

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: גדוד 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-המלחמה“ 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-המלחמה“, 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 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-המלחמה“ מעל במות צבאיות — נועד להבהיר ול„הסדיר“ את מושגיה-היסוד ואת דפוסי-המחשבה באשר לאופני השימוש ב„משחקי-מלחמה“ צבאי ותכליות ניצולו. ואל-ינא יירתע הקורא מהצעה לתוך הטבלה המצורפת בסוף המאמר; היא מסייעת לא-מעט להבהרה השימוש בכלי מחשבת-מעשי זה.

זמן	פירוט	סדר הפעולות
בלי קשר למשחק	התכנית עשויה להיות: (1) תכנית מבצעית למלחמה (2) תכנית במסגרת תרגיל טקטי ללא גייסות בבסיס הדרכה	הצד ה"כחול" מכין תכנית מבצעית
בלי קשר למשחק	(1) הצד ה"צבעוני" ייצג את כוח ה"אויב" שכנגדו י"פ על ה"כחול" (2) כאשר המשחק בוחן תכנית מבצעת למלחמה — יתבסס הצד ה"אדום" על מפת קרת עוצבה (3) כאשר המשחק בוחן תכנית ב"מסגרת תרגיל" טקטי ללא גייסות יתבססו שני הצדדים על צותי חניכים	מוקם צד "אדום" ה"מכין את תכנית ה"אויב" בהתבסס על דר"כ הפעולה האפשרית שנקחו בחשבון בתכנית המבצעית של ה"כחול" (כי אחרת אין התרגיל בוחן את התכנית המבצעית).
עד שבוע לפני המשחק	(1) אישור התכנית ע"י מנהלת התרגיל (2) מתן נתונים נוספים לצד זה או אחר כדי שיוכל להשלים תכניתו	כל צד מציג את תכניתו בנפרד בפני מנהלת התרגיל
עד יום לפני המשחק	שפיתח התנגשות ה"כוחות" לפי שתי התכניות — וקביעת מצב-פתיחה שייצג בדרך-כלל את המור עד בו הצד היוזם תכנן לסיים את ה"שלב הראשון של המבצע	מנהלת התרגיל קורבת מצב-פתיחה
בשעות הבוקר של היום הראשון למשחק	(1) מצב הפתיחה מוצג ב"כוחות" ללא קשר למשחק (2) הצגת המצב נעשית על גבי מפה אופקית ובאמצעות מסמכי מודיעין ומבצעים	הצגת מצב-פתיחה

זמן	פירוט	סדר הפעולות
עד צהרי היום הראשון למשחק	(1) כל אחד מהצדדים מכין תכנית להמשך ניהול ה"קרב" לאור מצב הפתיחה שניתן לו  (2) התכנית מוצגת בע"פ בפני מנהלת התרגיל וכן גייסות עיקריות ב"מסגרת" כ"כוחות" ומש"מ ותכנית תחזוקה  (3) התכנית של שני הצדדים מוצגת בדיוק-זמן — כדי שמנהלת התרגיל תוכל להיות נוכחת ב"שעת הצגתה" אצל כל צד	הכנת תכנית ע"י שני הצדדים
אחרי הצהריים ביום הראשון למשחק	(1) דיון מנהלת ה"תרגיל" לקביעת תוצאות ההתנגשות (2) סיכום מצב-פתיחה ב"	קביעת תוצאות ההתנגשות
בערב של יום המשחק הראשון או ביום המחרת	בשיטה שצוינה לעיל	הצגת מצב-פתיחה ב"
המשחק עשוי לכלול 3-4 מצב-פתיחה ולהימשך עד 3 ימים		המשך הפעולות — כמו לגבי מצב-פתיחה א' לפי צורך מצבים נוספים
עד שבועיים לאחר המשחק	סיכום בו יוצגו: (1) שיקוליהם ומסקנותיהם של ה"מפקדים המתורגלים" (2) ייעור דיון מסכם יגובשו מסקנות בקשר לתכנית המבצעית	סיכום התרגיל

למבצע ברמת העוצבה יכול כל צד מתורגל לכלול את המפקד, את סגנו או ראש-המטה, את הקצינים המתאמים ואותם קציני-המטה המקצועיים שיש לנתיניהם השפעה חשובה על גיבוש התכנית (כגון — מפקד הארטילריה, קצין ההנדסה, קצין הקשר וקצין קישור חיל-האוויר). מודיעין — במשחק שנועד לבחון תכנית מבצעית יש להקפיד שכל צד מתורגל יגבש תכנית לפי אותם נתונים על האויב שהוא היה משיגם באמצעות סוכנויות-איסוף הידיעות שהוא הפעיל, או מודיעין שהיה ברשותו כתוצאה מקיום תכנית-מודיעין קבועה. מתן מלוא הנתונים על אויבו

עבודת-מטה — "משחק-מלחמה" אינו בוחן את עבודת-המטה בשלמותה ואין יעודו בכך. אך נבחן בו "שלב-המחשב" בעבודת המטה — שלב הכולל הגשת נתונים, המלצה על דרכי-פעולה אפשריות, הערכת-מצב וגיבוש-תכנית. מבחינה זו — ל"משחק-המלחמה" יתרונות ברורים על כל שאר סוגי תרגילי-מטות: שכן קיים כאן משחק-מוחות דו-צדדי, בו כל מרכז הכובד של המתורגלים הוא "החשיבה". לכן יכול צד מתורגל לכלול רק את ממלאי התפקידים העיקריים, הנוטלים חלק ב"שלב-המחשב" הקשור לנושא בו נערך המשחק התרגילי. לדוגמה: ב"משחק-מלחמה" שנועד לבחון תכנית

אתה — אך גם זו לטובה: כי ככל שנבחון את תכניתנו במצבים קשים יותר — כן ייטב לגיבושן.

לעומת זאת, ב"משחק-מלחמה" הבוחן נושאי-ארגון ואמצעי לחימה תתבסס השפיטה על מפתחות קבועים ואפילו על עבודת מחשב אלקטרוני; כי כאן הכרח להתבסס על חישובי עצמה לפי מדידים מדויקים.

קביעת מצב-פתיחה — העמלים חסרי-המנוחה במשחק זה — הריהם מנהלו והבר-עוזריו לשפיטה; כי לאחר שהצדדים המתורגלים כבר שקלו שיקוליהם והגיעו לכלל תכנית, יש עוד לשבת על מדוכת השיפוט — ולקבוע על-יסוד השואת תכניות שני הצדדים, ותוצאות-הגומלין הצפויות שלהן, את מצב-הפתיחה החדש, הבא. כל אשר ביקר ב"משחק-מלחמה" בודאי חזה שתהליך זה נמשך מספר שעות. הבעיה העיקרית בקביעת מצב הפתיחה הבא היא לקבוע איזו נקודה-בזמן (בסיומה של התנגשות שנתרחשה או בשלב מסוים אחר של מהלכה) נועד מצב-הפתיחה הבא ליצג. הכלל הוא שיש לתחום את קו-הזמן במקום בו מפקד-מתורגל היה עשוי להגיע לכלל החלטה עקרונית חדשה לאור נתונים נוספים שהוא היה מקבל משדה-הקרב. מנהל המשחק לא יקח על עצמו את סמכות ההחלטה העקרונית, במקום מפקד-מתורגל אף אם מסתברת היא בתחום ראייתו הכוללת את הקרב — אלא יפסוק על מצב-פתיחה חדש אשר יאפשר למפקד המתורגל להחליט בעצמו החלטה.

ולבסוף: — לכל אלה המתריסים כי יש לדאוג יותר לפיתוח המחשבה הצבאית של מפקדים או קציני-מטה — לרשותם מכשיר עיקרי לבצע זאת; ארגונו ודרך ניהולו פשוטים וזולים; וניתן להשרישו כיסוד-קבוע בעבודתם של כל רמות-פיקוד ובסיסי-הדרכה, מבלי לשבש בכך את העבודה השוטפת. כל הנדרש אינם אלא רצון וידע להשתמש במכשיר זה.

לכל צד — מערער מראש את יסודות אמנות המלחמה, גורמיה ועקרונותיה: ההפתעה, ריכוז-הכוח, ערפול-הקרב, ההונאה וכו'.

אני זוכר תרגיל, בו נעשתה שגיאה מסוג זה — וכמובן שכל צעד היה מהיר-החלטה בריכוז כוחותיו. כנגד ה"מאמץ העיקרי" של הצד האחר — בעוד שבמציאות היה עובר זמן רב עד אשר היה הוא נוטל על עצמו את הסיכון שבדילול מערך אחד כדי להגביר את השני. משחק זה — ודאי שלא יכול היה לתרום שום מסקנה רצינית לגבי שלמותה של התכנית המבצעית שנבחנה בו.

שיטת השפיטה — בתחום זה יש להבדיל, שוב, בין משחק הבוחן תכנית-למבצע לבין משחקים הבוחנים תכנית ארגונית או יעילותם של אמצעי-לחימה. שפיטת תוצאות-התנגשות ב"משחק-מלחמה" הבוחן תכנית למבצע צריכה להיעשות בדרך הניתוח ההגייוני להבדיל מניתוח המתבסס על מצבים קבועים; היא נובעת גם משיקולי-קרקע המיוחדים לכל שדה-קרב, ומשיטת פעולתו של כל צד — ולא-ידוקא אך ורק מתוך בחינה קשוחה של יחסי כוחות לפי מפתחות או הטלת הפור. לדוגמה: יכולים להיות יחסי-כוחות שוים ברמת העוצבה — אך התוקף מסוגל יהיה ליצור בהתקפת לילה עדיפות מבצעית מכרעת כלפי כל יעד שיתקוף הוא במערכו של הצד השני; ונפילת מתחם חיוני עשויה למוטט מערך-הגנה שלם.

על מנת להגיע לשיקול חסר-פניות, לתוצאות פחות או יותר מתקבלות-על-הדעת (שהרי אין שלמות בעולם זה), כולל הצות, המסייע למנהל התרגיל בשפיטה, יועצים מקצועיים המיצגים חילות וזרועות, וכן יועץ להערכת גורמי זמן ומרחב. הנסיון מלמד שבדרך-כלל הנטייה היא לתת יותר "אשראי" לאויב, — גישה הנובעת מן היצר להוכיח יכלתך.

## הדו"ס

### על חימוש מוגבר - אף בשביצריה

המאיימות על בטחון העמים, בודאי יהיה זה לא-קל למצוא עוד עם שיהא כה חסכוני "מחושב" בכלכלתו כעם השביצרי. לתכנית ההודיינות לשנת 1961 הוקצו 1016 מיליון פרנקים שביצריים; לרכישת מטוסי-קרב "מיראז' — 871 מיליון; לבנינים צבאיים ומתקני-אימונים — 145 מיליון; ביחד — 2032 מיליון (שהם כ-450 מיליון דולרים). חוגי-הצבא (ובשביצריה זהו, כידוע, מושג רחב-עדי-מעוד) רואים באישור הקצבות כבודות אלה גילוי רצון-המגן וביטוי ליחס-האימון בצבא ובתכנית שידוד-ארגונו המתבצעת-והולכת.

כיצד נתגבשו-והלכו הדברים בתחושת עמים וממשלות, לקראת שנת 1961 — על כך מעיד ביקר-השאר תקציב-ההגנה השביצרי. תקציב זה (שנתאשר ברוב גדול בפרלמנט, בחודשי אפריל-יוני, אך תכנונו נמשך כשנה לפני-כן, וההכרעות ודאי שהבשילו כבר אז) הטיל על עמה של שביצריה עול-הוצאות אשר כל תולדותיו לא ידעו כמותו בימי-שלום. נצטטפו-כאן, מצד אחד, לחץ דרישותיו של החימוש החדש, היקר כל-כך — ומאידך-גיאסא, הכרת חומרתן של הסכנות