

یادداشت راهبردی

(برنامه‌ریزی راهبردی بازی جنگ)

مؤلفان:

حسین مسلمی

نید شهرزاد



انتشارات دانشگاه فرماندهی و ستاد ارتش جمهوری اسلامی ایران

۱۴۰۳

سرشناسه	: مسلمی، حسین، ۱۳۴۹
عنوان و نام پدیدآور	: یادداشت راهبردی (برنامه‌ریزی راهبردی بازی جنگ) مولفان حسین مسلمی، نوید شهرزاد.
مشخصات نشر	: تهران: ارتش جمهوری اسلامی ایران، دانشگاه فرماندهی و ستاد، انتشارات دافوس، ۱۴۰۳.
مشخصات ظاهری	: ۸۳ ص.: جدول، نمودار (بخشی رنگی).
شابک	: ۹۷۸-۶۲۲-۸۳۳۰-۴۷-۱
وضعیت فهرست نویسی	: فیپا
یادداشت	: کتابنامه: ص. ۸۲ - ۸۳.
موضوع	: بازی‌های جنگی War games بازی‌های جنگی - طراحی War games - Design تاکتیک‌های نظامی Tactics
شناسه افزوده	: شهرزاد، نوید، ۱۳۷۰
شناسه افزوده	: دانشگاه فرماندهی و ستاد آجا. انتشارات دافوس
شماره کتابشناسی ملی	: ۹۸۰۱۸۵۴
اطلاعات رکورد	: فیپا
کتابشناسی	

عنوان: یادداشت راهبردی (برنامه‌ریزی راهبردی بازی جنگ)

مولفان: حسین مسلمی و نوید شهرزاد

طراح جلد: علیرضا اکبرپور

صفحه‌آرایی: امیرحسین رضائی

ناشر: دافوس

شمارگان: ۱۰۰۰

تعداد صفحه: ۸۳ ص

نوبت چاپ: چاپ اول

تاریخ انتشار: ۱۴۰۳

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

قیمت: ۱.۰۰۰.۰۰۰ ریال

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

تلفن: ۶۶۴۷۰۴۸۶-۰۲۱، ۰۲۱-۶۶۴۱۴۱۹۱

مسئولیت صحت مطالب بر عهده مؤلفان می‌باشد.

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

فهرست مطالب

۹	کلیات برنامه‌ریزی راهبردی بازی جنگ
۱۰	مقدمه
۱۱	بازی جنگ مدرن/پیشرفته و آزمایشگاه جنگ
۱۱	منظورهای بازی جنگ پیشرفته
۱۱	تعریف بازی جنگ مدرن/پیشرفته
۱۲	آزمایشگاه جنگ
۱۳	موارد کاربرد بازی جنگ در جنگ‌ها
۱۴	مبانی نظری برنامه‌ریزی راهبردی بازی جنگ (مفاهیم، روش‌ها، فرآیندها و رویه‌ها)
۱۴	تعریف برنامه‌ریزی راهبردی بازی جنگ چیست؟
۱۶	ضرورت برنامه‌ریزی راهبردی در بازی جنگ
۱۸	دلایل برنامه‌ریزی راهبردی بازی جنگ در سازمان‌ها
۱۹	ویژگی‌های برنامه‌ریزی راهبردی
۲۰	جهت‌گیری برنامه‌ریزی بازی جنگ
۲۰	نقشه راه بازی جنگ
۲۱	فرآیند بازی جنگ چابک، منعطف و یادگیرنده
۲۱	ارکان فرآیند بازی جنگ
۲۱	الزامات طراحی و پیاده‌سازی برنامه‌ریزی راهبردی
۲۴	فرآیند تدوین سند برنامه‌ریزی راهبردی
۲۵	وظائف/انتظارات بازی جنگ در هر سازمان
۲۶	ارزش‌های محوری بازی جنگ
۲۷	تحلیل محیط بازی جنگ
۲۷	محیط بازی جنگ
۳۱	چرخه بازی جنگ

۳۱	تعریف عملیاتی صحنه جنگ
۳۲	تحلیل شناختی عملیاتی
۳۴	لایه‌های بازی جنگ مدرن
۳۵	تحلیل محیط بازی جنگ
۳۵	دلایل استفاده تکنیک SOAR در این یادداشت
۳۸	چشم انداز بازی جنگ
۵۶	زنجیره بازی جنگ
۵۶	مدیریت زنجیره بازی جنگ
۶۲	مزایای محاسبه تحلیل حساسیت برای بازی جنگ
۶۳	دام‌های بازی جنگ - تصمیم‌گیری بازی جنگ محور
۶۵	راهبردهای موفقیت بازی جنگ
۷۰	نتیجه
۷۵	پیوست‌ها
۷۶	پیوست الف- بازی‌وارسازی
۸۱	منابع و مآخذ

تمامی سازمان‌های دولتی و غیر دولتی در تصمیم‌گیری و حل مسائل سازمانی و حتی افراد در زندگی روزمره خود به دنبال استفاده از راه‌کارها و اقدام‌هایی هستند که احساس امنیت و شانس پیروزی بیشتری داشته باشند. در حقیقت با کاهش خطر تصمیمات خود در بهترین زمان و مکان هستند. از این رو چابکی ذهنی مهمترین دغدغه افراد و مدیران در این سازمان‌ها و شرکت‌ها برای رقابت‌پذیری و فرماندهان در صحنه جنگ برای کسب برتری عملیاتی و پیروزی است. روش‌های متعددی را برای چابک سازی ذهنی افراد در تحقیقات داخلی و خارجی معرفی و آزمون شده است، ولی چابک سازی ذهنی مبتنی بر تفکر بازی جنگ یا به عبارت دیگر تصمیم‌گیری بازی جنگ محور را می‌توان یکی از روش‌های مهیج، خلاق و بانشاط دانست. گرایش امروز جوامع به سمت بازی‌های رایانه‌ای نمونه‌ای از تفکر بازی جنگ محور است. در بسیاری از کشورها، از این منکر در بخش‌های غیرنظامی و حتی آموزش کودکان در قالب بازی‌وارسازی^۱ می‌شود.

از طرفی دیگر طی چند سال گذشته، انتشارات مقام معظم رهبری و فرماندهی کل قوا (مدظله العالی) از بازی جنگ به عنوان یکی از ابزارهای سیاست لایه‌های پنهان جنگ ترکیبی و دستیابی به راه‌کارهای روزآمد یاد نمودند: «امروز جنگ‌های دنیا جنگ‌های ترکیبی است، می‌دانید جنگ سخت، جنگ نرم، جنگ فکری، جنگ فرهنگی و جنگ با سلاح‌های گوناگون و جنگ شناختی و امثال این‌ها با همدیگر مایه‌ی تهاجم به یک ملت یا یک کشور است. بازی‌های جنگ بایستی بتوانند همه‌ی این لایه‌ها را با شیوه‌های نو، با شیوه‌های روزآمد، انشاءالله تامین کند» (مراسم مشترک دانش آموختگی دانشجویان دانشگاه افسری نیروهای مسلح (۱۴۰۱/۷/۱۱)).

با وجود این که تاکنون برنامه‌ریزی راهبردی برای پیاده‌سازی بازی جنگ ارائه نگردیده است و هرکدام از سازمان‌ها بر اساس نگرش و برداشت خود سامانه‌ای را به عنوان بازی جنگ تعریف و به کار می‌گیرند.

این یادداشت که حاصل مطالعه و کار اجرایی نویسندگان در طی سال‌های خدمتی خود است، تلاش دارد نمونه‌ای از برنامه‌ریزی راهبردی بازی جنگ را ارائه نماید. در این یادداشت بنا نیست

یکپارچه‌سازی و یکنواخت سازی برنامه‌ریزی و اجرای بازی جنگ انجام شود، بلکه به دنبال ایجاد یک زبان مشترک در بکارگیری مفاهیم، رویه‌ها و فرآیندها و دستورهای بازی است. در پایان با تشکر از امیر سرتیپ دوم دکتر اکبر توکل، امیر سرتیپ دوم دکتر محسن مرادیان و کلیه سروران، استادان و صاحب‌نظران حوزه بازی جنگ که در تکمیل این یادداشت با ارائه رهنمودها و پیشنهادهای خود موجب غنای یادداشت گردیدند بسیار سپاس و قدردانی می‌گردد

با تشکر و سپاس

دکتر حسین مسلمی، نوید شهرزاد کوکانی

www.ketab.ir