

تاثیر و نقش الگوی بازی جنگ در فرماندهی و کنترل در عرصه‌های نظامی کشور

نوع مقاله: پژوهشی

عباس ضرغامی قوریجان*^۱

بهروز حیدری^۲

چکیده

بازی جنگ روش و ابزاری است که فرماندهان و مدیران را قادر می‌سازد تا تصمیم بهینه را اتخاذ نمایند. نقش بازی جنگ در عرصه‌های مختلف (نظامی، اقتصادی، سیاسی، اجتماعی و فرهنگی و...)، انتخاب بهترین راه‌کارهای خودی علیه تهدیدات و یا به عبارتی اتخاذ حسن تصمیم و تدبیر است. بازی جنگ فرآیندی است با قوانین و گام‌های مشخص که تلاش می‌کند جریان مأموریت نیروهای خودی را تجسم کرده و توانایی‌ها، نقاط قوت و ضعف و راه‌کارهای ممکن نیروی خودی و حریف یا دشمن را در قالب کنش، واکنش و پادکنش مورد توجه قرار می‌دهد. بازی جنگ با ارزشمندترین مرحله بررسی و تجزیه و تحلیل راه‌کار در برآورد عملیاتی است. فرآیند بازی جنگ، یک‌راه کار را مورد آزمایش قرار داده یا راه‌کار شکل یافته‌ای را اصلاح می‌کند. هدف و یافته مقاله حاضر، ارائه الگوی فرآیندی بازی جنگ در فرماندهی و کنترل و ایجاد روشی استاندارد برای وحدت رویه در انجام این مهم بوده است. بی‌شک تصمیم‌گیری و طرح‌ریزی که از مراحل حساس در فرماندهی و کنترل محسوب می‌گردد زمانی اثربخش و مطلوب خواهد بود که از روش بازی جنگ در آن بهره‌جسته باشند. روش تحقیق در این مقاله مطالعه کتابخانه‌ای و اسنادی و بهره‌جستن از منابع معتبر علمی، تجربیات خبرگان در این حوزه از طریق مصاحبه عمیق بوده است.

واژه‌های کلیدی:

الگوبرداری، فرماندهی، کنترل، بازی جنگ، عرضه نظامی.

^۱ دانشجوی کارشناسی ارشد، دانشگاه فرماندهی و ستاد ارتش جمهوری اسلامی ایران، تهران، ایران.

^۲ قرارگاه عملیاتی لشکر ۲۸ پیاده کردستان، ایران.

* نویسنده مسئول: Email: zarghami.abbas@yahoo.com



مقدمه

برابر ماده ۵ قانون آجا، هدف از تشکیل آجا، حفظ استقلال، تمامیت ارضی و نظام جمهوری اسلامی ایران است. از این رو نیروی زمینی جمهوری اسلامی ایران، برای تحقق این مهم عملیات تخصصی پیشگیرانه و مقابله‌ای متعددی را در سطوح مختلف طراحی و اجرا می‌نماید. وجود تهدیدات و بحران‌های گوناگون، پیچیده و روزافزون در محیط امنیتی نظام جمهوری اسلامی ایران، در کنار محیط فراخ و معماگونه شبکه‌های مجازی و سایبر؛ احراز آمادگی‌های لازم نظری و عملی را ضروری می‌سازد. از سوی دیگر عملیات انتظامی با تحمیل هزینه‌های مالی و جانی قابل تکرار و تجدیدنظر نیستند و یک فرمانده نمی‌تواند عملیاتی را که انجام داده است دوباره برگرداند. لذا استراتژی است‌ها در طول تاریخ با کاربست بازی به‌عنوان آزمایشگاهی سودمند و کم‌هزینه تلاش نموده‌اند بدون ورود به عملیات واقعی و تحمل هزینه‌های فراوان وضعیت‌های پیش رو را ترسیم و سناریوهای مختلف را ارزیابی نمایند تا در صورت بروز بحران و تهدید واقعی واکنش اثربخشی انجام پذیرفته و آسیب به نیروهای خودی به حداقل برسد. بازی جنگ به‌عنوان ابزاری ارزشمند برای فرماندهان، رهبران و مدیران، قدم‌به‌قدم و به شیوه‌ای شفاف، نظام‌مند، جمعی و نقدپذیر پاسخی مطلوب به مسئله پیش رو داده و تحلیلگر را در تصمیم‌سازی و فرماندهی و در حسن تصمیم‌گیری یاری می‌سازد. بدیهی است ضرورت دارد تأمین‌کنندگان نظم و امنیت و متولیان اصلی آن از ابعاد مختلف بازی جنگ شناخت پیدا کرده تا در یک وضعیت پیش‌دستانه ضمن پیش‌بینی آینده، مسائل و پدیده‌ها را شناسایی و اقدامات مناسب در جهت پیشگیری و یا مقابله با آن‌ها طراحی و آمادگی‌های لازم با تمرین و آزمایش احراز گردد. از سوی دیگر با این ابزار می‌توان نسبت به بازآفرینی و مرور عملیات انجام‌شده پرداخته و نقاط مثبت و منفی را تجزیه و تحلیل و راه‌کارهای بهینه را جایگزین و روش‌های عملیاتی را اصلاح نمود. با این تعاریف، تاکنون منبعی علمی برای شناخت الگو و مراحل بازی جنگ در فرماندهی و کنترل تهیه نشده و این مهم که متضمن فرمان فرمانده معظم کل قوا مدظله‌العالی است در یک مسیر منطقی علمی قرار نگرفته است. از سوی دیگر ارزیابی‌های قرارگاه مرکزی خاتم‌النبیاء(ص) از تمرین پاسگاه فرماندهی، جلسات بازی جنگ حاکی از آن است که اکثر فرماندهان خصوصاً در سطوح میانی و همین‌طور مراکز آموزشی آشنایی کامل با قواعد و روش بازی جنگ ندارند. لذا به نظر می‌رسد ضرورت داشته باشد موضوع به‌صورت ویژه و با اهتمام بیشتری در راستای اجرای فرمان معظم له و به‌منظور ارتقای قدرت درک سریع از شرایط و تهیه برآوردهای منطقی، طرح‌ریزی اثربخش و اجرای رزمایش‌ها و تمرین‌های عملیاتی دنبال گردد. بدیهی است این امر تخصصی نیازمند شناخت و آموزش مستمر، به‌روز و متناسب

با نیازها می‌باشد که با توانمندسازی کارکنان موجبات ارتقای توان عملیاتی، اثربخشی در وظایف محوله و کاهش خسارت‌ها و آسیب‌های جانی و مالی را در بر خواهد داشت. در مجموع هدف اصلی از نگارش این مقاله استانداردسازی و معرفی الگوی فرآیندی بازی جنگ در فرماندهی و کنترل بوده تا بر این معیاری مشخص طرح‌ریزی و اجرا گردد.

مبانی نظری

تعریف بازی

به شرایطی که در آن تصمیم هر فرد بر تصمیم فرد دیگر تأثیر بگذارد و تمام افرادی که در آن شرایط قرار دارند به این نکته واقف باشند، بازی گفته می‌شود [۱۲]. بازی آزمایشی است که در آن رفتار تصمیم‌گیران در محیطی مدل‌سازی شده مشاهده می‌گردد [۳]. روش‌های آینده‌پژوهی محسوب شده و در واقع بازی‌ها ابزارهایی هستند که افراد در تعامل‌ها و تقابل با دیگران تصمیم می‌گیرند که چه اقدامی انجام دهند و در واقع بازی‌ها ابزارهایی هستند که افراد در تعامل‌ها و تقابل با دیگران تصمیم می‌گیرند که چه اقدامی انجام دهند. تفاوت یک بازی با مخاصمه، الگویی را که نمایانگر هر یک از موقعیت‌ها باشد، بازی می‌نامند. تفاوت یک بازی با یک موقعیت درگیری واقعی در این است که بازی بر اساس قوانین تعریف شده‌ای انجام می‌شود در حالی که یک موقعیت درگیری لزوماً شرایط از پیش تعیین شده‌ای ندارد. یک بازی ممکن است شامل دو یا چند طرف درگیر باشد [۱۱].

تعریف جنگ

این واژه مترادف رزم، جدال، قتال، ستیز، نبرد، ناورد، پیکار، غزوه و حرب است. در فرهنگ روابط بین‌الملل چنین تعریف شده است: اقدام خصمانه بین کشورهای داخل یک سرزمین که توسط نیروهای مسلح اجرا می‌شود که سطح این خصومت‌ها ممکن است از جنگ کلی یا تمام‌عیار که در جنگ‌افزارهای هسته‌ای، شیمیایی و زیستی انهدام جمعی استفاده می‌شود تا جنگ محدود که در آن جنگ‌افزارهای متعارف به کار می‌روند تغییر نماید [۱۵]. به‌کارگیری نیروهای نظامی منظم و نامنظم یک کشور در رشته عملیات به‌هم‌پیوسته علیه کشور دیگر که به‌صورت نبرد میان دو یا چند کشور با تمام توان نظامی طرفین مخاصمه از راه زمین، دریا و هوا برای پیروزی صورت می‌گیرد [۱۶]. جنگ ستیزه‌های خشن و منظمی است که بین دو یا چند اجتماع درمی‌گیرد [۶]. عملیات نظامی خصمانه‌ای که میان کشورها یا در داخل یک کشور یا منطقه به‌وسیله نیروهای مسلح صورت می‌گیرد [۳۳]. جنگ منازعه گروه مشخصی از انسان‌ها، قبایل، ملت‌ها، مردم یا دولت‌ها علیه یک گروه مشابه یا متجانس دیگر است [۵]. جنگ کنش خشونت‌آمیز، مسلحانه و قاعده‌مند بین گروه‌های سازمان‌یافته‌ای است که با اهداف

سیاسی رو درروی هم قرار گرفته‌اند [۱۸]. جنگ یا به بیانی دیگر، راه‌حل دیپلماتیک مسائل، بالاترین سطح درگیری و ستیز بشری است. در جنگ گروه‌های مبارز اهداف یکدیگر را به‌عنوان یک انحصارطلبی و خودبینی دوجانبه درک کرده و با به‌کارگیری زور و سایر ابزارها درصدد کسب پیروزی برای خود می‌باشند. جنگ شکست دیپلماسی است و اغلب نتیجه تصاعدی رقابت مشروع و درگیری محدود می‌باشد [۲۰].

رزم

رزم متمرکزترین فعالیت نظامی است. این واژه اصلی برای بیان زمان تماس مستقیم و مداوم بین دونیروی مسلح که طی آن، حداقل یک‌طرف مشغول تهاجم تاکتیکی است [۱۸]. نبرد نوع دیگری از فعالیت‌های نظامی است که نسبت به رزم از تمرکز کمتری برخوردار است، نبرد خوانده می‌شود. این اصطلاح برای توصیف گروهی از عملیات نظامی به کار می‌رود که در یک‌زمان محدود، در ارتباط با یک طرح استراتژیک و تحت فرماندهی واحدی انجام می‌شود [۱۵]. انواع موقعیت‌های تعارض‌آمیز را می‌توان به موارد زیر تقسیم نمود: ۱- نبرد تن‌به‌تن ۲- رزم ۳- نبرد ۴- جنگ [۳۹].

تعریف فرماندهی و کنترل

فرماندهی و کنترل عنصر حیاتی هنر و علم جنگ محسوب می‌شود. فرماندهی و کنترل عبارت است از اعمال اختیار و هدایت از سوی فرماندهی که به شایستگی منصوب شده، بر نیروهای سازمانی و مأموری، در راستای انجام مأموریت. وظایف فرماندهی و کنترل از طریق نظم و ترتیب دهی به پرسنل، تجهیزات، ارتباطات، امکانات و شیوه‌هایی انجام می‌شود که به‌وسیله یک فرمانده در طرح‌ریزی، هدایت هماهنگی و کنترل نیروها و در راستای انجام مأموریت به کار گرفته می‌شود. محور فرماندهی و کنترل، فرمانده است. فرماندهی عبارت است از اتخاذ مقتدرانه تصمیم‌ها و ابلاغ دستورها. کنترل عبارت است از عمل نظارت بر این کار و تحت تأثیر قرار دادن آن. هرچند ممکن است فرماندهی و کنترل برای درک به‌صورت جداگانه مورد بررسی قرار گیرند، اما در عمل، پدیده‌ای از یک ماهیت هستند. فرمانده بدون اعمال کنترل نمی‌تواند به‌طور مؤثر فرماندهی کند و ستاد نیز نمی‌تواند بدون فرماندهی به اعمال کنترل بپردازد. از فرماندهی و کنترل که دربرگیرنده ستاد می‌باشد، برای تصمیم‌گیری، مؤثر، کنترل عدم قطعیت رزم و کاربرد مؤثر نیروهای نظامی و هدایت موفق عملیات نظامی استفاده می‌شود. به‌طور خلاصه، هدف فرماندهی و کنترل، انجام کامل مأموریت است، درحالی‌که موضوع آن، نیروها می‌باشد. هنگامی که فرمانده نتواند فرماندهی و کنترل را به‌تنهایی اعمال نمایند. ستاد مهم‌ترین منبع مورد استفاده فرمانده برای اعمال فرماندهی و کنترل به شمار می‌رود. فرماندهی و کنترل،

اعمال اختیاری و هدایتی است از سوی فرمانده شایسته و لایق بر نیروهایی که در انجام یک مأموریت دخیل و مرتبط هستند. در حقیقت فرماندهی و کنترل اقدامی است در راستای چینش نیروها، تجهیزات، ارتباطات، امکانات و فرآیندها که از سوی فرمانده جهت طرح‌ریزی، هدایت، هماهنگی و نظارت بر عملکرد نیروها و عملیات انجام‌شده جهت اجرای مأموریت محوله انجام می‌پذیرد [۲۶]. به سخنی دیگر فرماندهی و کنترل فرآیندی مشتمل بر مجموعه‌ای از اقدامات است که عبارت‌اند از: جمع‌آوری و تحلیل اطلاعات، تصمیم‌سازی سازمان‌دهی منابع، طرح‌ریزی، مخابره کردن دستورالعمل‌ها و دیگر اطلاعات، هماهنگی، پایش نتایج و نظارت بر اجرای این اقدامات است [۲۴]. در حقیقت فرماندهی و کنترل وسیله‌ای است برای تشخیص آن‌که چه چیزی نیاز است تا انجام شود و چه اقدام با آن تناسب دارد [۱۲]. و سامانه‌ای است با درگاه ورودی و خروجی جهت تجمیع حداکثری، اطلاعات ضروری، موثق و با مفهوم برای فرماندهان (در هر سلسله مراتبی) و از ارتباطات، جهت انتقال اطلاعات بهره‌مند می‌شود [۳۷]. این اصطلاح نظامی برای مدیریت کارکنان و منابع مورد استفاده قرار گرفته و تا قبل از جنگ جهانی دوم بکار نمی‌رفت و از قدیم به‌عنوان حیاتی‌ترین جزء صحنه نبرد و عاملی در جهت کارایی بیشتر، مورد توجه تحلیل‌گران و متخصصین نظامی قرار داشته است [۲۲]. به عقیده فاینلیبین فرماندهی و کنترل و مدیریت در تئوری و عمل ارتباط وجود دارد و فقط خطرات فردی در آن‌ها متفاوت است [۲۵]. اصولاً فرماندهی یک هنر است. فرماندهان تدابیر را فرموله، شرایط آینده را ترسیم، مأموریت را تدوین، منابع را برای مأموریت محوله تخصیص، خطرات را مورد ارزیابی و تصمیمات را اتخاذ می‌کنند. در خلال نبرد، فرماندهان صحنه نبر را دیده و درک می‌کنند، در زمان صحیح به محل مناسب رفته و تغییرات را پیش‌بینی می‌کنند. همچنین فرماندهان، سربازان و سازمان را برای انجام مأموریت محوله و پیروزی قاطعانه رهبری و برانگیخته می‌سازند. کنترل نیز دانش هماهنگ‌سازی نیروها و وظایف در صحنه نبرد برای اجرای خواست فرمانده است. کنترل اقدام دقیقی است که اجرای خواست فرمانده را توسط کارکنان مورد پشتیبانی قرار می‌دهد [۲۲]. کنترل وارث فرماندهی است و به واسطه آن می‌توان اثربخشی اقدامات سازمانی را بر اساس میزان انحراف از شاخصهای تعیین‌شده موردسنجش و تصحیح قرارداد [۲۶]. فرماندهی و کنترل عبارت است از بهره‌گیری از عناصر و اختیارات و نیز هدایت و رهبری توسط یک فرمانده تعیین‌شده در جهت هدایت نیروهای تحت امر وی و انجام یک مأموریت. فعالیت‌های فرماندهی و کنترل از طریق هماهنگی نیروی انسانی، تجهیزات، ارتباطات و فرآیندهای کار اعمال می‌شود تا فرمانده در طی انجام مأموریت ابلاغ‌شده بتواند به موارد طرح‌ریزی، هدایت، هماهنگی و کنترل نیروها و عملیات بپردازد [۲۱]. فرهنگ لغات پایه

شوروی، واژه فرماندهی و کنترل را به شرح زیر تعریف می‌کند: هدایت مستمر فرمانده یا ستاد بر کلیه مراحل فعالیت واحدهای زیرمجموعه (هوایی، دریایی، زمینی) در دستیابی به مأموریت محول شده [۱۰]. فرماندهان کانون فرآیند فرماندهی و کنترل هستند و با ترکیب هنر فرماندهی و دانش کنترل، مأموریت محوله را انجام می‌دهند. در واقع فرماندهان موقعیت را ارزیابی سپس تصمیم‌گیری و در نهایت اقدامات عملیاتی را هدایت می‌نمایند. فرماندهان جز در سازمان‌های کوچک به‌تنهایی قادر به اعمال فرماندهی و کنترل نیستند لذا از طریق سامانه‌ای با هماهنگ‌سازی و به‌کارگیری کارکنان، مدیریت اطلاعات، مدیریت دانش، فرآیندها، ابزار و الزامات ضروری جهت اجرای عملیات (طرح، آمادگی، اجرا و ارزیابی) فرماندهی و کنترل را اعمال می‌نمایند. سربازان تعلیم‌دیده هم مهم‌ترین عنصر سامانه فرماندهی و کنترل هستند آن‌ها اقدامات زیادی را انجام داده تا فرماندهان را قادر به اعمال فرماندهی و کنترل نمایند که عبارت‌اند از: تهیه اطلاعات و تحلیل‌های مرتبط، برآورد و ارائه توصیه‌های لازم، تهیه طرح‌ها و دستورات، دیده‌بانی عملیات، نظارت بر عملیات و ارزیابی بر روند فرآیند عملیات نیز شامل اقدامات مهمی است که در خلال عملیات صورت می‌پذیرد و عبارت‌اند از: طرح‌ریزی، آماده‌سازی، اجرا و نظارت مستمر بر پیشرفت عملیات. در واقع فرمانده فرآیند عملیات را از درون نبرد فرماندهی اداره می‌نماید. فرآیند عملیات (طرح‌ریزی، آماده‌سازی، اجرا و ارزیابی)، با مفهومی ساده چرخه‌ای تکرارشونده دارد. فرماندهی نبرد در هسته مرکزی فرآیند عملیات قرار داشته و شامل هنر و دانش درک، تجسم، توصیف، هدایت، رهبری و ارزیابی نیروها در راستای انجام مأموریت محوله است. رابطه بین اقدامات فرماندهی نبرد و فرآیند عملیات رابطه‌ای پویا است. تمام اقدامات فرماندهی نبرد در طرح‌ریزی، آماده‌سازی، اجرا و ارزیابی رخ می‌دهد. در خلال بخش طرح‌ریزی فرماندهان تمرکزشان را روی دریافت، تجسم و توصیف متمرکز می‌کنند تا اموری از قبیل: هدایت، رهبری و با ارزیابی و در خلال اجرا نیز فرماندهان اغلب بر هدایت و رهبری و ارزیابی متمرکز می‌شوند تا درک و تجسم [۳۰]. فرماندهان برای دستیابی به موفقیت در عملیات طیف کامل، دستور مأموریت را اجرا می‌کنند. نقش فرمانده در فرماندهی مأموریت هدایت و رهبری از ابتدای برنامه‌ریزی در طول اجرای است و ارزیابی مستمر. فرمانده شخصیت اصلی فرماندهی مأموریت است. طراحی از همه جنبه‌های دستور مأموریت نفوذ می‌کند. فرماندهان فرآیند عملیات را هدایت می‌کنند. آن‌ها عملیات در محیط‌های پیچیده و پویا را درک، تجسم، توصیف، هدایت، و ارزیابی می‌کنند. فرماندهان در طول عملیات با دیگر فرماندهان، کارکنان و سایر شرکا همکاری و گفتگو را انجام داده و اطلاعات، ادراکات و ایده‌ها را با یکدیگر به اشتراک می‌گذارند و آن‌ها را برای درک بهتر موقعیت‌ها و تصمیم‌گیری به اشتراک

می‌گذارند. فرماندهان ابتکار عمل را از طریق دستورات مأموریت و فضای اعتماد و تفاهم متقابل تشویق می‌کنند. فرماندهان با استفاده از تجربه، دانش، آموزش، شعور و شهودشان رهبری را برای انجام تصمیمات به عمل می‌آورند [۳۱].

تعریف بازی جنگ

در اصل بازی جنگ تکنیکی برای تصمیم‌سازی است که راهکار مطلوب (پیروزی و موفقیت) و نامطلوب (شکست و باخت) را با کمترین هزینه مشخص می‌کند (۲۷). تاکنون تعاریف مختلفی از بازی جنگ توسط صاحب‌نظران مربوطه ارائه شده است که در این گفتار به برخی از مهم‌ترین آن‌ها اشاره شده و در پایان نظر نویسندگان نیز ارائه می‌گردد. بازی جنگ شبیه‌سازی است با هر مقصودی از یک عملیات انتظامی یا نظامی که شامل دو یا بیشتر نیروی متخاصم یا مخالف بوده که با به‌کارگیری قوانین، داده‌ها و رویه‌ها به‌منظور نمایش یک وضعیت واقعی یا مفروض طراحی می‌گردد [۳۴]. بازی جنگ تلاشی آگاهانه برای ترسیم مسیر عملیات، قوت‌ها و ضعف‌های نیروی‌های خودی و دشمن و راهکارهای ممکن، منطقه عملیات و دیگر جنبه‌های محیط عملیاتی است [۳۵]. بازی جنگ فرآیند منظمی با قواعد و مراحل مشخص است که تلاش می‌کند مسیر نبرد را نشان دهد و این فرآیند، آرایش، قوا، و نقاط ضعف نیروهای خودی، توانمندی‌ها و راهکارهای احتمالی دشمن و ویژگی‌های منطقه عملیاتی را مورد توجه قرار می‌دهد. این امر عمدتاً مبتنی بر قضاوت تاکتیکی و تجربه می‌باشد [۲۹]. بازی جنگ تمرین آموزشی است که در آن جنگ روی نقشه و یا جعبه شنی وانمودسازی می‌شود، به‌بیان‌دیگر بازی جنگ یعنی نمایش عملیات بین دو یا چند نیروی متقابل با استفاده از وسایل کمکی و قوانین و روش‌هایی که برای تجسم یک وضعیت حقیقی پیش‌بینی شده است. شبیه‌سازی موقعیت جنگی برای انجام تمرین و افزایش آمادگی نفرات و آزمایش تجهیزات و سامانه‌ها [۱۶]. بازی جنگ تلاشی است برای قرار گرفتن در آینده از طریق درک بهتر گذشته. بازی جنگ ترکیبی است از بازی، تاریخ و علم. بازی جنگ فرآیند تفکر سیستماتیک در مورد تعیین راهکار در خصوص زنجیره‌ای از رویدادهای واحد است. در بازی جنگ تلاش می‌شود تا مسیر نبرد را با به‌کارگیری قوت‌ها و آمادگی‌های نیروی خودی، امتیازات دشمن، راهکار امکان‌پذیر خودی و دشمن و به کار گرفتن قطعه‌ای از زمین شبیه‌سازی کند. بازی جنگ تلاشی است جهت پیش‌بینی پویای نبرد برای عمل، عکس‌العمل و مقابله. بنابراین در ابتدا بازیگر بازی جنگ، عملیات خودی را مشتمل بر هرگونه حرکت معقول علیه دشمن پیش‌بینی کرده و فرآیند عکس‌العمل تمام حرکاتی را که دشمن ممکن است علیه نیروهای خودی انجام دهد را مورد ملاحظه قرار می‌دهد. بازیگر بازی جنگ از خود می‌پرسد، اگر این حرکت را انجام دهم دشمن

قادر به چه اقدامی خواهد بود و چه اقدامی را انجام خواهد داد؟ با پاسخ به این سؤال، سپس بازیگر بازی جنگ باید برای پیش‌بینی پاسخ‌ها به مرحله مقابله رفته و این پرسش را که اگر او این عمل را انجام دهد من چه کاری باید انجام دهم؟ پاسخ دهد. بازی جنگ جزء حیاتی فرآیند تصمیم‌سازی نظامی است. بازی جنگ فرآیندی منظم با قوانین و قدم‌هایی است که تلاش می‌نماید جریان نبرد را شبیه‌سازی نماید. بازی جنگ قویاً متکی است به تدابیر تاکتیکی و به‌طور دقیق عوامل مربوط به مأموریت، دشمن، زمین، سربازان، زمان و عوامل غیرنظامی را تحلیل و می‌آزماید [۴۰]. بازی جنگ ابزاری است منعطف که برای توسعه و ارتقاء راهکارها طراحی می‌گردد. بازی جنگ فرآیندی است ساختاریافته که مسیر اجرای مأموریت خودی را با دشمن مقایسه کرده است [۲۳]. بازی جنگ توصیفی از شرایط درگیری و منازعه بوده که در آن عملیات مجازی هستند و تمام نیروها، سلاح‌ها، حوزه‌ها و واکنش‌ها شبیه‌سازی شده هستند. در بازی جنگ هنر جنگیدن، در خشکی یا آب، که روی نقشه‌ها یا میزها با تجهیزات طراحی شده تمرین شده و شرایط واقعی و نزدیک به ممکن شبیه‌سازی می‌گردد. بنابراین بازی جنگ شبیه‌سازی است در رابطه با از پیش تعیین کردن قوانین، داده‌ها و رویه‌ها و جنبه‌های انتخاب‌شده شرایط خاصه [۳۸]. بازی جنگ یا جنگ‌آزمایی عبارت است از نوعی شبیه‌سازی که با استفاده از قواعد، جداول، منحنی‌ها و داده‌های مشخص، یک وضعیت نظامی را تجسم می‌نماید و امکان اجرای انواع مختلف عملیات نظامی را به بازیکنان می‌دهد [۱۹]. نمایش و شبیه‌سازی عملیات نظامی که در آن دونیروی متعارض با استفاده از قوانین، جداول و روش‌هایی که برای شرح وضعیت واقعی یا فرضی در نظر گرفته شده‌اند، با یکدیگر درگیر می‌شوند. با توجه به تعاریف ارائه‌شده نویسندگان معتقدند بازی جنگ به‌صورت زیر قابل‌تعریف است. بازی جنگ بخشی از فرآیند تصمیم‌گیری و یا طرح‌ریزی عملیات بوده که بر مبنای موقعیت خاصه احتمالی (برآورد تهدیدات و بحران‌ها) با تجزیه و تحلیل راهکارهای نیروهای خودی در رویارویی با راهکارهای دشمن و یا حریف به تجسم و شبیه‌سازی صحنه عملیات می‌پردازد.

در کجا و چه موقع بازی جنگ به وجود آمد؟ برای این سؤال جواب‌های مختلفی وجود دارد در نظر برخی این بازی در آغاز قرن نوزدهم با پیدایش بازی بنام گریگ اسپیل‌بوجود آمد. در نظر دریانوردان بازی دریایی که توسط جان کلرک انگلیسی در سال ۱۷۰۰ میلادی ابداع‌شده بود شروع بازی جنگ می‌باشد. اگر بازهم بخواهیم به عقب بازگردیم به چین باید رفت جایی که یکی از بزرگ‌ترین تئوریسین‌های آن بنام سن تزو دست به ابداع جنگ خیالی روی صحنه زد. بازی چینی وی‌های در سه هزار سال قبل از میلاد به وجود آمد این بازی در طول این مدت

تغییرات کمی کرده و امروز تحت نام بازی گو ژاپنی وجود دارد. این بازی بر روی یک کارت جغرافیایی شطرنج شکل یا سنگ‌های رنگی انجام می‌شد و هر بازیکن که موفق شود حریفان خود را از دور بازی خارج سازد برنده محسوب خواهد شد. از دیگر نیاکان بازی‌های جنگ نوعی شطرنج است که بازی است هندی با مهره‌های پیاده و اسب و ارابه‌های جنگی و فیل که بروی صفحه‌ای شطرنجی شکل حرکت می‌کنند. چهار بازیکن با ریختن تاس، نتایج حرکات مهره‌ها را تعیین می‌کنند. بیشتر منابع تحقیقی و مفسرین، معتقدند که جنگ‌آزمایی زاییده بازی شطرنج است که از قدیم در قسمتی از دنیای آن روز متداول بوده و سپس تحول و تکامل یافته است. پیشروترین جنگ‌آزمایی‌ها نوعی بوده که به‌وسیله هندی‌ها از بازی شطرنج چینی منتج شده و در سال ۶۰۰ قبل از میلاد به نام شطرنج جنگی چاتونگامیده می‌شده است. این نوع شطرنج روی صفحه‌ای که درواقع نقشه‌ای بود که روی تخته ترسیم شده بود با استفاده از قطعاتی که معرف سلاح‌ها و نیروها بود مانند فیل‌ها، اسب‌ها، گردونه‌ها و سربازان پیاده به‌وسیله چهارنفری تحت یک سری قواعد و مقررات ثابت بازی می‌شد و اثرات و نتایج حرکات مختلف با انداختن تاس معلوم می‌گردید. این بازی متعاقباً در قسمتی از آسیای صغیر بین یونانی‌ها و رومی‌ها رواج یافت. می‌گویند اسکندر مقدونی یکی از مشهورترین بازیکنان در این نوع شطرنج بوده است. اگرچه این بازی مقدمتاً برای تفریح و سرگرمی بوده ولی برای مقاصد و کاربردهای جنگی نیز مورد استفاده قرار می‌گرفت. به‌غیراز تغییرات بسیار مختصری که در طول این مدت در شطرنج داده شد در قرن ۱۴ در آغاز رنسانس در اروپا، ایتالیایی‌ها سعی کردند که این بازی‌ها را با ادخال و ترکیب جنگ‌افزارها و تاکتیک‌های جدید، نوسازی کنند. بازی جنگ به شکل مدرن آن به زمانی بازمی‌گردد که در دهه‌های نخستین سده بیستم النچستر تالش نمود با استفاده از مدل‌سازی ریاضی، جنگ را شبیه‌سازی کند و در این راستا به معادلاتی دست‌یافت که بارزترین آن‌ها رابطه موسوم به رابطه مربع النچستر است که چندین دهه بر ارزیابی‌های پویا از موازنه‌های رزم گاهی و کمک به‌گزینش سیستم‌های جنگ‌افزار خود و تاکتیک‌های جنگی بهره می‌بردند. این معادلات برای مدت‌های طولانی محور اصلی دوره‌های طرح‌ریزی نیرو در دانشگاه‌های معتبر و دوره‌های فوق‌لیسانس مدارس نظامی این کشورها بوده است نظریه بازی‌ها را می‌توان ابزاری عمومی و دقیق تصور کرد که در انواع تعامل و تقابل‌ها به کار گرفته می‌شود. هرچا زمینه ارتباط و تصمیم‌سازی و یا تصمیم‌گیری متقابل وجود دارد، این نظریه مطرح است. به عبارت کلی‌تر هرگاه تصمیم یک فرد به چگونگی تصمیم یک یا چند فرد دیگر وابسته باشد، زمینه کاربرد نظریه بازی وجود دارد. این ارتباط می‌تواند بین دو یا چند بنگاه اقتصادی، یک قاضی و یک وکیل، دو حزب سیاسی، دو دولت رقیب و حتی دو شطرنج‌باز و امثال آن باشد.

طرف‌های یادشده بازیگرانی محسوب می‌شوند که سعی می‌کنند با توجه به آگاهی از تصمیم طرف مقابل به حداکثر کردن هدف موردنظر نائل گردند (۶). برای فهم و درک اغلب مسائل اجتماعی مجبور به تحلیل شرایطی هستیم که در آن دو یا چند طرف درگیر با اهداف گوناگون وجود دارند که رقیب یکدیگر نامیده می‌شوند و عمل هر رقیب بستگی به عمل طرف مقابل پیدا می‌کند. چنین موقعیت‌هایی را شرایط مخاصمه می‌نامیم. همه تصمیم‌ها در چنین حالتی مبتنی بر این فرض است که طرف مخالف نیز از مطلوب‌ترین گزینه خود استفاده خواهد کرد. نیاز به تحلیل موقعیت‌هایی از این نوع سبب پیدایش تئوری بازی‌ها شده است که همراه با روش ریاضی خود مخاصمه را تبیین می‌کند (۱۱). نظریه بازی‌ها حوزه‌ای از ریاضیات کاربردی است که در بستر علم اقتصاد توسعه یافته و مطالعه رفتار راهبردی بین عوامل عقلانی می‌پردازد. رفتار راهبردی زمانی بروز می‌کند که مطلوبیت هر عامل نه فقط به راهبرد انتخاب‌شده توسط خود بلکه به راهبرد انتخاب‌شده توسط بازیگران دیگر هم بستگی داشته باشد. زندگی روزمره ما مثال‌های بشمار از چنین وضعیت‌هایی دارد که از جمله آن‌ها می‌توان به مذاکرات تجاری بین دو کشور، جنگ تبلیغاتی بین دو شرکت رقیب و رای دادن دو سهام‌دار اشاره کرد. آناتول راپورت یکی از پیشگامان نظریه بازی‌ها، معتقد است این تکنیک به ما می‌آموزد که چگونه منازعات و مناقشات بشری را در قالب اصول علمی مطرح کرده و با بررسی راهکارهای متفاوت، بهترین راه‌کار را برگزینیم تا حداکثر فایده و حداقل زیان را داشته باشیم فرض اساسی نظریه بازی‌ها این است که طرفین عقلانی عمل کرده و برای بردن تالش می‌کنند. لذا اگر یکی از آنان عمداً سعی در باختن داشته باشد. از اصول بازی سرپیچی نموده است. به‌طور طبیعی بازیگران در طول بازی با توجه به نحوه بازی طرف مقابل، ممکن است انتخاب‌های اولیه خود را تغییر داده و مجبور شوند از اهداف نخستین خود عدول کنند. اما در هر حال هدف کاهش زیان و افزایش سود از طریق بازی‌های مجموع صفر یا مجموع غیر صفر است. در عین حال درست مانند دنیای واقعی هر قدر بازیکنان نسبت به محیطی که در آن بازی می‌کنند و نیز اهداف و گزینه‌های طرف مقابل آگاه‌تر باشند، بهتر می‌توانند نتیجه بازی را به نفع خود تغییر دهند. در مجموع می‌توان گفت نظریه بازی یک تئوری ریاضی است که تحت شرایط معین به‌منظور تعقیب وضعیت‌های متعارض بکار می‌رود [۱۹]. صاره نظریه بازی‌ها این است که انسان موجودی عقلانی است. بنابراین رفتاری محاسبه‌گرایانه دارد. رفتار عقلانی در نظریه بازی‌ها به معنای به حداکثر رساندن دستاوردهای مفروض است. افراد می‌توانند در موقعیت‌های منازعاتی به نحو غیرعقلانی و هیجانی عمل کنند. ولی نظریه‌پردازان بازی‌ها معتقدند که افرادی که در بازی شرکت می‌کنند با محاسبه‌گرایی عقلانی و با حدس زدن اقدامات طرف مقابل خود عمل کرده

و سعی می‌کنند که از طرف مقابل امتیاز کسب کنند [۹]. برخلاف دیدگاه روانکاوی فروید و روانشناسان اجتماعی از جمله فروم، که به تجزیه و تحلیل مبانی غیرعقلانی رفتار انسان پرداخته‌اند، نظریه پردازان بازی‌ها بر مبانی عقلانی رفتار انسان تأکید کرده‌اند و رفتار عقلانی انسان را در قالب نمادهای ریاضی ارائه نموده‌اند. در این نظریه با اتکا به عقلانیت بازیگران و محدودیت تعداد بازیگران برای هر کی از دو طرف بازی امکان وجود دارد تا کلیه حرکت‌های ممکن خود و رقیب و نتایج و پیامدهای ناشی از آن را محاسبه کنند [۱۴]. نظریه بازی‌ها، یک نظریه ریاضی درباره موقعیت‌های تعارض‌آمیز است که هدف آن تدوین توصیه‌هایی برای هریک از حریفان جهت اقدام عقلایی در جریان یک موقعیت تعارض‌آمیز می‌باشد. موقعیتی تعارض‌آمیز به شرایطی اطلاق می‌گردد که دو شخص، دو طرف، دونیرو یا دو ملت یا بیشتر خواسته‌ها و اهداف مخالفی دارند. هنگام حل مسائل (اقتصادی، نظامی یا غیر آن) اغلب ناچار هستیم موقعیت‌هایی را تجزیه و تحلیل کنیم که در آن‌ها دو یا چند رقیب در تعقیب اهداف متعارض بوده و نتیجه عمل هر طرف بستگی به خط‌مشی انتخابی طرف دیگر دارد. چنین موقعیت‌هایی را (موقعیت مخاصمه) گویند. در واقع تمامی موقعیت‌هایی که در جریان عملیات نظامی بروز می‌کنند، موقعیت‌های تعارض‌آمیز یا مخاصمه هستند. در این موقعیت‌ها هر یک از طرفین برای جلوگیری از موفقیت طرف مقابل دست به هر اقدام ممکن می‌زنند [۱۹]. هر یک از طرفین، ارزیابی‌ها و تمهیداتی را به منظور جلوگیری از موفقیت طرف دیگر انجام می‌دهند. در انتخاب اسلحه یا شکل استفاده جنگی از آن و در مجموع در عملیات برنامه‌ریزی شده نظامی نیز شرایط مخاصمه پدیدار می‌شود. همه تصمیم‌ها در چنین حالتی مبتنی بر این فرض است. که طرف مخالف نیز از مطلوب‌ترین گزینه خود استفاده خواهد کرد. اساساً در تئوری بازی‌ها فرض بر این است که طرفین درگیری دارای هوش برابر هستند. هدف نظریه بازی‌ها، تدوین تجویزات و توصیه‌هایی برای رفتار خردمندانه بازیکنان در موقعیت‌های تعارض‌آمیز، یعنی تعیین (راهبرد بهینه) برای هر بازیکن است. در نظریه بازی‌ها، راهبرد بهینه برای هر بازیکن راهبردی است که در صورت اجرای مکرر، بیشترین امتیاز (کمترین باخت) ممکن را برای وی تضمین کند. استدلال برای انتخاب این راهبرد مبتنی بر این فرض است که حریف، دست کم به اندازه خود ما، خردمند بوده و برای بازداشتن ما از دست‌یابی به هدفمان هر کاری می‌کند [۱۹]. آنچه در نظر بازی به آن اطلاق می‌شود عبارت است از: تعاملاتی (روابط متقابل) که در آن بین تصمیم دو طرف (یا بیشتر) وابستگی و ارتباط متقابل وجود داشته باشد، به عبارت دیگر می‌توان گفت: هرگاه مطلوبیت، سود، درآمد، رفاه و هر آنچه که فرد بازیکن به دنبال آن است، نه تنها متأثر از تلاش و تصمیم خود او باشد بلکه تحت تأثیر تلاش و تصمیم طرف دیگر نیز باشد، به آن بازی اطلاق

می‌شود. امروزه برای موفقیت بیشتر در روابط بین‌الملل و دیپلماسی، تجارت، جنگ و صلح، مجبور به فراگیری نظریه بازی‌ها هستیم. در واقع هر جا انسان‌ها، گروه‌ها و جوامع باهم در تعامل‌اند، درصدد تالش برای حل تعرض‌ها و یا ضربه زدن به یکدیگر هستند، مجبور به فراگیری نظریه بازی نیز هستند. بالاخره نظریه بازی‌ها علمی است که به مطالعه تصمیم‌گیری افراد در شرایط تعامل با دیگران می‌پردازد [۱۲]. هدف تئوری بازی‌ها محاسبه مطلوب‌ترین رفتار بازیگر در شرایط مخاصمه می‌باشد، یعنی محاسبه استراتژی بهینه برای هر بازیگر. در تئوری بازی‌ها، استراتژی بهینه برای یک بازیگر، آن است که وقتی به دفعات تکرار شود، بیشترین بهره متوسط را برای او به ارمغان آورد. در انتخاب این استراتژی همواره فرض بر این است که حریف به اندازه خود ما در گزینش معقول مهارت دارد و اینکه هیچ‌چیز نمی‌تواند از رسیدن ما به مقصود جلوگیری نماید. تئوری بازی‌ها، مانند هر مدل ریاضی که برای پدیده‌ای پیچیده عرضه می‌گردد، دارای محدودیت‌های خاص خود است. در اینجا با ارائه یک اصل بسیار مهم، سعی می‌کنیم برخی از این شرایط را آشکارسازیم [۱۱]. یک بازی از عناصر و اجزایی تشکیل شده است: بازیگران که سعی در کسب پیروزی یا بهینه کردن نتایج دارند، مجموعه‌ای از قواعد زیربنایی حاکم بر بازی، شرایط اطلاعاتی که تعیین‌کننده چندوچون آگاهی هر بازیگر از محیط اطراف و انتخاب‌های بدون واسطه و یا تأخیری است که توسط بازیگران دیگر صورت گرفته است [۸].

جایگاه بازی جنگ در فرماندهی و کنترل

تاکنون الگوهای گوناگونی از سوی صاحب‌نظران ایرانی و خارجی پیرامون فرماندهی و کنترل ارائه شده است. اما الگویی که در این اینجا توسط نویسندگان به آن استناد می‌شود الگویی موسوم به فرماندهی و کنترل و یا فرماندهی و مدیریت بوده که ضمن در نظر گرفتن مؤلفه‌های دیگر الگوها از جامعیت در نوع خود برخوردار است. همان‌طور که از این الگو مشخص می‌شود تصمیم‌گیری و اتخاذ تدبیر از مؤلفه‌های فرماندهی و کنترل می‌باشد.

تصمیم‌گیری و طرح‌ریزی

فرمانده، مسئول فرآیند تصمیم‌گیری نظامی بوده و تصمیم می‌گیرد که در هر شرایطی، از چه راه‌کاری استفاده شود. فرآیند طرح‌ریزی، آمادگی و اجرای عملیات بر عهده او است. از ابتدا تا انتهای فرایند، فرمانده دارای نقش محوری است. مشارکت وی در فرایند، کانون فعالیت و راهنمای ستاد می‌باشد. اما مسئولیت‌ها و تصمیماتی وجود دارد که تنها مربوط به شخص فرمانده است. میزان مشارکت مستقیم وی به‌وقت، تمایلات شخصی و تجربه و قابلیت دسترسی ستاد بستگی دارد. معمولاً هر قدر که زمان، تجربه و قابلیت دسترسی اطلاعات ستاد کمتر باشد،

به همان اندازه، فرمانده نقش مهم‌تری بر عهده خواهد داشت. نمونه‌هایی از مداخله بیشتر فرمانده در بحث تصمیم‌سازی در شرایط دارای محدودیت زمانی، آورده می‌شود. فرمانده، برای یافتن کلیه راه‌کارهای احتمالی نیروهای خودی و دشمن و بررسی و مقایسه توان رزمی خود با دشمن، در طول فرایند تصمیم‌گیری نظامی از کلیه‌بخش‌های ستاد استفاده می‌کند. فعالیت ستادی دارای یک هدف است. فرمانده و رئیس ستاد با ارائه رهنمودها و مشارکت در جلسات توجیهی رسمی و غیررسمی، ستاد را در طول فرایند تصمیم‌گیری هدایت می‌کنند. این ارتباط متقابل ستاد را در حل مشکلات، یاری کرده و تمام‌بخش‌های آن را در کل فرایند درگیر می‌کند. راه‌کار منتخب و اجرای طرح عملیاتی مستقیماً با چگونگی اجرای هرکدام از مراحل فرآیند تصمیم‌گیری نظامی توسط فرمانده و ستاد، مرتبط می‌باشد [۲۹]. شناسایی مؤثر فرمانده یا ستاد، می‌تواند کمک زیادی در توسعه راه‌کارها داشته باشد. اگر این شناسایی در ابتدای فرایند طرح‌ریزی صورت گیرد می‌تواند به تأیید یا رد ارزیابی‌های اولیه فرمانده و ستاد کمک نماید. همچنین ممکن است این شناسایی باعث تمرکز سریع آن‌ها بر روی یک‌راه‌کار ویژه یا حذف راه‌کارهایی شود که طبق شناسایی صورت گرفته، غیر ملی می‌باشند. این شناسایی ممکن است شناسایی بر روی نقشه یا شناسایی فیزیکی منطقه باشد [۲۹]. فرماندهان به‌طور مداوم هم از رویکردهای تحلیلی و هم شهودی برای تصمیم‌گیری بهره می‌برند. تصمیم‌گیری تحلیلی به یک مسئله به‌صورت سیستماتیک نزدیک می‌شود. رویکرد تحلیلی باهدف تولید راه‌حل بهینه برای یک مشکل از بین راه‌حل‌های مشخص شده استفاده می‌شود. رویکرد تحلیلی نظامی، فرایندی موسوم به فرایند تصمیم‌گیری نظامی است. در مقابل، تصمیم‌گیری شهودی عملی برای رسیدن به نتیجه‌گیری که بر شناخت الگو مبتنی بر دانش، قضاوت، تجربه، آموزش، آگاهی، جسارت، بصیرت و شخصیت تأکید دارد. این رویکرد بر ارزیابی موقعیت تمرکز دارد تا مقایسه گزینه‌های متعدد. این امر به تجربه فرمانده و توانایی شهودی اعضاء ستاد برای تشخیص عناصر اصلی و پیامدهای یک مشکل یا وضعیت خاص، رد غیرعملی و انتخاب راه‌حل مناسب متکی است. این دو رویکرد متقابل منحصر به فرد نیستند. فرماندهان ممکن است بر اساس درک موقعیتی به‌دست آمده در طول تصمیم‌گیری نظامی، تصمیم شهودی بگیرند. در صورتی که زمان اجازه بدهد، ستاد ممکن است از یک‌قدم خاص از تصمیم‌گیری نظامی، مانند بازی جنگ را برای تأیید یا تصفیه تصمیم شهودی فرمانده استفاده کند. در یک محیط محدود به زمان، بسیاری از فن‌ها مانند انتخاب یک راه‌کار منفرد، به شدت به تصمیمات شهودی متکی است. حتی در سخت‌ترین فرایندهای تصمیم‌گیری تحلیلی، شهود مرزهایی را برای تجزیه و تحلیل تعیین می‌کند [۳۱]. نکته مهم در مورد تصمیم‌گیری آن است که بدانیم

در چه زمانی، چه تصمیمی بگیریم. این امر مستلزم درک عواقب تصمیمات است. تصمیم‌گیری است که فرمانده، با استفاده از آن، دیدگاه خود را از مطلوب‌ترین اقدام را بیان می‌دارد. فرآیند تصمیم‌گیری نظامی، فرایند تحلیلی یکپارچه، رسمی و اثبات‌شده و نمونه‌ای از رویکرد تحلیلی برای حل مشکلات و وسیله‌ای برای کمک به فرمانده و ستاد در توسعه برآورد و طرح می‌باشد. اگرچه فرایند رسمی حل مشکلات ممکن است با دریافت یک مأموریت، شروع شود و هدف نهایی آن، اجرای دستور است اما جنبه‌های تحلیلی فرایند تصمیم‌گیری نظامی در جریان عملیات، در تمام سطوح ادامه می‌یابد. فرایند تصمیم‌گیری، به فرمانده و ستاد وی در بررسی وضعیت میدان نبرد و اتخاذ تصمیمات منطقی کمک می‌کند. این فرایند، به فرمانده و ستاد وی کمک می‌کند تا با به‌کارگیری دقت، شفافیت، قضاوت درست، منطق و دانش تخصصی تصمیم‌گیری کنند. کل فرایند تصمیم‌گیری نظامی، یک فرایند جامع، دقیق، منظم و وقت‌گیر است که در صورت وجود وقت کافی برای پشتیبانی ستادی به‌منظور بررسی دقیق تعداد زیادی از راه‌کارهای نیروهای خودی و دشمن به کار گرفته می‌شود. این امر معمولاً زمان توسعه برآوردهای و طرح‌های عملیاتی فرمانده رخ می‌دهد یعنی در زمان طرح‌ریزی یک مأموریت کاملاً جدید در طول عملیات گسترده و آموزش‌های ستادی مخصوص فرآیند تصمیم‌گیری نظامی، صورت می‌گیرد. طرح‌ها و دستورها، روش مورد استفاده فرمانده برای هماهنگی اقدامات نظامی است و باعث کمک به ستاد در هماهنگ ساختن تدابیر و تصمیمات فرمانده می‌شود. به عبارتی طرح عبارت است از یک پیشنهاد برای اجرای پروژه یا تصمیمات فرماندهی که نشان‌دهنده آمادگی فرماندهی برای عملیات آینده و پیش‌بینی شده می‌باشد [۳۱].

تجزیه و تحلیل راه‌کارها با استفاده از بازی جنگ انجام می‌شود. بازی جنگ فرآیند منظمی با قواعد و مراحل مشخص است که تلاش می‌کند مسیر نبرد را نشان دهد و این فرآیند، آرایش، قوا، و نقاط ضعف نیروهای خودی، توانمندی‌ها و راهکارهای احتمالی دشمن و ویژگی‌های منطقه عملیاتی را مورد توجه قرار می‌دهد. این امر عمدتاً مبتنی بر دکترین اساسی، قضاوت تاکتیکی و تجربه می‌باشد. این فرآیند با توجه ستاد به هر کدام از مراحل عملیات در یک توالی منطقی، تمرکز دارد. این یک فرایند تکراری کنش، واکنش و پادکنش است. کنش‌ها رخدادهایی هستند که توسط طرف آغازکننده (معمولاً نیروی مهاجم) انجام می‌گیرد. واکنش‌ها اقداماتی هستند که طرف دیگر در پاسخ انجام می‌دهند. پادکنش‌ها نیز پاسخ‌های طرف اول به واکنش طرف دوم هستند. این توالی کنش، واکنش و پادکنش تا زمان اتمام حادثه بحرانی یا زمانی که فرمانده تشخیص دهد که باید از راه‌کار دیگری برای مأموریت استفاده کند ادامه می‌یابد [۳۲].

فرآیند تهیه برآورد عملیاتی

در چهارمین گام از فرآیند ۷ مرحله‌ای طرح‌ریزی، مرحله‌ای به نام تهیه برآورد ستادی وجود دارد، در این مرحله نهایتاً برآوردی موسوم به برآورد عملیاتی تهیه می‌گردد که بازی جنگ بخشی از برآورد عملیاتی محسوب می‌گردد. تهیه برآوردهای ستادی شامل تهیه برآوردهای نیروی انسانی، پشتیبانی، اجتماعی، فضای مجازی و اطلاعاتی می‌گردد. پس از تهیه این ۵ برآورد از سرجمع آن‌ها برآورد عملیاتی تهیه می‌گردد. برآورد وضعیت عملیاتی نیز دارای فرآیند و قالبی است که می‌بایست گام به گام انجام پذیرد.

نتیجه‌گیری

در این مقاله جایگاه بازی جنگ در فرماندهی و کنترل تشریح گردید بودند. و پس از بررسی و مطالعه کتابخانه‌ای و اسنادی و بهره جستن از منابع معتبر علمی و بر اساس تجربیات مواردی مشخص شد:

- ۱- بازی جنگ از روش‌ها و ابزارهای اثربخش و قابل‌ملاحظه در فرماندهی و کنترل است.
- ۲- یکی از نقش‌های فرماندهی و کنترل اثربخشی در تصمیم‌گیری و طرح‌ریزی عملیات است که این مهم با بازی جنگ به شکل مطلوب‌تری انجام می‌پذیرد.
- ۳- برای انجام بازی جنگ می‌بایست آن را در قالب طرح‌ریزی عملیات نگاه کرد. لذا می‌توان بازی جنگ را از نظر مرحله اقدام به مراحل قبل، حین و بعد تقسیم کرد.
- در مرحله حین بازی جنگ ۵ اقدام اساسی انجام می‌گردد که عبارت‌اند از:
 - ۱- تشریح روندها و ارائه محتمل‌ترین سناریو حریف یا دشمن.
 - ۲- ارائه راهکار برتر خودی.
 - ۳- ارائه مهم‌ترین اقدامات خودی و حریف در قالب توالی کنش، واکنش و پادکنش.
 - ۴- تعیین، اصلاح و توسعه نیازمندی‌های عملیاتی.
- ۵- بیان راهکارها و طرح کلی. آنچه در این مقاله مؤلفان درصدد تشریح و تبیین آن برآمدند نقش پیش رویدادی بازی جنگ در فرماندهی و کنترل بود. لیکن نقش پس رویدادی و بازآفرینی آن در تجزیه و تحلیل راه‌کارهای انجام‌شده در یک عملیات موفق یا ناموفق نیز مقوله دیگری است که مجال بیشتری را می‌طلبد.

راه کارها

۱. ارتقاء سطح آموزش ادبیات نظری و نحوه اجرای بازی جنگ در فرماندهی و کنترل به متولیان مربوطه.
۲. الزام در اجرای طرح‌ریزی‌های عملیاتی بر مبنای بازی جنگ.

۳. طراحی و راه‌اندازی کرسی بازی جنگ در راستای کشف و خلق دانش در این عرصه.

۴. نهادینه‌سازی و فرهنگ‌سازی بازی جنگ.

قدردانی

از خبرگان توانمندی که در طول پژوهش، دانش خویش را سخاوتمندانه در اختیار محققان این پژوهش قرار دادند و استواری پژوهش حاضر بر مشارکت و دانش این بزرگواران قرار گرفته است بسیار سپاسگزاریم.

منابع

- [۱] آذر، عادل و انوری، علی (۱۳۹۲). مدل‌سازی نرم در مدیریت، نگاه دانش، ص ۲۶.
- [۲] اشراقی، مهرداد (۱۳۹۲). طراحی الگوی راهبردی فرمان، همایش ملی فرماندهی و مدیریت انتظامی، دانشکده دافوس ناجا، ص ۳۵۷.
- [۳] یکاف، راسل (۱۳۷۵)، برنامه‌ریزی تعاملی، سهراب خلیلی شورینی، ماد.
- [۴] بهمنی، مسعود (۱۳۹۳). سناریونویسی در بحران، انتشارات ایران سبز، ص ۴۷.
- [۵] بوتول، گاستون (۱۳۷۹). جامعه‌شناسی جنگ، ترجمه خجسته هوشنگ فر، انتشارات علمی و فرهنگی، ص ۳۳.
- [۶] حیدری، کیومرث و عبدی، فریدون (زمستان ۱۳۹۱). جنگ‌های آینده و مشخصات آن با تحلیلی بر دیدگاه برخی صاحب‌نظران، فصلنامه علمی-پژوهشی مدیریت نظامی، سال دوازدهم، شماره چهل و هشتم، ص ۴۶.
- [۷] دادگر، یدالله (۱۳۸۷). ابعاد و عملکرد نظریه بازی‌ها در رشته‌های مختلف، مجله تحقیقات حقوقی، شماره چهل و هفتم، ص ۱۰۲.
- [۸] درویشی، فرهاد و رضانی، ملیحه (پاییز ۱۳۸۹). نقطه زینی در نظریه بازی‌ها، مطالعه موردی: جنگ ایران و عراق، فصلنامه ژئوپلتیک، سال ششم، شماره سوم، صص ۷۴-۷۳.
- [۹] دوئرتی، جیمز و فالترز گراف، رابرت (۱۳۸۴). نظریه‌های متعارض در روابط بین‌الملل، ترجمه علی رضا طیب و وحید بزرگی، قومس، ص ۷۷.
- [۱۰] دیوسالار، عبدالرسول (۱۳۸۵). راهبردها و معماری کلان فرماندهی و کنترل در روسیه (جلد اول: فرماندهی و کنترل)، موسسه آموزشی و تحقیقاتی صنایع دفاعی، فراسازمانی فرماندهی و کنترل، ص ۴۹.

- [۱۱] روشندل، جلیل (۱۳۷۲). *عناصر تئوری بازی‌ها*، مجله دانشکده حقوق و علوم سیاسی دانشگاه تهران، شماره بیست و نهم، صص ۲۰۷-۲۰۲.
- [۱۲] زعمری، علی (۱۳۹۰). پایان‌نامه: *نظریه بازی نامتناهی معمولی و فازی با استراتژی ناشمارا*، دانشکده رایانه و ریاضی دانشگاه شهید باهنر کرمان، ص ۵.
- [۱۳] زهدی، یعقوب (۱۳۹۴). *سیاست دفاعی*، مرکز تحقیقات راهبردی دفاعی، ص ۹۴.
- [۱۴] سیف زاده، حسین (۱۳۸۴). *نظریه‌ها و تئوری‌های مختلف در روابط بین‌الملل فردی*، جهانی شده، دفتر مطالعات سیاسی و بین‌المللی وزارت امور خارجه، ص ۲۷۷.
- [۱۵] فرهنگ آموزش نظامی دفتر واژه‌گزینی نظامی ستاد کل نیروهای مسلح، به کوشش یاور ماه‌پیکر، (۱۳۹۵). روناس.
- [۱۶] فرهنگ جامع واژه‌ها و اصطلاحات نظامی (انگلیسی به فارسی) به کوشش دفتر واژه‌گزینی نظامی ستاد کل نیروهای مسلح، (۱۳۹۲). روناس.
- [۱۷] قاسمی، محمد، اشراقی، مهرداد و یآوری، علی‌رضا (۱۳۹۲). *طراحی الگوی مرحله محور فرماندهی و کنترل*، فصلنامه پژوهشنامه نظم و امنیت اجتماعی، سال ششم، شماره شش.
- [۱۸] کاوه جیلی، علی‌رضا و حسینی، حسین (۱۳۸۹). *جنگ‌شناسی: مفاهیم و نظریه‌ها*، دانشکده و پژوهشکده علوم اجتماعی و فرهنگی دانشگاه امام حسین علیه‌السلام.
- [۱۹] مرادیان، محسن (۱۳۸۹). *بازی جنگ در رده لشکر*، دانشکده فرماندهی و ستاد دانشگاه جنگ آ جا.
- [۲۰] والتز، ادوارد، (۱۳۹۴). *عملیات و اصول جنگ اطلاعات*، ترجمه: معاونت پژوهش و تولید علم، موسسه چاپ و انتشارات دانشکده اطلاعات.
- [۲۱] یآوری، احیاء و فهیمی، مهدی (۱۳۸۴). *بررسی و شناخت زیرساخت‌های سازمانی سامانه‌های C4I*، موسسه آموزشی و تحقیقاتی صنایع دفاعی - طرح فرا سازمانی فرماندهی و کنترل.
- [22] Alberts, David S, and Richard E. Hayes (2006). *Command Arrangements for Peace Operations*, Washington, DC: CCRP Publication series.
- [23] Command and Control (1996). *Department of navy headquarters us Marine Corps, Washington D. C.*
- [24] Crumley, Liod M, Sherman, Mitchell (1990). *Review of Command and Control Models and Theory*, United States Army Research Institute for the Behavioral and social sciences.
- [25] DCDC (2017), *Wargaming Handbook*.
- [26] Doctrine for Joint Operations (2001), *Joint Publication*.

-
- [27] Dunnigan, James F (2005), *The Complete Wargames Handbook*.
- [28] FM 101-5 (1997), *Staff Organization and Operation*.
- [29] FM 3-0, C1 (2011), *Operations*.
- [30] FM 5-0, (2010), *The Operations Process*.
- [31] FM 6-0, C1 (2015), *Commander and Staff Operations*.
- [32] Jack C, Plano and Roy, Olton (1988), *The International Relation Dictionary*.
- [33] JP 1-02 (2002), *Department of Defense Dictionary of Military and Associated Terms*.
- [34] JP 5-0 (2006), *Joint Operations Planning*.
- [35] Kretchik, Walter E (1992), *Does our Current Methodology Give us the Optimum Solution?*, School of Advance Military Studies united States Army Command and General Staff College Fort Leavenworth, Kansa.
- [36] Maillefert, C. W (1974) *Command and Control: A contemporary perspective*, Newport, RI: Navy war College.
- [37] McHugh, Francis J (1966), *Fundamentals of War Gaming*, the United States Naval War College.
- [38] Weiner, M. G (1959), *an introduction to War games*, Rand Corporation.
- [39] William, T. Holden, Jr, Matthew L. Smith. , Clair E. Conzelman. , Paul G. Smith. , Carl W. Lickteig and Willam R. Sanders. (2005) *Developing an Environment for Exploring Distributed Operations: A Wargaming Example* U. S. Army Reserach Institute for the Behavioral and Social Sciences.