

# משחקים מדיניים אסטרטגיים ושימושם במערכת הביטחון

ד"ר איתן גלבע

השאלה היא באילו שיטות ניתן להתמודד עם מצבים אסטרטגיים מורכבים הן בתחום הכשרת הקצונה וחינוכה והן בתחום התכנון וקבלת ההחלטות. ניסיון השנים האחרונות הראה כי לא די בשיטות הקונבנציונאליות, וכי יש לתור אחר אמצעים פחות שגרתיים המסוגלים לסייע בהתמודדות עם מציאות מורכבת. עם אמצעים אלה נמנים המשחק המדיני-אסטרטגי והסימולציה, שכבר נעשה בהם שימוש בכמה מקומות ובעיקר בארה"ב. הניסיון מלמד כי בצה"ל אין אמצעי זה מוכר כהלכה ותדמיתו מעוותת ושטחית. מטרת הדברים הבאים היא, על כן, לסקור את הרקע ההיסטורי של המשחקים המדיניים-אסטרטגיים, ולהבהיר את טבעם ואת השימוש שנעשה בהם בעבר, ושניתן לעשות בהם בעתיד כתחומים אסטרטגיים שונים.

## הרקע ההיסטורי

מקורם של המשחקים המדיניים-אסטרטגיים הוא במשחקי מלחמה, אולם בעוד שימיהם של משחקי המלחמה הם כימיה של המלחמה עצמה, הרי המשחקים המדיניים-אסטרטגיים פותחו רק במאה הנוכחית.<sup>1</sup> משחקים אלה התפתחו בשלושה שלבים עיקריים, בשלוש מדינות ובנסיבות שונות. השלב העוברי החל בגרמניה בין שתי מלחמות העולם, השלב השני התרחש ביפן ערב מלחמת העולם השנייה והשלב השלישי התגבש בארה"ב לאחר מלחמה זו.

## השלב הגרמני

המשחק המדיני-אסטרטגי הראשון נערך, ככל הנראה, בשנת 1929 במסגרת אגף משחקי המלחמה של הצבא הגרמני. אגף זה היה פעיל מאוד, בעיקר בשל אותו סעיף בחוזה ורסאי (1919), שהגביל את גודל

הסכסוך הישראלי-ערבי נכנס בשנות השבעים, ובעיקר בשנים שעברו מאז מלחמת יום הכיפורים, לדפוסים ולתהליכים מורכבים ודינאמיים. העתיד הקרוב צופן אף הוא קשיים ואתגרים לא מעטים. המשא ומתן להשגת הסדר שלום עם מצרים אמנם הושלם, אולם הוא מהווה רק הסדר חלקי בסכסוך הישראלי-ערבי הכולל. מצב כזה של הסדר בחזית אחת והמשך המאבק בחזיתות האחרות, יצריך גיבוש של דוקטרינת ביטחון חדשה ושל מסגרות התייחסות שתתאמנה לנתונים שיצרה המציאות החדשה. גם הקו הדק שהפריד בעבר בין מדיניות החוץ לבין מדיניות הביטחון טושטש בשנים האחרונות ונעשה דק עוד יותר, ואין ספק שהיבטים צבאיים תופסים, וצריכים לתפוס, מקום נכבד בשיוקולי המשא ומתן לקראת הסדרים עם מדינות ערב. המשא ומתן כמזרח התיכון מושפע גם מאירועים ומתהליכים אזוריים ובינלאומיים. נפילת משטר השאה באיראן והפלישה הסובייטית לאפגאניסטאן הוכיחו עד כמה יכול שינוי, ואפילו בפריפריה של הסכסוך, להשפיע על עמדותיהן של מדינת ישראל, של מדינות ערב ושל המעצמות. התהליכים והמצבים שאפיינו את המזרח התיכון ואת הסכסוך הישראלי-ערבי בשנים האחרונות, היו אפוא מורכבים ומסובכים, ויש להניח שהם ימשיכו להיות כאלה גם בעתיד. מורכבות זו תתבע הן מגופי התכנון בצה"ל ובמערכת הביטחון והן מהקצונה הבכירה והבינונית יכולת וידע שואפשרו להם לרדת לעמקה ולהבין את מגמותיה ואת תפוכותיה.

<sup>1</sup> השם משחק מדיני-אסטרטגי הוא תרגום של המונחים המקובלים באנגלית: Political-Military Exercise או Political-Military Game.



צוותים זוגיים מארבע מדינות בשעת משחק מלחמה מדיני אסטרטגי

בין משחקי המלחמה לבין המשחקים המדיניים-אסטרטגיים. הפרדה זו בוצעה בשל הקשיים שנוצרו בכל פעם שניסו לשלב באורח מאוזן היבטים פוליטיים והיבטים צבאיים במשחקי המלחמה. קשיים אלה התבטאו בשלושה גורמים.

□ **גורם הזמן** — בעוד שמהלכים צבאיים זוכים לתגובות תוך מספר דקות ומניבים תוצאות במהלך מספר שעות, הרי שמהלכים מדיניים איטיים הרבה יותר.

□ **מורכבות הגורמים והמהלכים** — בעוד שבמשחקי מלחמה ניתן ייצוג למספר קטן של צדדים לוחמים, בדרך כלל שניים, ותהליך הלחימה ניתן לביטוי פשוט יחסית במשחק, הרי שבמשחקים מדיניים-אסטרטגיים מיוצגים בדרך כלל הרבה יותר גורמים. גם התהליכים המדיניים הם מורכבים ומסובכים הרבה יותר מהתנגשות צבאית.

□ **הכרעה במשחק ומדידת תוצאות** — במשחקי מלחמה ניתן בדרך כלל להשתמש בנתונים מדויקים פחות או יותר של צצמות, ובנוסחות למדידת תוצאותיהם, לעומת זאת חלק גדול מנתוני המשחקים המדיניים-אסטרטגיים אינו ניתן כלל לכימות, ותוצאותיהם אינן ניתנות תמיד לתרגום למושגים ברורים של ניצחון והפסד. ההבדלים העיקריים הללו בין משחקי המלחמה לבין המשחקים המדיניים-אסטרטגיים הביאו מדענים אמריקניים למסקנה, שמשחקי המלחמה מהטיפוס הגרמני או היפני אינם יכולים לענות על הצרכים הכוללים והמורכבים של מדיניות החוץ והביטחון, וכי יש צורך לפתח משחקים מיוחדים לנושאים מדיניים-אסטרטגיים. המשחקים הללו פותחו דווקא בארה"ב בשנות החמישים בשל צירוף נסיבות וצרכים: ראשית, ארה"ב מצאה עצמה בתום מלחמת העולם השנייה במעמד של מעצמת-על, המעורבת בפניות רבות של הזירה הבינלאומית, וזאת ללא ניסיון ולאחר שנים רבות של התבדלות מהיחסים הבינלאומיים. ארה"ב נזקקה אפוא לכלים כמו המשחק המדיני-אסטרטגי, כדי לגבש מדיניות דוקטרינה למעורבות בינלאומית. שנית, רכישת יכולת גרעינית על ידי ברה"מ והמלחמה הקרה, העמידו את ארה"ב בפני הצורך למצוא דוקטרינות הרתעה ואמצעים להקטנת הסכנה של עימות גרעיני בין שתי המעצמות הגדולות. שלישית, מדעי החברה האמריקניים עברו מהפכה בהווירוסית, שהכשירה את הקרקע מבחינה מדעית לפיתוחם של המשחקים המדיניים-אסטרטגיים.

המשחק המדיני-אסטרטגי שפותח בארה"ב הציג מוגיה של היבטים מדיניים והיבטים צבאיים, שהייתה כמעט הפוכה מזו שאפיינה את המשחקים הגרמניים והיפניים. בעוד שבאחרונים היו כאמור ההיבטים הפוליטיים רק רקע לנושא העיקרי — המלחמה, הרי שבמשחק האמריקני הפכו הנושאים הפוליטיים-אסטרטגיים להיות הנושאים העיקריים, בעוד ההיבטים הצבאיים משמשים בהם רק אלמנט אחד, לאו דווקא החשוב ביותר.

הצבא הגרמני למאה אלף חיילים. הצבא הגרמני ניסה להתמודד עם מגבלה זו באמצעות משחקי מלחמה, שנועדו להכשיר את קציניו לפקד על צבא גדול הרבה יותר. הגבלות נוסאי חייבו את הצבא הגרמני גם לשקלל גורמים מדיניים ודיפלומטיים בעיצוב מדיניות ביטחון שתהלוס את כל האפשרויות. הגרמנים חששו בעיקר מתקיפה פולנית אפשרית בפרוסיה המזרחית או בשלויה העילית. הגנרל אריך פון מאנשטיין, שהיה אז קצין צעיר באגף משחקי המלחמה, התבקש להכין משחק מלחמה על פי אפשרות זו. בזיכרונותיו מספר מאנשטיין כי הציע להקדים למשחק מלחמה זה "משחק פוליטי", שיבדוק את עצם האפשרות שהמצב הדיפלומטי יתדרדר למתקפה פולנית, ואת הסיכוי שבעלות בריתה של פולין, צ'כוסלובקיה או צרפת, יצטרפו למתקפה כזאת. הוא הניח שגרמניה הייתה עשויה להחזיק מעמד נגד פולין לפחות לזמן מה, אך סיכוייה יהיו נואשים מול קואליציה של פולין ובעלות בריתה. המשימה הגרמנית הייתה אפוא למנוע כל אירוע שהיה יכול לשמש עילה לצרפת או לצ'כוסלובקיה להתערב במתקפה פולנית על גרמניה.<sup>2</sup>

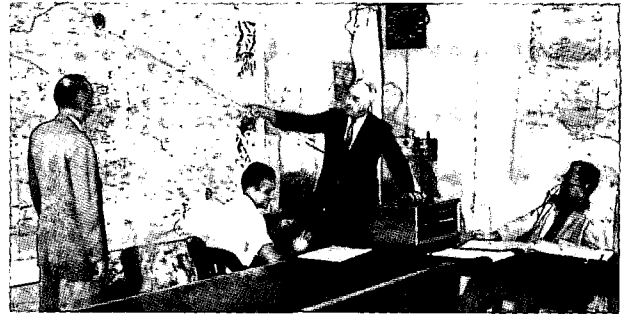
"המשחק הפוליטי", כפי שהוא נקרא אז, נערך בהשתתפותם של פקידים בכירים ממשד החוץ הגרמני ושל קצינים וצפה בו בין היתר גם שר החוץ הגרמני. המשחק הכיל אמנם יסודות של משחק מדיני-אסטרטגי, אך הוא שימש רק כמסגרת פוליטית כללית וכחומר רקע למשחק העיקרי, שהיה משחק מלחמה. כל משחק מלחמה, שנערך מאז המאה ה-19 לונה בהנחיות רקע פוליטיות, והחידוש של מאנשטיין היה בכך שההנחיות הללו למשחק המלחמה שלו הופקו גם כן באמצעות משחק. תוצאות המשחק הגרמני לא זכו למבחן מעשי, שהרי כעשר שנים מאוחר יותר הייתה זו דווקא גרמניה שאימה על פולין ולא להפך. אולם השלב השני בהתפתחות המשחקים המדיניים-אסטרטגיים, שהתרחש ביפן, הניב תוצאות שאמנם יושמו בזירת המלחמה של האוקיינוס השקט.

### השלב היפני<sup>3</sup>

במסגרת ההכנות היפניות למלחמת העולם השנייה הוקם בטוקיו בשנת 1940, "המכון לחקר המלחמה הכוללת".\* על המכון הוטל לגבש תכניות מפורטות, צבאיות, פוליטיות וכלכליות, להשתלטות יפנית על אזורים נרחבים באסיה. התכניות הללו גובשו בסדרה של משחקים מדיניים-אסטרטגיים בהם נטלו חלק בצד הקצינים גם פקידים בכירים של משרד החוץ היפני ושל משרדים אזרחיים אחרים. לכאורה סיפקו גם המשחקים היפניים, בדומה למשחק של מאנשטיין, רק חומר רקע פוליטי למשחקים העיקריים שהיו משחקי מלחמה, אולם למעשה היה בהם חידוש משמעותי. במשחקים אלה ניתן ייצוג לא רק לשני צדדים "אדום" ו"כחול", כמקובל במשחקי-מלחמה, אלא למספר רב של מדינות ושל גורמים, שהיו צפויים להיות מעורבים בלחימה. כך שותפו במשחקים היפניים צוותים שייצגו את ארה"ב, ברה"מ, בריטניה, תאילנד, סין, קוריאה, מנצ'וריה ומדינות הדר-סין. הצוותים היו רשאים לפעול על פי האינטרסים הפוליטיים והכלכליים של המדינות שיוצגו על-ידם, ובכלל זה הקימו קואליציות וכתרו בריתות. המשחקים היפניים סייעו לזיהוי בעיות בדרכי ההשתלטות המתוכננות של יפן על אסיה, ותוצאותיהם יושמו בזירת הלחימה באוקטובר 1941. החידושים היפניים באו לידי ביטוי בשלב הבא של התפתחות המשחקים המדיניים-אסטרטגיים, היינו בתקופה שלאחר מלחמת העולם השנייה — בארצות הברית.

### השלב האמריקני

בשלב האמריקני של המשחקים המדיניים-אסטרטגיים נבנו דגמים מור-דרניים הנמצאים בשימוש עד היום, ובמהלכו נעשתה הפרדה ממשית



משחק מלחמה מוקדם שפותח ב-1957

הן למבנה המשחקים והן לאופי המשתתפים בהם. כך נמצא למשל, ששיקולים פוליטיים פנימיים נדחקו לקרן זווית משום שהצוותים פעלו כיחידה אחת. כן התקשו המשתתפים, שייצגו מדינות אחרות להשתחרר ממסגרות הניסיון שלהם ולא תמיד פעלו כנדרש. יחד עם זאת, יתרונות המשחקים עדיין נחשבו כעולים בהרבה על חסרונותיהם.

### משחקים מדיניים-אסטרטגיים וסימולציות של יחסים בינלאומיים

דגם המשחק שכנה גולדהאמר זכה לפיתוחים רבים בשנות החמישים המאוחרות ובשנות השישים במקומות שונים, במכוני מחקר ציבוריים ופרטיים, כגון ה"ראנד", במרכזים אוניברסיטאיים כגון המכון הטכנולוגי של מאסאצ'וסטס, אוניברסיטת נורת'וסטרן, האוניברסיטה הממלכתית של אוהיו ואוניברסיטת סירקו, ובחברות פרטיות שהוקמו במיוחד לצורך זה כמו זו של אבט ושותפיו. גם התעשייה הצבאית האמריקנית התעניינה במשחקים מדיניים-אסטרטגיים, כנראה לצורך קידום קשריה עם הפנטגון. כך למשל, הוקם במסגרת התעשייה האווירית של מקדונלד-דוגלאס פרויקט מחקר בנושא האיום במשברים בין-מעצמתיים שהתבסס על השימוש במשחקים. במקביל נבנו ונוסו משחקים הדומים לאבטיפוס של גולדהאמר גם באירופה ובעיקר באנגליה.<sup>7</sup>

הפיתוח המואץ של משחקים מדיניים-אסטרטגיים בארה"ב הביא גם לבניית סימולציות של יחסים בינלאומיים וביניהן, הסימולציה הבין-מדינית\* של גוטצקאו ועמיתיו (1959),<sup>8</sup> הסימולציה של התהליכים הבינלאומיים\*\* של סמוקר (1968),<sup>9</sup> והסימולציה של הפוליטיקה העולמית\*\*\*, של קופלין (1969).<sup>10</sup> השימוש במונח סימולציה בשמות אלה וכן שימוש במושגים נוספים כמו "משחק-סימולציה" או אפילו "סימולציה משוחקת"\*\*\*\* מעורר את השאלה, האם הסימולציה היא כלי השונה מהמשחקים המדיניים-אסטרטגיים, או שמה השניים אינם אלא שמות נרדפים. בשל הבלבול הרווח במושגים הללו הן בארץ והן בחו"ל מן הראוי להבהיר אותם ולו בקצרה בלבד.

סימולציה הוגדרה בצורות שונות בעשרים השנים האחרונות אולם ברוב הגדרות מופיע המושג "מודל אופרטיבי". סימולציה היא מודל, במובן של תבנית מוקטנת ומפושטת של המציאות, אולם לא סתם מודל, אלא כאמור מודל אופרטיבי. אופרטיביות בהקשר זה פירושה יכולתו של המודל לחזור עד דרגה מסוימת על התנהגות מערכת כלשהי במציאות לאורך זמן. כלומר, סימולציה איננה מציגה רק מצב סטטי כלשהו של מערכת, אלא גם את הדפוסים והדרכים שבה היא משתנית. כמודל אופרטיבי הסימולציה מקיפה כמה סוגים של מצבים: פיזיים, מתמטיים והתנהגותיים. בצבאות המודרניים ידועים הסימולטורים הטכניים המכשירים קצינים וחיללים בתחומים כמו שיט וטיסה שבהם התנסות אמיתית היא יקרה או בכמה נושאים אפילו מסוכנת. על-פי קנה המידה הזה של מצבים, המשחק המדיני-אסטרטגי הוא רק סוג מסוים של סימולציה התנהגותית. אבל אם כך, עדיין נשאלת השאלה האם יש הבדלים בין משחקים מדיניים-אסטרטגיים לבין סימולציות של יחסים בינלאומיים.

קנה מידה טוב יותר לאבחנה בין המשחקים לסימולציות קשור בתכניהם ובמטרותיהם. כל סימולציה של יחסים בינלאומיים משלבת בתוכה אלמנטים של מדיניות חוץ ושל הזירה הבינלאומית. צורת השילוב הזאת נקבעת על ידי מטרות הסימולציה וקובעת את תכניה ואת מסגרתה. התמקדות בשאלות של מדיניות חוץ וביטחון מחייבת הענקת משקל רב יותר לתהליכי קבלת החלטות, באשר הזירה

### הדגם המודרני של משחקים מדיניים-אסטרטגיים

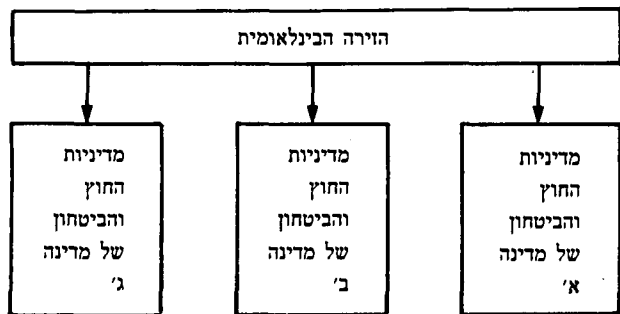
האבטיפוס של המשחק האמריקני פותח בשנת 1954 במכון המחקר "ראנד" על ידי הרברט גולדהאמר.<sup>4</sup> הפיתוח נעשה בשיתוף פעולה עם "החטיבה לנושאי המלחמה הקרה" באגף משחקי המלחמה שפעל ליד המטכ"ל האמריקני.<sup>5</sup> גולדהאמר שאף לבנות משחק מדיני-אסטרטגי אמין על המלחמה הקרה. הוא בנה משחק שהתבסס על ייצוג מדינות באמצעות צוותים של מומחים לענייני המדינות הללו, בעיקר מקרב הקהילה האקדמית. הצוותים היו צריכים לקבוע מדיניות כלפי חסריטים מסוימים שהועברו אליהם, בפיקוח רצוף של גופי בקרה ושיפוט. כל הצוותים, פרט לצוות האמריקני, היו צריכים לנקוט עמדה כלפי החסריטים בדרך שנראתה להם כסבירה ביותר מבחינת המדיניות שהם ייצגו. הצוות האמריקני לעומת זאת, היה חופשי לגבש מדיניות אופטימלית. כל הצוותים היו צריכים להגיש תכניות מפורטות ומנומקות למשחק, וצוות הבקרה היה מבקר אותן, ואף מדליף חלקים מהן לצוותים האחרים.

המטרה העיקרית של משחקי גולדהאמר הייתה לפתח ולבדוק מגוון של אסטרטגיות לשם טיפול במשבר או בבעיה מרכזית של המלחמה הקרה, לכן בדגם שלו שוחק מצב אחד כמה וכמה פעמים תוך תקיפתו מדי פעם באסטרטגיה שונה. גולדהאמר ניהל בשנים 1955-1956 ארבעה משחקים מדיניים-אסטרטגיים, שבהם השתתפו מדעני מכון "ראנד" ואנשי שירות החוץ האמריקני. הוא עצמו התאכזב מתוצאות משחקיו אבל שיטתו פתחה את הדרך לפיתוח דגמי משחק דומים, שהשתמשו בהם במסגרת הפנטגון והמטכ"ל האמריקני, וכן במסגרות אקדמיות.

אגף משחקי המלחמה במטכ"ל האמריקני ניהל בשנות השישים כשישה משחקים מדיניים-אסטרטגיים גדולים בכל שנה. המשחקים הללו עסקו בנושאים כגון הפיכות במדינות דרום-אמריקה, איומים של ברה"מ בברלין, חתרנות בדרום מזרח אסיה והמשבר בויאט-נאם. המשחקים בוצעו על ידי צוותים שייצגו מדינות שונות ושהורכבו משגרירים לשעבר, קציני-מודיעין ואנשי-אקדמיה. למשחקים הללו קדמה הכנה ממושכת שבמהלכה אספו קציני-מודיעין ואנשי מחקר של משרד החוץ חומר רב על העמדות של המדינות השונות ועל עצמתן. במסגרת פעולות ההכנה זוהו בעיות ושאלות קריטיות שנועדו לבדיקה במשחקים. המשחקים עצמם נמשכו בדרך כלל כשלושה ימים ובמהלכם נבדקו כמה אסטרטגיות. בחלק מהמשחקים נכחו גנרלים ופקידים בכירים של משרדי החוץ וההגנה ברמה של סגנים ועוזרים לשרים. החומר שנאסף במשחקים נותח והוצג באמצעות סרט לקבוצות נבחרות של קובעי-מדיניות במשרד ההגנה ובמשרד החוץ. מידת ההשפעה של המשחקים על קביעת המדיניות הממשית של ארה"ב אינה ידועה, אולם הם השפיעו לא מעט על אלה שהשתתפו בהם.<sup>6</sup> במהלך המשחקים הללו נחשפו כמה בעיות ומגבלות הקשורות

\* Inter-Nation Simulation  
\*\* International Processes Simulation  
\*\*\* World Politics Simulation  
\*\*\*\* Simulation-Game, Gaming-Simulation

משחקים מדיניים-אסטרטגיים



הישראלי-ערבי. רק לאחר שהקצינים-המשתתפים חוו על בשרם, תוך התנסות אישית, כמה מורכבות הבעיות, כמה אי דאות שוררת בכל המהלכים, וכמה מאמץ, זמן וסבלנות דרושים לניתוח מצב, לניסוח שדר דיפלומטי, לקבלת החלטה, להסדרת ועידה בינלאומית ולניסוח הסכם כלשהו רק אז הם מצליחים לתפוס את המשמעות האמיתית של קבלת החלטות בדרג המדיני. נוסף לכך אלה שהשתתפו במשחקי הסכסוך למדו להכיר ולהבין את עמדות הצד השני וכן ניסו כמה תסריטים של התפתחויות אפשריות בעתיד.

יש צורך להרחיב את השימוש במשחק הסכסוך ברמות שונות בצה"ל, ולהפעיל אותו בצורה יעילה וטובה יותר. במקביל יש להשקיע מאמצים בבניית משחקים מדיניים-אסטרטגיים על נושאים אזוריים ובינלאומיים, הן לשם חינוך הקצונה הזוטרה והבינונית, והן לשם הכשרת הקצונה הבכירה, שהיא כמובן עשויה להיות מעורבת ממש בתהליכים המדיניים.

כאמור ניתן להשתמש במשחקים מדיניים-אסטרטגיים גם לצרכי מחקר.<sup>13</sup> משחקים וסימולציות של יחסים בינלאומיים שימשו לצורך בדיקת תהליכי קבלת החלטות במצבי משבר,<sup>14</sup> לשחזור אירועים קריטיים מבחינה אסטרטגית-מדינית כמו הרקע לפרוץ מלחמת העולם הראשונה ולהבנתם,<sup>15</sup> ולחקר סוגיות אסטרטגיות חשובות כמו הרתעה,<sup>16</sup> תפוצת נשק גרעיני<sup>17</sup> ומלחמת גרילה.<sup>18</sup>

עד עתה לא נעשה שימוש במשחקים מדיניים-אסטרטגיים לצרכי מחקר באוניברסיטאות ובמרכזי מחקר אקדמיים לנושאים בינלאומיים ואסטרטגיים בישראל. מן הראוי שמצב זה יתוקן, ויחול בשימוש במשחקים לא רק לצרכים כלליים אלא גם לצורך סיוע לבניית דוקטרינות ביטחון הולמות לישראל לשנות השמונים והתשעים.

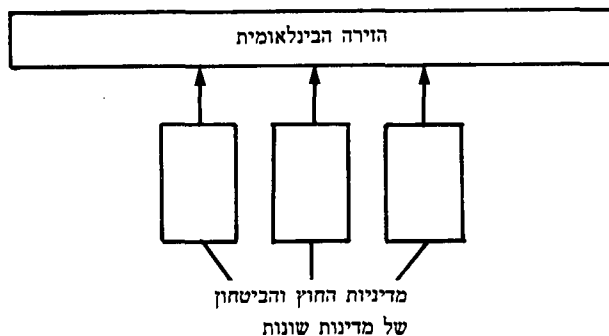
תחום נוסף חשוב שאף בו הוזנה בישראל השימוש במשחקים מדיניים-אסטרטגיים הוא תחום התכנון וקביעת המדיניות. בתחום זה ניתן להשתמש במשחקים להשגת כמה וכמה מטרות שהעיקריות בהן:<sup>19</sup>

הגנת המערכת האזורית והבינלאומית — הסכסוך הישראלי-ערבי אינו מנותק ממערכות יחסים אחרות אזוריות ובין-מעצמתיות ולפיכך ניתן להשתמש במשחקים כדי לעמוד על טיבן, על אפשרויות השינויים שעשויים להתרחש בהן, ועל השפעות אפשריות של השינויים הללו על ישראל והסכסוך.

בדיקה והערכה של מדיניות מוצעת — אם קובעי מדיניות מחליטים על מדיניות כלשהי ניתן לבדוק במשחקים הן מנקודת המבט של תגובות הצדדים אליהם מופנית המדיניות, והן מבחינת ההשלכות והתוצאות שעשויות להיות לה לאורך זמן.

פיתוח אלטרנטיבות מדיניות-אסטרטגיות והערכתן — אחת הבעיות העיקריות בתחום קבלת החלטות היא זיהוי רחב ככל האפשר של אלטרנטיבות. שימוש מתאים במשחקים עשוי להניב אלטרנטיבות שמסיבות כלשהן אינן מתגלות בדרכים אחרות. המשחקים גם מאפשרים להעריך את האלטרנטיבות הללו על-פי תוצאותיהן הצפויות.

סימולציות של יחסים-בינלאומיים



הבינלאומית משמשת לגביהם רק כמסגרת של אילוצים. לעומת זאת התמקדות ביחסים הבינלאומיים מחייבת הענקת משקל רב יותר לתהליכים בולטים בינלאומיים לעומת תהליכי קבלת החלטות במדיניות החוץ, המשמשים רק כתרומה למסגרת רחבה יותר.<sup>11</sup> על-פי אבחנה זו המשחקים המדיניים-אסטרטגיים נבדלים מסימולציות של יחסים בינלאומיים בכך שהם מתמקדים בשאלות של מדיניות החוץ והביטחון בעוד הסימולציות עוסקות בוירה הבינלאומית בכללותה, ומדיניות החוץ והביטחון של מדינות רבות משמשות בה כמשומות. ההבדלים הללו של מיקוד ותהליך מודגמים בתרשים.

קיימת גם דרך שלישית לאבחנה דקה בין סימולציות למשחקים מדיניים-אסטרטגיים והיא קשורה לצורת הפעלתם ולמידת השימוש בהם במחשבים. על-פי קנה מידה זה ניתן לחלק סימולציות לשלוש קטגוריות: סימולציה אנושית, המופעלת רק על ידי אנשים; סימולציה מחשבתית, המופעלת על ידי מחשבים שגם מנהלים את המשחק וגם קובעים את תוצאותיו; וסימולציה מעורבת אנושית-מחשבתית, שבה אנשים קובעים מדיניות ומקבלים החלטות אך תוצאות המשחק נקבעות על ידי מחשב. יש משמשותמים בקנה המידה הזה של דרך ההפעלה כדי לשייך את המשחקים המדיניים-אסטרטגיים לקטגוריה הראשונה של סימולציות, כלומר לסימולציה האנושית. סימולציות כאלה מכונות בספרות המקצועית גם כ"משחקי-סימולציה" או כ"סימולציות-משוחקות". לסיכום החלק הזה ניתן לקבוע שמשחקים מדיניים-אסטרטגיים הם מצד אחד סוג מסוים של סימולציות של יחסים בינלאומיים, אך מצד שני הם שונים מהסימולציות הללו במטרתם, בתוכנם ובצורת הפעלתם.

שימושים במשחקים מדיניים-אסטרטגיים

במשחקים מדיניים-אסטרטגיים ניתן להשתמש בארבעה תחומים עיקריים: מחקר; תכנון וקבלת החלטות; הכשרת קובעי-מדיניות וקצונה בכירה; חינוך סטודנטים וקצונה בנושאים אסטרטגיים ובינלאומיים. יעילות השימוש במשחקים בשני התחומים האחרונים, הן בצה"ל והן במגזר האזרחי, הוכחה בבירור בארבע השנים האחרונות. לאחרונה פותח משחק מדיני-אסטרטגי של הסכסוך הישראלי-ערבי שהופעל ברמות הכשרה שונות של קצונה בצה"ל, וכן בקורסים ליחסים בינלאומיים באוניברסיטאות.<sup>12</sup> מחקר שליווה את משחק הסכסוך הראה שהוא הביא למוטיבציה ולהתעניינות מרובה בנושאים הנלמדים ותרם לידע של המשתתפים לא רק בתחום הסכסוך הישראלי-ערבי, אלא גם בנושאים שקשה מאוד להדגים בכל דרך אחרת, כמו דרכי קבלת החלטות בדרג המדיני, מהותה של הדיפלומטיה המודרנית ומקומם של אמצעי התקשורת ההמוניים בחברה ובדיפלומטיה.

להעמדתם של המשתתפים במשחקים בתנאי-לחץ ובאילוצים הפועלים על מקבלי החלטות בדרג המדיני נודעה חשיבות מיוחדת, לאור העובדה שאנשי-צבא נוטים בדרך כלל לגלות חוסר סובלנות כלפי האישיות, ולעיתים הסרבול, שכל כך מאפיינים את תהליכי קבלת החלטות בדרג המדיני, ובמשא ומתן להשגת הסדרים בסכסוך

בדיקת מערכת קבלת ההחלטות והאלטרנטיבות של מדינות אחרות — כל מו"מ בסכסוך הישראלי-ערבי מחייב ניתוח מושלם של דרכי קבלת ההחלטות אצל הצדדים המעורבים. משחקים מדיניים-אסטרטגיים עשויים להצביע על נקודות רכות וחזקות בדרכים הללו ועל ידי כך לאפשר תכנון טקטיקה מתאימה לניצולן. נוסף לכך לא תמיד ניתן לעמוד בדרכים המקובלות על האלטרנטיבות של הצדדים האחרים במצבים שונים. משחקים עשויים לתת תשובה גם לבעיה זו.

באופן ספציפי יותר ניתן היה להשתמש במשחקים מדיניים-אסטרטגיים כדי לזהות ולנתח את השפעות המשבר באיראן על המזרח התיכון ועל המשא ומתן עם הערבים, כדי לעמוד על עצמתם של הלחצים הבין-ערביים על מצרים בשלבים השונים של המשא ומתן, כדי לבדוק עצמות וסוגים של לחצים אמריקניים על ישראל, וגם כדי לנתח את המסגרת והדינמיקה של ועידות הפסגה בנוסח "קמפ-דייוויד". יחד עם זאת, מן הראוי להדגיש שהשימוש במשחקים מדיניים-אסטרטגיים לצרכי תכנון וקבלת החלטות חייב להיות חלק מעבודת מטה רחבת היקף, וכי המשחקים צריכים לשמש רק ככלי-עזר, בין כלים רבים אחרים, לצרכי גיבוש מדיניות מתאימה. מובן שבהיעדר עבודת מטה מסודרת לא יצלח השימוש בכלי המשחקים. בנוסף לכך צריכים להתמלא כמה תנאים כדי שאמנם ניתן יהיה להשתמש במשחקים מדיניים-אסטרטגיים לצרכי תכנון:

#### בניית משחקים המתאימים לצרכי תכנון.

שימוש רציף ועקבי — שימוש חד-פעמי במשחקים במרווחי זמן ארוכים, כפי שהיה נהוג עד עתה בקרב הגופים הממונים על התכנון בצה"ל ובמערכת הביטחון, אינו יכול להיות יעיל, ותוצאותיו יהיו תמיד מוטלות בספק.

הכשרת צוותי-מומחים — הן לנושאים המשוחקים והן למשחקים ולסימולציה.

מחקר צמוד — הפעלה נכונה של משחקים מדיניים-אסטרטגיים לצרכי תכנון מחייבת מחקר מקיף מקדים לצורך זיהוי בעיות ונושאים עיקריים, ומחקר לא פחות מקיף על התוצאות, הן מבחינת משמעותיותה והן לצורך הערכת הכלי וכיולו.

אימוץ ציפיות ריאליות — המשחקים המדיניים-אסטרטגיים אינם מכשירי פלא הנותנים במהירות תשובה לכל שאלה. ציפיות מופרות מהשימוש בכלי רק יכולות לפגוע בהפעלתו הסבירה לצרכי סיוע בלבד.

הגופים הממונים על תכנון אסטרטגיה בישראל בצה"ל ובמערכת הביטחון אינם משופעים בכלים מודרניים לביצוע משימותיהם, וטוב יהיה אם ישקלו פיתוח השימוש במשחקים מדיניים-אסטרטגיים כאחד האמצעים לשיפור פעולתם ותפקוניהם.

#### סיכום

כאמור, מצבה האסטרטגי והמדיני של ישראל הפך להיות מורכב ומ-סוכך, אולי יותר מאשר בעבר ובעתיד עלולים להיווצר מצבים קשים. אחד הכלים בעזרתם ניתן להתמודד עם מצבים כאלה הוא המשחק המדיני-אסטרטגי, העשוי, תוך שימוש וניצול נכונים לסייע להתמודדות עם המצבים האסטרטגיים הקיימים והצפויים באזור. הקצונה של צה"ל תעמוד בעתיד בפני משימות קשות, הן של גיבוש מודעות, עמדה, ותפיסה כלפי מקומו ותפקידו של צה"ל במערכת היחסים החדשה העשויה להתפתח במצב"ת והן בהסבר המקום הזה לפקדיהם. גופי התכנון בצה"ל ובמערכת הביטחון יצטרכו למצוא תשובות תורניות ואופרטיביות למגוון חדש של מצבים ושל אפשרויות. שימוש יעיל בכלי המשחק שהוא רב-תכליתי, תוך הכרה במגבלותיו ובחסרונותיו הנובעים מטיבו המיוחד, עשוי לתרום לשיפור משמעותי באותם תחומים רבי חשיבות של חינוך, הכשרה, מחקר ותכנון במערכת הביטחון הישראלית.

1. על משחקי-המלחמה קיימת ספרות רבה וענפה. חלקה אף תורגם לעברית, לדוגמה מאמריהם של מייגור אדגרדו ב' מטוטה וסאל"ר ר' שפורסמו בצלקון מס' 2, (יולי, 1977), 56-64. חלק מהספרות עוסק תחת קורת גג אחת הן במשחקי המלחמה והן במשחקים מדיניים-אסטרטגיים כגון: Alfred Hausrath, *Venture Simulation in War, Business and Politics*, (N. Y.: McGraw-Hill, 1971).

כן נעשו סקירות על משחקים ועל ספרות הנוגעת להם. ראה: M. Shubik, G. Brewer and E. Savage, *The Literature of Gaming, Simulation and Model-Building: Index and Critical Abstracts*, (Santa Monica, Rand, 1972).

2. Andrew Wilson, *The Bomb and The Computer*, (London: Barrie Rockliff, 1968), pp. 27-28.

3. עדויות על המשחקים היפניים הושמעו במשפטו פושעי המלחמה היפניים שנערכו ב-1947-1946.

4. Herbert Goldhamer and Hans Speier, "Some Observations on Political Gaming," *World Politics*, 12 (October, 1959), 71-83.

5. באגף הזה שנקרא: Joint War Games Agency היו שלוש חטיבות: 1. General War Division; 2. Limited War Division; 3. Cold War Division.

6. Richard Barringer and Barton Whaley, "The M. I. T. Political-Military Gaming Experience," *Orbis* 9 (Summer, 1965), 437-458; Lincoln Bloomfield and Barton Whaley, "The Political-Military Exercise (POLEX)," *Military Review*, 45 (November, 1965), 65-71.

7. Michael Banks, A. J. R. Groom and A. N. Oppenheim, "Gaming and Simulation in International Relations," *Political Studies*, XVI (February, 1968), 1-17.

8. Harlod Guetzkow, et al., *Simulation In International Relations: Developments for Research and Teaching*, (Englewood Cliffs, N. J.: Prentice-Hall, 1963).

9. Paul Smoker, *International Processes Simulation: A Man-Computer Model*, (Evanston, Ill.: Northwestern University, 1968).

10. Industrial College of the Armed Forces, *World Politics Simulation*, 1969.

11. לאבחנה בין מדיניות חוץ ליחסים בינלאומיים ראה מאמרי: "יחסים בינלאומיים כחומר מדעי", בתוך איתן גלבע (עורך), *יחסים בין-לאומיים (ת"א: עס-עובד, תשל"ח)*, עמ' 20-18.

12. לניתוחים והסברים מקיפים ומפורטים ראה מאמרי: "תוצאות ולקחים-מלימוד הסכסוך הישראלי-ערבי באמצעות משחק סימולציה", מגמות, כ"ה, מס' 2 (1979) עמ' 238-214 וכן: "Educating Israeli Officers in the Processes of Peacemaking in the Middle East Conflict," *Journal of Peace Research*, Vol. XVI, No. 2, (1979) pp. 155-162.

"Education of the Military in Modern Democratic Societies on Conflict Resolution: A Case Study of Israel," in J. Ben Dak (ed.), *Peace Thinking and the Middle East Conflict*, (Turtledove Publishers, in Press).

13. לסקירה כללית על השימוש במשחקים ובסימולציות לצורכי מחקר ראה: Harold Guetzkow, "Simulations in the Consolidation and Utilization of Knowledge about International Relation," in H. Guetzkow, P. Kotler, and R. Schultz, (eds.), *Simulation in Social and Administrative Science*, (Englewood Cliffs, N. J.: Prentice-Hall, 1972), 674-690.

14. Charles Hermann, *Crises In Foreign Policy*, (Indianapolis: Bobbs-Merrill, 1969).

15. C. and M. Hermann, "An Attempt to Simulate the Outbreak of World War I," *American Political Science Review* 61 (June, 1967), 400-416.

16. John Raser and W. Crow, "A Simulation Study of Deterrence Theories," in D. Pruitt and R. Snyder, (eds.), *Theory and Research on the Causes of War*, (Englewood Cliffs, N. J.: Prentice-Hall, 1969), 136-149.

17. Richard Brody, "Some Systemic Effects of the Spread of Nuclear Weapons Technology: A Study through Simulation of a Multi-Nuclear Future," *Journal of Conflict Resolution*, 7 (December, 1963), 663-753.

18. John MacRae and Paul Smoker, "A Vietnam Simulation: A Report on the Canadian-English Joint Project," *Journal of Peace Research* IV (1967), 1-25.

19. Eytan Gilboa, *Simulation of Conflict and Conflict Resolution in the Middle East*, *Jerusalem Papers on Peace Problems*, No. 30, The Leonard Davis Institute for International Relations, The Hebrew University, 1979.