סימולטור VBS הכוללות הקלטה של הפקודות שניתנו במהלך הקרב, שחזור מהלכי הקרב על גבי עזרים מסוגים שונים (תצלומי אוויר, מפות שליטה והדמיות תלת-ממדיות).

מאוד למצב האמת, היה קרוב מאוד למציאות ואפשר ללמוד לעומק את הנושאים המקצועיים שהועברו בהשתלמות ולבחון את התוכנית המבצעית בתרחיש מדמה.

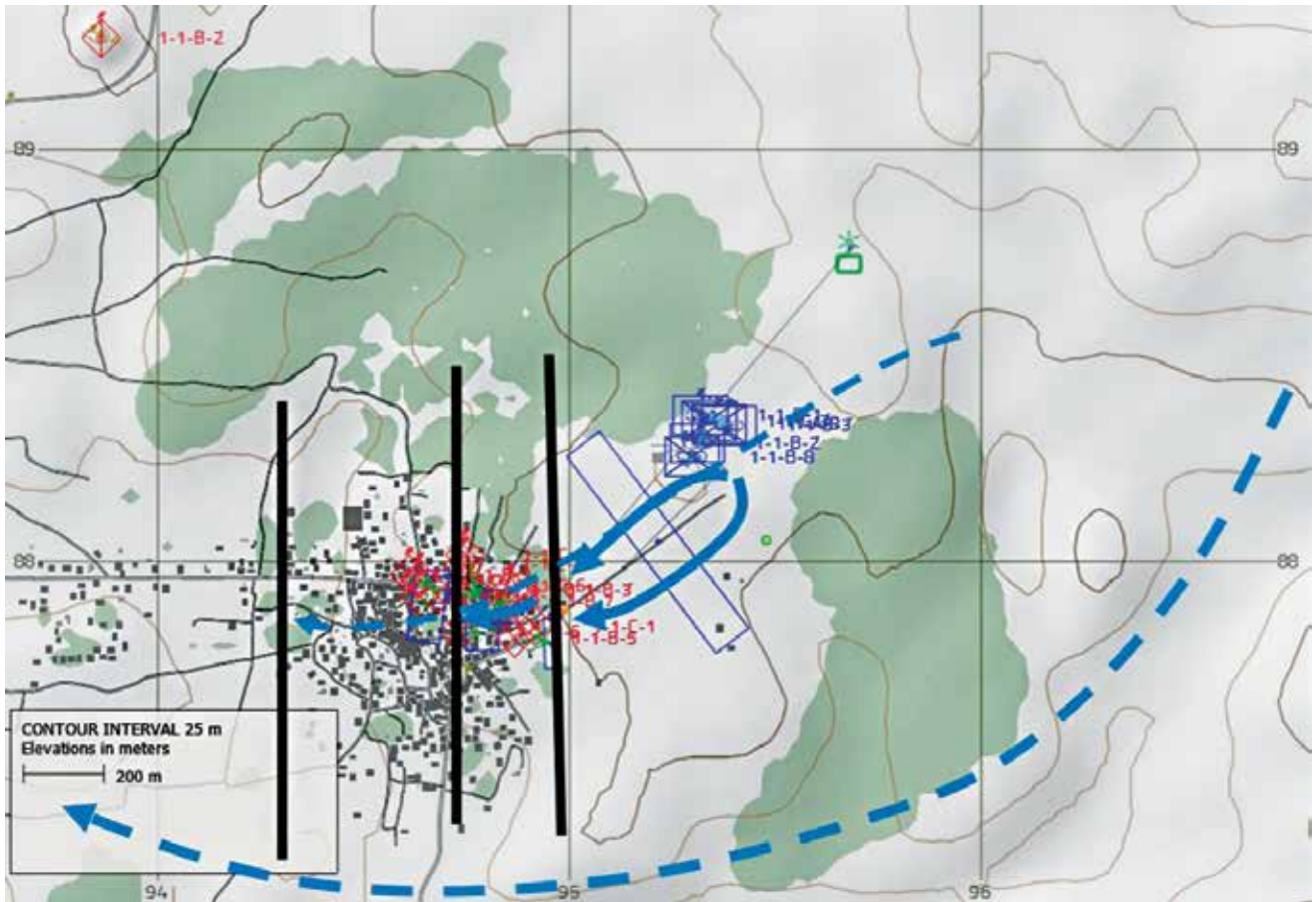
משחקי מלחמה במלט"ק - רמת המ"פ

המלט"ק (המכללה לפיקוד טקטי) אמונה על הכשרת קצינים לתפקידי פיקוד במערך הטקטי ותפקידה להקנות לקצונת הליבה הצעירה ביבשה תשתית ידע רחבה הנדרשת לתפקידי פיקוד ברמה הטקטית וכבסיס להמשך התפתחותם, תוך הדגשת השירות בצה"ל כשליחות וכמקצוע. הלימודים במלט"ק אורכים כשנתיים, כוללים לימוד מעמיק של המקצוע הצבאי ובסיומם החניכים מקבלים תואר ראשון.

משחקי מלחמה הם אחת השיטות ללימוד פו"ש, טקטיקה ולוחמות במתארים ייחודיים כגון שטחים הרריים ובנויים. בסיום כל פרק לימוד במלט"ק נערך משחק מלחמה שבו החניכים נדרשים ליישם את שלמדו בשיעורים התאורטיים. לדוגמה, לאחר שסיימו את הלימוד התאורטי של צורת הקרב הגנה הם מבצעים תרגיל הגנה בסימולטור. בתרגיל הם מדמים צק"ג הנדרש לבצע הגנה מפני כוח תוקף של חזבאללה אותו משחקים חניכים אחרים מהקורס. החניכים המשחקים את חזבאללה לומדים רבות מתוך התנסות אישית על שיטות הפעולה של הארגון ומקבלים זווית מבט נוספת, ביקורתית, על שיטות ההגנה של צה"ל. בסיום הקרב נפגשים הצדדים הלוחמים לתחקיר משותף. במפגש הלמידה נערך תחקיר

משחק המלחמה "אופק חדש" נעשה בעיקר על בסיס המשואה (צי"ד). לאחרונה ביקשו כמה מפקדי יחידות לערוך אותו באמצעות מערכת ה-VBS בהיבנים שבאמצעותה אפשר לדמות טוב יותר את המציאות המבצעית ואף להוסיף הישג נדרש של תרגול מערכת הפיקוד ביחידה בניהול קרב

משחקי המלחמה המבוססים על סימולטור VBS משמשים גם לעריכת מבחנים בנושאים המקצועיים. לדוגמה כחלק מהמבחן המסכם של שנת הלימודים הראשונה, נערך מבחן מעשי בתחום הפו"ש המבוסס על תרגיל בסימולטור VBS. המבחן נערך כאשר החניך לבוש בצידוד קרב מלא כחלק מההדמיה של סיטואציית הקרב. החניך מתרגל כמ"פ המוטל לתוך הקרב כמחליפו של מ"פ שנפגע. החניך נדרש להתמצא במהירות בשדה



מרשם קרב כללי למשחק מלחמה בבית הספר למלחמה (פוי"ם אלון). בהשוואה לשימוש של המלט"ק במשחק המלחמה מבוסס סימולטור VBS, לבית הספר למלחמה יש עוד דרך ארוכה לצעוד בה עד לשילוב מתאים בתוכנית ההכשרה

החניכים המשמשים כמפקדי הצק"ג והפלוגות להתמודד עם שלושה תרחישים. ההתמודדות מחייבת אותם להחליט כיצד לפעול בקרב לפי תמונת המצב ומטרת המשימה בכל תרחיש – האם להמשיך עם התוכנית הקיימת? האם נדרשים שינויים והתאמות בתוכנית? האם לשנות את המשימה? מנהל משחק המלחמה משמש גם כמח"ט, והוא מפציר במג"ד לקבל תשובה באשר לבחירתו.

בסיום משחק המלחמה, בוחנים מפקדי הצק"ג והפלוגות את תיעוד הקרב בסימולטור ומחליטים על הנושאים שיעלו בתחקיר. צוות המפקדים ומנהל משחק המלחמה עורכים תחקיר ודנים בסוגיות המקצועיות שעלו במהלך משחק המלחמה. אם מנהל משחק המלחמה הוא גם מפקדם הקבוע בקורס, אפשר להעמיק ביתר קלות בסוגיות הקשורות לאופיים של המפקדים ובהחלטות שקיבלו על בסיס ההיכרות הארוכה וההתנסויות הקודמות שלהם.

משחק המלחמה שנערך בסימולטור מאפשר להעצים את העיון בסוגיות הפו"ש והלימוד של החניכים. הדינמיות המתאפשרת בסימולטור וקצב הלחימה המותאם למצב האמת או לקצב שנקבע מזמנים לחניכים התנסות בנייהול קרב, הכוללת גם מצבי לחץ, וכך יכולתם בתחום זה משתפרת.

בהשוואה לשימוש של המלט"ק במשחק המלחמה מבוסס

הקרב, להבין את תמונת המצב ממקורות רבים, ביניהם מפקדי המשנה והמג"ד, להבין את המשימה ולהוביל את הצק"פ שלו בביצוע המשימות במסגרת הקרב הגדודי. תרגיל זה אורך פחות משעה ובסופו נערך תחקיר בהשתתפות החניך והמפקד שחנך אותו בתרגיל (שגם שימש כמג"ד, כמפקד כל אחת מהמחלקות והכוחות השכנים). החניך מסכם את הנושאים שלמד ומשתמש בהם, יחד עם לקחים ממבחנים אחרים, בתכנון היעדים ללמידה האישית לשנה השנייה.

משחקי מלחמה בבית הספר למלחמה - מיקוד ברמת הגדוד והחטיבה

בית הספר למלחמה מכשיר את המשתתפים בו לשמש כמפקדים וכקציני מטה במערכת המבצעית בדרג סא"ל ומעלה. לאחר סיום ההכשרה הם משלימים את הכשרתם לתפקיד בקורסים ייעודיים כאשר שני העיקריים שבהם קורס מג"דים וקורס מפקדי טייסות. לאחרונה החל בית הספר למלחמה להשתמש במשחק המלחמה מבוסס סימולטור VBS, שעד עתה שימש בעיקר את המלט"ק. במסגרת משחק המלחמה שנערך עד כה נדרשו החניכים לפקד על צק"ג שמשמיתו הייתה להשיג שליטה מבצעית בחלק מכפר מסוים ולאפשר מעבר של צק"ג אחר לעבר יעדו במרכז הכפר. במהלך הקרב נדרשים

סימולטור VBS, לבית הספר למלחמה יש עוד דרך ארוכה לצעוד בה עד לשילוב מתאים בתוכנית ההכשרה. נראה כי מפקדי הצוותים נרתעים מהמערכת ומהכנסת טכנולוגיה ומתודולוגיה חדשות שאינם בקיאים בהן. חסם נוסף הוא היכולת הנדרשת מהמפקד כדי לתכנן ולנהל משחק מלחמה המבוסס על סימולטור.¹²

סיכום והמלצות

משחקי מלחמה הם מתודולוגיה לבחינת רעיונות, תפיסות ותורות לחימה, תוכניות מבצעיות וקבלת החלטות. הם מעודדים חשיבה ביקורתית והערכת יכולות.

ב-2019 הצהיר גנרל ברגר, מפקד המרינס בצבא ארצות הברית, שיוקם מרכז למשחקי מלחמה באוניברסיטה של המרינס. ב-2015 הסביר מפקד המכללה הצבאית הבריטית סנדהארסט גנרל פול ננסן שמשחקי המלחמה במכללה מפתחים את החשיבה של החניכים ותורמים למקצועיות. השימוש הנרחב בהם שיפר את מהירות קבלת החלטות של החניכים והגביר את הגמישות המחשבתית שלהם בהתמודדות עם אתגרים בקרב.¹³ טיעונו של ננסן בהחלט מסבירים את הנחיצות של משחקי המלחמה בהכשרות הפיקוד והמטה.¹⁴

כל יחידה ומפקדה ממוקמת בחלל כדי לדמות מצב אמת. החטיבה יכולה להפעיל יכולות, כמו כוחות אוויר, ככל שאלה יהיו זמינות לה במצב האמת, ואף להתחבר לסימולטורים בזרועות ובאגפים

אף על פי שנראה שמשחקי המלחמה נפוצים בהכשרות הפיקוד והמטה של צבאות מערביים, עוד נכונה עבודה רבה כדי להטמיע אותם בצורתם העדכנית, הכוללת מערכות ממוחשבות וסימולטורים מסוגים שונים. כמו בצבאות אחרים, גם בצה"ל נעשה שימוש גם בעבר במשחקי מלחמה. טכנולוגיות למשחקי המלחמה שימשו לצרכים שונים, אך בהכשרות הפיקוד והמטה הטמעתן התעכבה. נראה שהחסמים העיקריים לכך הם המפקדים וקציני המטה המפקדים על הקורסים – הן בשל רתיעתם מטכנולוגיה והן מתוך שמרנות ובחירה להמשיך בשיטות שהם מכירים ושולטים בהן.

בעוד שבהשתלמויות מקצועיות שנערכות בצה"ל הולך וגובר השימוש במשחקי מלחמה מבוססי סימולטורים, וחלק מהמפקדים המשתתפים בהשתלמויות אלה אף מביא את משחקי המלחמה הללו לתוך אימון היחידה, חלק מהכשרות הפיקוד והמטה מצויות הרחק מאחור.

מה הסיבה לפער הזה? קולונל (מקביל לדרגת אל"ם) וולטרס בחן את משחקי המלחמה במרינס והציע דרכי פתרון כגון התאמה של לוחות הזמנים והתכנים המקצועיים לתוכנית הלימודים ושילובם בצורה טובה יותר.¹⁵ את הסיבות לפער בהטמעת משחקי מלחמה בצה"ל נכון לחלק לארבעה אתגרים, ולכל אחד מהם אציע דרכי התמודדות:

טכנולוגיה – חלק מהמפקדים בהכשרות עדיין לא מרגישים שהם חלק מהעולם הטכנולוגי הנוכחי והם מורתעים

מהטכנולוגיה הנכנסת בקצב גבוה יחסית לתוך הצבא. הם מעדיפים להשתמש במתודולוגיות שמרניות של משחקי מלחמה – מפות, תרשימים סכמתיים ודיונים בסוגיות המקצועיות העולות מתמונת המצב המוצגת למשתתפים. אפשר להתגבר על חסם טכנולוגי זה על-ידי תמיכה מקצועית במפקדים או במי שהוגדר לנהל את משחק המלחמה.

ידע מקצועי – משחקי מלחמה מבוססי סימולטורים מכילים מידע מפורט ומדויק בכל הקשור למאפייני השטח: קווי הראייה, טווחי אמצעי הלחימה ואפקטיביות הפגיעה שלהם, עבירות כלי הרכב הקרביים ועוד. כדי לנהל את הקרב בסימולטור נדרשת רמה גבוהה של תכנון וידע מקצועי (כפי שנדרש בקרב כמובן), אחרת הכוחות לא יגיעו בזמן המתאים, לא יעברו מכשולים בצירים ולא יפגעו מעבר לטווח. לשם כך, פרט למקצועיות הנדרשת של החניכים המשתתפים במשחק המלחמה המבוסס סימולטור, גם המפקד המנהל את המשחק נדרש לידע כזה. אפשר להתגבר על אתגר זה באמצעות הכנות מתאימות ולימוד מפורט של המידע הנדרש לתרחיש המתורגל.

גישת המפקד – בעוד שמפקד המל"ט"ק, המדריך הראשי וחלק ממפקדי הצוותים שבה מעוניינים להרחיב את השימוש במשחקי מלחמה מבוססי סימולטור במסגרת הלימודים בקורס, מפקדי בית הספר למלחמה נרתעים מכך, ונראה כי משחק המלחמה מבוסס הסימולטור תופס מקום שולי וניתן לויתור בתוכנית הלימודים. אחת הדרכים להתגבר על אתגר זה היא ליצור תרחישים שיתאימו לתוכנית הלימודים ולהקים מערכת מקצועית שתתמוך במפקד הצוות בתכנון ובניהול משחק המלחמה. כמו כן אפשר להטמיע את השימוש במתודולוגיה זו באמצעות כפייה היררכית, וזאת לצד המערכת התומכת.

תו"ל – השיטה לתכנון ולניהול משחקי מלחמה פורטה בתו"ל שנכתבה בשנים 1988–1993,¹⁶ ומאז לא עודכנה לשיטות ולסימולטורים הקיימים כיום. צבאות רבים בעולם, כגון הצבא הבריטי,¹⁷ עדכנו את התו"ל שלהם בנושא, ונכון שגם צה"ל יעשה כך. העדכון יאפשר לדון בשילוב מתאים של משחקי מלחמה מבוססי סימולטורים בהכשרות הפיקוד והמטה, באימוני היחידות ובהשתלמויות המקצועיות. כל זאת תוך תיאום בין מערכים ואגפים בצה"ל, שיאפשר הכשרה ואימון משולבים, משותפים ואף רב-ממדיים המבוססים על סימולטורים.

משחקי מלחמה המבוססים על סימולטורים חיוניים ללימוד המקצוע הצבאי בהכשרות הפיקוד והמטה במכללות הצבאיות. השימוש במתודולוגיה זו מאפשר לדמות את מצב האמת, והוא מצמצם את הדיון על העובדות, שכן הן מיוצגות נאמנה במערכות הסימולטיביות. המשתתפים יכולים להתמקד בטקטיקה, בקבלת החלטות וכדומה, ולא לבזבז זמן לימוד חיוני על קביעת העובדות מניהול הקרב. צה"ל נמצא במסלול הנכון למיצי מיטבי של משחקי המלחמה מבוססי סימולטורים באימונים ובהשתלמויות המקצועיות, ונדרשת עוד דחיפה קלה אך חשובה כדי שימוצו גם בהכשרות הפיקוד והמטה ברמות השונות.

ההערות למאמר זה מתפרסמות בסוף הגיליון.

