

بازی جنگ در ده لشکر

نویسنده:

محسن مرادیان



انتشارات دانشگاه فرماندهی و ستاد ارتش جمهوری اسلامی ایران

پاییز ۱۳۹۸

سرشناسه	مرادیان، محسن / ۱۳۴۰ -
عنوان و نام پدیدآور	بازی جنگ در رده لشکر، محسن مرادیان
ویراستار علمی و ناظر:	حسین مسلمی
مدیر اجرایی:	محمدتقی پرتوی
مشخصات نشر	تهران: ارتش جمهوری اسلامی ایران، دانشکده فرماندهی و ستاد آجا، انتشارات دافوس، ۱۳۹۸.
مشخصات ظاهری	۲۵۴ ص.
شابک	۹۷۸-۶۰۰-۸۱۶۳-۹۹-۲
وضعیت فهرست نویسی	فیبیا
موضوع	بازی جنگی
موضوع	war games
موضوع	تاکتیک‌های نظامی
موضوع	Tactics
شناسه افزوده	ایران. ارتش. دانشکده فرماندهی و ستاد. انتشارات
شماره افزوده	Iran, Army. Command & Staff College. Dafoos Publisher
رده بندی کنگره	U۳۱۰/م۴ ۱۳۹۸
رده بندی دیویی	۴۲۱ ۳۵۵
شماره کتابشناسی لی	۵۶۶۰۳۶

عنوان: بازی جنگ - رده سکر

مؤلف: دکتر محسن مرادیان

ویراستار علمی و ناظر: حسین مسلمی

مدیر اجرایی و ویراستار ادبی: محمدتقی پرتوی

ناظر چاپ: حمید همت

طرح روی جلد: علیرضا قانع

صفحه آرا: علی غلامی

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۸۱۶۳-۹۹-۲

تاریخ نشر: پاییز ۱۳۹۸

چاپ اول

شمارگان: ۱۰۰۰ نسخه

تعداد صفحات: ۲۵۴ صفحه

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

قیمت: ۳۰۰,۰۰۰ ریال

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

www.dafoosaja.ac.ir

تلفن: ۶۶۴۱۴۱۹۱ - ۲۱

مسئولیت صحت مطالب بر عهده مؤلف می‌باشد.

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

«فهرست مطالب»

۱۱.....	پیشگفتار
۱۳.....	کلیات
۱۴.....	مقدمه
۱۵.....	پژوهش عملیاتی چیست؟
۱۹.....	تحقیق در عملیات پس از جنگ
۲۰.....	تعریف تحقیق در عملیات
۲۱.....	متدّی تحقیق در عملیات
۲۲.....	مدّی بازی
۲۳.....	هم‌تکن کاربردهای پژوهش عملیاتی در امور نظامی
۲۴.....	نظریه بازی‌ها
۲۶.....	سامانه‌های بهره
۳۰.....	مزایا و محدودیت‌های سامانه‌های بهره
۳۲.....	ساختار یک سیستم بهره
۳۴.....	ویژگی سامانه‌های بهره
۳۵.....	نظریه احتمال و بازی جنگ
۳۹.....	تاریخچه بازی جنگ
۴۱.....	تاریخچه جنگ آزمایشی
۵۷.....	تعاریف و مفاهیم
۵۸.....	مقدمه
۵۸.....	جنگ آزمایشی چیست؟
۵۸.....	سازمان‌دهی برای جنگ آزمایشی
۵۹.....	هدف از بازی‌های جنگ
۶۰.....	تجهیزات و ابزارهای لازم
۶۰.....	قواعد و جنبه‌های بازی جنگ
۶۱.....	تقسیم‌بندی انواع بازی‌های جنگ
۶۲.....	منظور از بازی
۶۳.....	دامنه جنگ‌ها
۶۶.....	مقدورات و محدودیت‌های بازی جنگ
۹۳.....	مقدمات بازی جنگ
۹۴.....	مقدمه
۹۶.....	مقررات بازی
۹۶.....	سازمان برای بازی جنگ
۹۷.....	وظایف
۱۰۱.....	رده بازی

۱۰۱.....	نیازمندی پرسنلی
۱۰۴.....	تجهیزات موردنیاز
۱۰۵.....	کفایت دستورات
۱۰۶.....	روش
۱۰۷.....	برش
۱۰۷.....	نقشه
۱۰۷.....	شماره‌گذاری و سازمان رزمی
۱۰۸.....	برش فضایی
۱۰۸.....	برش زمانی
۱۱۰.....	مدیریت جنگ آزمایی
۱۱۱.....	پیام
۱۱۲.....	دستورات تیم
۱۲۲.....	گزارش‌ها
۱۲۳.....	ساعت بازی
۱۲۳.....	سوابق وضعیت یگان
۱۲۹.....	دفتر روزنامه یگان
۱۳۵.....	مدل فرماندهی، کنترل و ارتباط
۱۳۶.....	مقدمه
۱۳۷.....	تأخیر واکنشی
۱۳۸.....	تأخیرهای مربوط به اجرای دستور
۱۴۳.....	مدل حرکت و تماس
۱۴۴.....	مقدمه
۱۴۴.....	برنامه حرکات
۱۴۴.....	برنامه تماس
۱۴۵.....	برنامه تماس دور
۱۴۵.....	برنامه تماس نزدیک
۱۴۵.....	برنامه موانع (قطع تماس)
۱۴۵.....	آهنگ حرکت
۱۴۷.....	منطقه تماس قطعی یگان
۱۴۷.....	اطلاعات طرح‌ریزی
۱۴۸.....	اطلاعات مربوط به نیروها
۱۴۹.....	ضرایب تبدیل
۱۵۱.....	نمونه ارزیابی
۱۵۱.....	طرح حرکات
۱۵۲.....	دستورات حرکت
۱۵۵.....	تماس

۱۵۷	 مقدمه
۱۵۷	 مدل اطلاعات
۱۶۴	 الف) اطلاعات قبل از بازی
۱۶۵	 اشتباهات تعیین محل
۱۶۷	 ب) اطلاعات حین بازی
۱۷۰	 دفتر روزنامه اطلاعاتی
۱۷۱	 ارزیابی نوبه‌ای اطلاعاتی
۱۷۴	 گزارش فوری اطلاعاتی
۱۷۹	 گزارش از ضربت
۱۸۰	 کاهش سطح اطلاعات
۱۸۳	 مدل رزمی و پشتیبانی رزمی (رزم زمینی)
۱۸۵	 برنامه آفند- پدافند
۱۸۶	 برنامه پشتیبانی توپخانه
۱۸۸	 دستورات و روش‌های کنترل
۱۹۲	 ضرایب مؤثر در شاخص پتانسیل قدرت آتش
۱۹۷	 نوع درگیری
۱۹۹	 گروه‌بندی نبرد
۲۰۷	 پیروزی یا شکست تک‌کننده
۲۰۹	 پیشروی تک‌کننده
۲۱۱	 تلفات
۲۱۸	 تبدیل قدرت آتش به قدرت رزمی
۲۲۰	 قدرت مؤثر رزمی
۲۲۳	 استعداد و شاخص پتانسیل قدرت آتش در پایان دوره
۲۲۷	 منابع
۲۳۳	 پیوست
۲۳۴	 ارزیابی تلفات توپخانه در پشتیبانی عمومی (عمل کلی)

پیشگفتار

مدل سازی، تحلیل نظامی و مدل های برنامه ریزی ریاضی از ابزارهایی هستند که می توانند با استفاده از علوم پایه مانند ریاضیات، کامپیوتر و شبیه سازی، شرایط واقعی نبرد را قبل از وقوع آن، مورد ارزیابی قرار داده و فرماندهان را در اتخاذ تصمیمات مفید و مؤثر یاری کنند.

ارتش های دنیا در طول قرن ها، در اندیشه آماده کردن خود برای جنگ یا دفاع بوده اند. این اقدام از طریق تهیه نیروهای زمینی، هوایی و دریایی برای درگیری های احتمالی و نیز آماده کردن طرح ها، به تحلیل برنامه ها و روش های عملیاتی و تدوین دکترین و اتخاذ استراتژی مناسب به کارگرم تدابیر لازم برای جنگ احتمالی آینده صورت گرفته است. انواع مانورها و تمرینات نظامی، روش های معمولی برای آمادگی رزمی و تجسم نبرد و نتایج حاصل از آن است. هر یک از این سه بین ها برای هدف خاصی، خوب و مناسب هستند ولی باید مدلی طراحی کرد که به منظور ورود ارتش در جنگ واقعی و تحمل هزینه های فراوان و از دست دادن امکانات و مقدرات بتواند تصویر قابل قبولی از جنگ احتمالی آینده به دست داده و سناریوهای مختلف را ارزیابی کند. بدین منظور بایستی به مدل و نرم افزاری دست یافت که توان مدیریتی و فرماندهی را ارتقا دهد. این نرم افزار از قدیم در ذهن فرماندهان به صور مختلف وجود داشته و نمونه های نظیر شطرنج در راستای این اندیشه بوده است. در سده های اخیر استفاده از بازی جنگ برای بررسی سناریوهای مختلف در ارتش های پیشرفته جهان توسعه یافته است. امروزه با پیشرفت فناوری در زمینه های مختلف و گسترش تاکتیک های نظامی و اختراعات گوناگون بخصوص در سیستم جنگ افزارهای مدرن موشکی و دستگاه های جدید الکترونیکی و ضد الکترونیکی (ECM) و وسایل مختلف ترابری و عوامل گوناگون دیگر، جنگ ها به صورت کاملاً متمایز با جنگ های سابق صورت می گیرند که افسران و بخصوص فرماندهان نظامی می بایستی با آنها آشنا باشند. لذا قرن هاست که بشر راه هایی برای آمادگی در جنگ پدید آورده که در زمان صلح و بدون تحمل عواقب تلفات و ضایعات جنگ حقیقی، قدرت و

استعداد یکان‌های نظامی را بر مبنای واقعی آزمایش نماید تا افسران فرصت خوبی برای به‌دست آوردن تجربه داشته باشند. یکی از این راه‌ها، استفاده از بازی جنگ است که کمک می‌کند افسران بدون ورود به جنگ‌های واقعی و تحمل تلفات، کسب تجربه کنند. هدف از بازی جنگ یا جنگ‌آزمایی عبارت است از نوعی شبیه‌سازی که با استفاده از قواعد، جداول، منحنی‌ها و داده‌های مشخص، یک وضعیت نظامی را تجسم و شبیه‌سازی نموده و امکان اجرای انواع مختلف عملیات نظامی را به بازیکنان می‌دهد.

با کمک این بازی، 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 به‌دست خواهند آورد. برای این کار بایستی مأموریت‌های مقدماتی، پیش‌بینی نیروی انسانی لازم برای انجام عملیات، همگام‌سازی، کم شدن کارایی واحدها در اثر تحمل ضایعات و برآورد تلفات و دیگر عوامل ضرر و زیان مورد نیاز بازی تعیین گردد. سپس این ضرایب در جداول و گراف‌ها اعمال شده و مورد استفاده قرار گیرند. کتاب حاضر با رجوع به فرماندهان هشت سال دفاع مقدس و بررسی اسناد و مدارک باقیمانده از جنگ تحمیلی تهیه شده و درصدد است تا به یکی از مهم‌ترین آرزوهای فرماندهان برای دستیابی به بازی جنگ جامه عمل پوشاند.

نگارش این کتاب نتیجه تلاش مستمر عزیزان بسیاری است که بدون همراهی، هم‌فکری و حمایت‌های ارزشمند آنان، انجام این کار میسر نمی‌شد. این روایت یادآوری دوباره محبت‌های همه این عزیزان، تشکر می‌کنم از امیر سرتیپ دوم دکتر حسین ولیوندزمانی فرماندهی محترم و سرهنگ دکتر حسین مسلمی ریاست محترم پژوهشکده عالی جنگ دافوس آجا که فرصت و فضای تألیف این کتاب را برای اینجانب فراهم نمودند. از خداوند بزرگ بهروزی و پیروزی همواره همه آنان را مسئلت دارم.