

کلیات و نمونه بازی جنگ

مؤلفان:

غلام رضا ملکی

شهاب رستمی



انتشارات دانشگاه فرماندهی و ستاد ارتش جمهوری اسلامی ایران

۱۴۰۲

سرشناسه	ملکی، غلامرضا، ۱۳۴۴
عنوان و نام پدیدآور	کلیات و نمونه بازی جنگ / مولفان غلامرضا ملکی، شهاب رستمی
مشخصات نشر	تهران: ارتش جمهوری اسلامی ایران، دانشگاه فرماندهی و ستاد، انتشارات دافوس، ۱۴۰۲.
مشخصات ظاهری	۱۴۷ ص: جدول، نمودار.
شابک	۹۷۸-۶۲۲-۸۳۳-۰۰۱-۳
وضعیت فهرست نویسی	فیبیا
موضوع	War games -- History بازی‌های جنگی - تاریخ War games -- Iran بازی‌های جنگی - ایران Tactics تاکتیک‌های نظامی
شناسه افزوده	رستمی، شهاب، ۱۳۵۸
شناسه افزوده	دانشگاه فرماندهی و ستاد آجا، انتشارات دافوس
شماره کتابشناسی ملی	۹۵۱۳۱۴۹
اطلاعات رکورد	فیبیا
کتابشناسی	

عنوان: کلیات و نمونه بازی جنگ

مولفان: غلامرضا ملکی و شهاب رستمی

طراح جلد: میلاد فرهادی

صفحه آرای: امیرحسین رضائی

ناشر: دافوس

شمارگان: ۱۰۰۰ نسخه

تعداد صفحه: ۱۴۷ ص

نوبت چاپ: چاپ اول

تاریخ انتشار: ۱۴۰۲

چاپ و صحافی: مدیریت چاپ، انتشارات و فصلنامه دانشگاه فرماندهی و ستاد آجا

قیمت: ۱/۳۰۰/۰۰۰

نشانی: تهران، میدان پاستور، خیابان دانشگاه جنگ، دانشگاه فرماندهی و ستاد، انتشارات دافوس

تلفن: ۶۶۴۷۰۴۸۶ - ۶۶۴۱۴۱۹۱ - ۲۱

مسئولیت صحت مطالب بر عهده مؤلفان می‌باشد.

کلیه حقوق برای دافوس آجا محفوظ است. (نقل مطالب با ذکر مأخذ بلامانع است).

۱۳.....	فصل یکم: کلیات
۱۴.....	کلیات
۱۵.....	آشنایی با جنگ
۱۷.....	تاریخچه بازی جنگ
۱۷.....	قرن ۱۳ قبل از میلاد
۱۷.....	قرن ۶ قبل از میلاد
۱۸.....	قرن نهم تا یازدهم
۱۸.....	قرن شانزدهم
۱۸.....	قرن هفدهم
۲۰.....	قرن هجدهم
۲۵.....	قرن نوزدهم
۲۸.....	قرن بیستم
۲۹.....	وضعیت بازی جنگ در ایران
۳۰.....	تعریف بازی جنگ
۳۳.....	منظور اصلی بازی جنگ
۳۳.....	هدف از بازی های جنگ
۳۴.....	مزایا و معایب بازی جنگ
۳۷.....	اصطلاحات و مفاهیم
۶۱.....	فصل دوم: سطوح بازی جنگ
۶۲.....	سطوح بازی جنگ
۶۳.....	عناصر بازی جنگ
۶۴.....	الگوهای غالب در تدوین و طراحی بازی جنگ مدرن

فصل سوم: انواع بازی های جنگ..... ۶۷

انواع بازی های جنگ..... ۶۸

تجهیزات و ابزارهای لازم..... ۷۳

سازمان دهی بازی جنگ..... ۷۳

سازمان بازی جنگ..... ۷۴

فصل چهارم: قواعد و جنبه های بازی جنگ..... ۷۷

قواعد و جنبه های بازی جنگ..... ۷۸

قاعده بازی در سامانه بازی جنگ..... ۷۹

مدل های تصمیم گیری تحلیل سلسله مراتبی..... ۸۰

مدل های تصمیم گیری چند شاخصه..... ۸۳

مثال ۱..... ۸۴

نتیجه گیری..... ۸۶

مثال ۲..... ۸۶

نتیجه گیری..... ۸۷

مثال ۳..... ۸۸

نتیجه گیری..... ۸۹

مثال ۴..... ۹۰

نتیجه گیری..... ۹۱

فصل پنجم: نمونه بازی جنگ..... ۹۳

یک نمونه بازی جنگ..... ۹۴

توجیه و ابلاغ ماموریت نیروی آبی..... ۹۶

تجزیه و تحلیل توصیفی اطلاعات حاصل از اقدام بازیگران در برابر وضعیتهای اعلام شده مرتبط با مراحل

بازی جنگ..... ۹۹

۹۹.....	مرحله یکم (نیروی آبی)
۱۰۲.....	تفسیر
۱۰۲.....	مرحله یکم (نیروی نارنجی)
۱۰۵.....	تفسیر
۱۰۵.....	مقایسه عملکرد دو طرف (بازیکنان آبی و بازیکنان نارنجی) مرحله اول
۱۰۶.....	مرحله دوم (نیروی آبی)
۱۰۹.....	تفسیر
۱۱۰.....	مرحله دوم (نیروی نارنجی)
۱۱۱.....	تفسیر
۱۱۲.....	مقایسه عملکرد دو طرف (بازیکنان آبی و بازیکنان نارنجی) مرحله دوم
۱۱۲.....	مرحله سوم (نیروی آبی)
۱۱۵.....	تفسیر
۱۱۵.....	مرحله سوم (نیروی نارنجی)
۱۱۷.....	تفسیر
۱۱۸.....	مقایسه عملکرد دو طرف (بازیکنان آبی و بازیکنان نارنجی) مرحله سوم
۱۱۸.....	مرحله چهارم (نیروی آبی)
۱۲۲.....	تفسیر
۱۲۲.....	مرحله چهارم (نیروی نارنجی)
۱۲۵.....	تفسیر
۱۲۶.....	مقایسه عملکرد دو طرف (بازیکنان آبی و بازیکنان نارنجی) مرحله چهارم
۱۲۶.....	مرحله پنجم (نیروی آبی)
۱۲۹.....	تفسیر
۱۲۹.....	مرحله پنجم (نیروی نارنجی)
۱۳۲.....	تفسیر

۱۳۲.....	مقایسه عملکرد دو طرف (بازیکنان آبی و بازیکنان نارنجی) مرحله پنجم
۱۳۳.....	مرحله ششم (نیروی آبی)
۱۳۵.....	تفسیر
۱۳۵.....	مرحله ششم (نیروی نارنجی)
۱۳۶.....	تفسیر
۱۳۷.....	مقایسه عملکرد دو طرف (بازیکنان آبی و بازیکنان نارنجی) مرحله ششم
۱۳۸.....	مرحله هفتم (نیروی آبی)
۱۳۹.....	تفسیر
۱۳۹.....	مرحله هفتم (نیروی نارنجی)
۱۴۱.....	تفسیر
۱۴۱.....	مقایسه عملکرد دو طرف (بازیکنان آبی و بازیکنان نارنجی) مرحله هفتم
۱۴۲.....	مرحله هشتم (نیروی آبی)
۱۴۴.....	تفسیر
۱۴۴.....	مرحله هشتم (نیروی نارنجی)
۱۴۵.....	تفسیر
۱۴۶.....	مقایسه عملکرد دو طرف (بازیکنان آبی و بازیکنان نارنجی) مرحله هشتم
۱۴۷.....	مقایسه نهایی عملکرد دو طرف (بازیکنان آبی و بازیکنان نارنجی) در هشت مرحله
۱۴۷.....	تفسیر نهایی بازی

از آنجایی که جنگ به منزله یک وضعیت خاص میان دو کشور از یک کلیت واحد تشکیل شده است، مجموعه‌ای از مسائل سیاسی، نظامی، اجتماعی و امنیتی را در زیر یک کلیت واحد قرار می‌دهد که به تنهایی هیچ‌یک از اجزای آن را نمی‌توان بررسی نمود؛ در عین حال بررسی مسائل جنگ بدون توجه به حوادث در زمان رویدادهای خاص نیز معنا ندارد. شکل‌گیری رویکردهای مختلف زمانی و مکانی و حوادث جنگ در واقع بیانگر توجه ویژه به رویداد خاص آن است از این رو هیچ جنگی شبیه جنگ گذشته نیست اما تجارب ارزنده آن می‌تواند فرصت مناسبی برای مطالعه، بررسی و انتقال دانش نظامی برای فرماندهان و کنشگران این عرصه را فراهم نماید و همچنین بیانگر مقطع تاریخ بسیار مهمی است که به منزله‌ی گنجینه سرشاری از معارف، دانش، تجربه و عبرت است. از طرفی ارتش‌های دنیا در طول قرن‌ها، در اندیشه آماده کردن خود برای جنگ یا حمله بوده‌اند. این اقدام با توجه به شرایط و موقعیت جغرافیایی هر منطقه و از طریق سازماندهی، تجهیز و آموزش کارکنان در نیروهای زمینی، هوایی و دریایی و یا ترکیب آن‌ها و به کارگیری مشترک نیروها برای درگیری‌های احتمالی و نیز آماده کردن طرح‌ها، تجزیه و تحلیل برنامه‌ها و روش‌های عملیاتی و تدوین دکترین و اتخاذ راهبرد مناسب به کارگیری تدابیر لازم برای جنگ احتمالی آینده صورت گرفته است.

انواع تمرین‌های تاکتیکی از جمله رزمایش روی نقشه یکطرفه کنترل شده یا آزاد، رزمایش روی نقشه دو طرفه کنترل شده یا آزاد، تمرین صحرایی یکطرفه کنترل شده یا آزاد، تمرین صحرایی دو طرفه کنترل شده یا آزاد، رزمایش صحرایی یکطرفه کنترل شده یا آزاد و رزمایش صحرایی دو طرفه کنترل شده یا آزاد، روش‌های معمولی برای کسب آمادگی رزمی و تجسم نبرد و نتایج حاصل از آن است. هر یک از این تمرین‌ها برای هدف خاصی، مناسب هستند که چنانچه به صورت کامل و ترتیب و توالی مناسب برابر پیشرفت آموزش اجرا شوند کمک مناسبی را برای آمادگی عملیاتی انجام می‌دهد از طرفی انواع تمرین‌ها تاکتیکی برای اجرا کنندگان از نظر زمانی و مالی هزینه‌دار است گرچه آن هزینه هدر رفتنی نبوده است و به نوعی، سرمایه‌گذاری هست اما چنانچه با به کارگیری روش‌های ابدایی بتوان هزینه‌های زمانی و مالی را کاهش داد می‌توان هریک از تمرین‌ها و رزمایش‌ها (مانورها) را چند بار تمرین و اجرا نمود و آنها را بهتر ارزیابی و برای اجرای بعدی معایب را کاهش داده تا مهارت اجرا کنندگان به خصوص افسران ستاد و فرماندهان به سطح عالی

در اجرا برسد لذا باید روش‌هایی طراحی کرد که یگان‌ها قبل از ورود به جنگ واقعی و تحمل هزینه‌های فراوان و از دست دادن امکانات و مقدرات، بتواند تصویر قابل قبولی از جنگ احتمالی آینده به دست آورده و سناریوهای مختلف را اجرا و ارزیابی کنند. بدین منظور بایستی به مدل و نرم‌افزاری دست یافت که توان مدیریتی و فرماندهی افسران هدایت کننده جنگ را افزایش داد. این نرم‌افزار از قدیم در ذهن فرماندهان به طرق مختلف وجود داشته و ظهور بازی‌هایی نظیر شطرنج در راستای این اندیشه بوده است.

در سده‌های اخیر استفاده از بازی جنگ برای بررسی سناریوهای مختلف در ارتش‌های پیشرفته جهان توسعه یافته است. امروزه با پیشرفت تکنولوژی در زمینه‌های مختلف و گسترش تاکتیک‌های نظامی و اختراعات گوناگون بخصوص در سامانه جنگ افزارهای مدرن موشکی و دستگاه‌های جدید حمله و دفاع الکترونیکی و وسایل مختلف کشف و شناسایی، موقعیت‌یابی، ترابری و عوامل گوناگون دیگر، جنگ‌ها را به صورت کاملاً متمایز با جنگ‌های سابق صورت داده است بنابراین افسران و بخصوص فرماندهان نظامی که هلموت جنگ را به عهده دارند می‌بایستی با آنها آشنا باشند. لذا قرن‌هاست که بشر راه‌هایی برای آمادگی در جنگ پدید آورده که در زمان صلح و بدون تحمل عواقب تلفات و ضایعات جنگ واقعی، قدرت و استعداد یگان‌های نظامی را بر مبنای واقعیت، آزمایش نماید تا افسران ستاد و فرماندهان جنگ فرصت خوبی برای به دست آوردن مهارت و تجربه آموزی داشته باشند.

یکی از این راه‌ها، استفاده از بازی جنگ است که کمک می‌کند افسران ستاد و فرماندهان قبل از ورود به جنگ‌های واقعی و تحمل تلفات، کسب مهارت و تجربه کنند.

هدف از بازی جنگ یا جنگ آزمایشی عبارت است از نوعی شبیه سازی که با استفاده از قواعد، جداول، منحنی‌ها و داده‌های مشخص، یک وضعیت نظامی را تجسم و شبیه سازی نموده و امکان اجرای انواع مختلف عملیات نظامی را به بازیکنان می‌دهد.

با کمک بازی جنگ، افسران بدون آنکه در جنگ واقعی، تلفات و هزینه‌های فراوان متحمل شده و تجهیزات خود را از دست دهند، ایده و احساس قابل قبولی از جنگ به دست خواهند آوردند. برای این کار بایستی راه‌های کار مقدماتی، پیش‌بینی نیروی انسانی لازم برای انجام عملیات، انتخاب بهترین راه کار ممکن، آهنگ پیشروی مناسب، برآورد تلفات، تجدید سازمان رزمی بعد از متحمل

شدن تلفات و دیگر عوامل و ضرایب مورد نیاز بازی تعیین گردد. سپس این ضرایب در جداول و نمودارها اعمال شده و به راحتی مورد استفاده قرار گیرند.

کتاب حاضر با تجارب کسب شده از اجرای رزمایش های انجام شده در دانشگاه فرماندهی و ستاد آجا تهیه شده و در صدد است طراحان بازی جنگ با یک روش علمی برای دستیابی به اجرای مناسب بازی جنگ جامه عمل پوشاند و با به کارگیری و استفاده از آن مهارت هدایت عملیات را تمرین نمایند.

مؤلفین

www.ketab.ir