

УДК 355.5

**АКТУАЛЬНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ НАСТОЛЬНЫХ ИГР ТИПА  
«ВАРГЕЙМ» В ОБУЧЕНИИ КУРСАНТОВ ВОЕННЫХ УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЙ  
КАК СРЕДСТВА ИМИТАЦИОННОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ  
ПРОЦЕССОВ ПОЛЯ БОЯ**

**В.Ю. Пискун, В.В. Зикратьев (Минск)**

Современный мир – это, прежде всего, мир силового партнерства и силовой конкуренции [1]. Многие государства во главу угла своей внешней и внутренней политики официально ставят приоритет общечеловеческих ценностей, но на практике все выглядит несколько иначе. Агрессивный характер политики отдельных стран, соседних с Республикой Беларусь (РБ), перестал маскироваться формулировками об исключительно оборонительной направленности их военных доктрин, стратегий и концепций [2]. Так, только соседняя Республика Польша в период до 2035 года планирует осуществить дополнительное развертывание 4-х соединений, а численность её вооруженных сил планируется довести до 300 тыс. человек, слышны также фразы о поднятии планки до 450 тыс. человек. В «горячей» фазе находится конфликт на Украине, что потребовало и требует дальше от всех сторон этого конфликта увеличения численности вооруженных сил. В свою очередь, требуется проведение мероприятий по массовому призыву граждан на военную службу, их обучению и всестороннему обеспечению процесса обучения.

В целях консолидации усилий и повышения эффективности деятельности государственных органов и иных организаций, граждан РБ по обеспечению национальной безопасности и защите национальных интересов, в РБ создана и функционирует нормативная база. В соответствии с этой нормативной базой осуществляется деятельность по обеспечению национальной безопасности РБ, в том числе, по отбору, подготовке и обучению кадров для Вооруженных сил, иных войск и воинских формирований (далее – силовые структуры). Вместе с тем, особенности развития общества и научно-технический прогресс требуют разработки и практической адаптации профессиональных образовательных технологий в военной сфере. Технологии должны быть направлены на развитие личности офицера, формирование у него таких качеств, как, например, самостоятельность при принятии решений и ответственность за их реализацию, творческая и коммуникативная активность.

Для различных военных специальностей программа подготовки специалистов (далее – курсанты) отличается содержанием, однако, неизменной остается одна дисциплина военного образования – тактика. В соответствии с боевыми уставами и наставлениями, тактика – это составная часть военного искусства, включающая теорию и практику подготовки и ведения боя соединениями, частями и подразделениями различных родов войск [3].

В разное время место и роль боя в вооруженном противостоянии понимались по-разному и, следовательно, менялись значения и задачи тактики. Будучи средством разгрома противника, бой непрерывно совершенствовался – от рукопашного до огневого. Также развивались приемы и способы его ведения – от тактики линейной к тактике маневрирования и сложного взаимодействия. Не снизили роли общевойскового боя и появившиеся средства воздействия на глубокий тыл – авиация, ракетное вооружение и беспилотные системы. Опыт проводимых учений, вооруженные столкновения последних десятилетий, в том числе и специальная военная операция Российской Федерации, показывают, что новые виды оружия придают общевойсковому

бою более сложный, решительный и высокоманевренный характер, делают его динамичным, скоротечным, напряженным, однако, являются лишь дополнениями в его структуре. Главным же условием обеспечения высокой эффективности действий общевойсковых подразделений является оперативное принятие решений командирами [4].

Итак, независимо от того, какими средствами будет вестись война, общевойсковой бой остается основной формой тактических действий войск, а тактика – той базой, на основе которой войсками достигаются оперативные и стратегические успехи. Основным условием достижения успехов будет по-прежнему являться своевременное и взвешенное решение, принятое командиром.

Обучение тактике в высших учебных заведениях имеет различные формы: отработка действий подразделений по карте, на макете местности, полевые занятия, видов которых много, а их рассмотрение не является целью данной работы. Однако, несмотря на многообразие форм и методов обучения тактике, неизменным остается одно – общая ориентированность на приоритет теоретических знаний перед практической отработкой действий. Причин этого также много: военное образование, как ни одно другое, подвержено консерватизму, невозможно за выделенные в учебных программах часы практически отработать большую часть возможных ситуаций на поле боя. В особенности это касается подготовки тех военных специалистов, для которых бой не является естественной «средой обитания» (специалисты тылового, технического, медицинского и иных видов обеспечения), курсантов, у которых упор в обучении сделан на изучение иных профессиональных дисциплин.

При планировании применения силовых структур как инструмента для решения задач по предназначению каждый военнослужащий, особенно, офицер-управленец, должен понимать сущность происходящих на поле боя событий, взаимосвязь между возможностями войск и возможностью их обеспечения. В современном педагогическом сообществе активно обсуждаются вопросы повышения качества образовательного процесса, сопряженные с применением новых обучающих практик и технологий. Для более качественной подготовки специалистов в системе обучения внедряются новые методы и способы обучения. При этом обучающиеся осуществляют восприятие информации в звуковом, графическом и анимационном формате через доведение информации с отображением информации на мультимедийных средствах.

Вместе с тем, для современного поколения обучающихся актуальными стали такие интерактивные развлечения, как игры, причем не только компьютерные, но и настольные. Учитывая эту заинтересованность современного поколения, необходимо адаптировать и образовательный процесс так, чтобы в нем присутствовали элементы игр, в том числе и настольных.

Сама игровая деятельность стимулирует лучшее запоминание и понимание изучаемого материала. Использование игровых технологий в обучении может иметь множество преимуществ, таких как повышение уровня вовлеченности курсантов, улучшение понимания и запоминания материала, проведение анализа ситуации, развитие критического мышления, коммуникативных навыков, навыков принятия самостоятельных решений и ответственности за них. Основная идея таких игр для обучения заключается в том, чтобы создать определенную среду, в которой курсанты могут учиться через опыт, экспериментировать и видеть «здесь и сейчас» последствия своих действий [5].

Реализация «игрового» подхода «в лоб», на основе компьютерной симуляции может оказаться ошибочным решением. Во-первых, приобретение соответствующего оборудования и программного обеспечения может быть чрезмерно затратным. Во-вторых, потребуется периодическое (примерно через каждые 3-5 лет) обновление

программного обеспечения и, как правило, сопутствующая замена используемых средств вычислительной техники. В-третьих, не существует такого симулятора, который был бы достаточно распространен и пригоден для обучения курсантов. Вследствие всего этого известная практика применения в процессе обучения компьютерных симуляторов сводится, как правило, к разовым акциям (показательным выступлениям), а разыгрываемые эпизоды линейны и отработаны до автоматизма, что сводит к нулю обучающий потенциал при их использовании.

Как показали проведенные авторами исследования, в сложившихся условиях действенным способом обучения тактике могут стать предшественники симуляторов – настольные игры типа «варгейм» (далее – «варгейм»). Такие игры можно определить как «разновидность настольных игр, которые имитируют в виде игры с определенными условностями военные конфликты, либо военные действия между несколькими сторонами».

В целом «варгеймы» считаются одними из самых ранних игровых жанров. Наиболее вероятным источником идеи для «варгеймов» стала немецкая настольная стратегическая игра XIX века «кригшпиль». Логика игры заключалась в моделировании боя (операции, кампании) на условном участке местности, созданном в определенном масштабе, а роль «подразделений» играли миниатюры либо специально обозначенные предметы. В XX веке под воздействием научно-технического прогресса «кригшпиль» трансформировался в «варгеймы», яркими представителями которых являются игры компании GMT.

Вместе с тем, существующие «варгеймы» подходят разве что для изучения истории политических конфликтов и не могут быть рассмотрены в данной работе по следующим причинам:

- высокая степень условностей, принятая для моделирования боя между сторонами;
- игровые механики не учитывают современных особенностей проведения операций и ведения боя;
- отсутствует возможность использования любого участка местности в качестве игрового поля;
- оперирование сторонами заключается в управлении объединениями и соединениями, а не подразделениями;
- отсутствует моделирование технического, тылового, медицинского, инженерного и иных видов обеспечения;
- отсутствует возможность применения (одновременно) всех видов и родов войск.

Для адаптации к современным условиям необходимы исследования с целью обоснования требования к «варгейму», который описывал бы с достаточной детализацией современной общевойсковой бой (общевойсковую операцию) на любом участке местности, выбранном в качестве игрового поля, при этом не сильно перегружал игроков (обучающихся) давлением игровых условностей.

Авторы разработали предложения по использованию электронных документов в качестве игрового поля; игровые правила, в которых за основу были взяты игровые правила различных существующих «варгеймов»; наборы игровых фишек сторон, игровых карт и иные материалы. В качестве игрового поля был взят космический снимок существующего участка местности размерами 8,96 x 6,25 км, расположенного юго-западнее Бобруйска (Республика Беларусь) – рисунок 1. Снимок был преобразован в формат PDF для последующей печати, используя приложения Google Earth Pro и Autodesk AutoCAD в масштабе 1:5 000. Игровое поле и его отдельные параметры указаны в игровых правилах. За основу игровых правил были взяты отдельные элементы

игровых правил традиционных «варгеймов» – рисунок 2. Однако механика и особенности боя и проведения операций с долей определенных игровых условий соответствуют положениям боевых уставов родов войск.

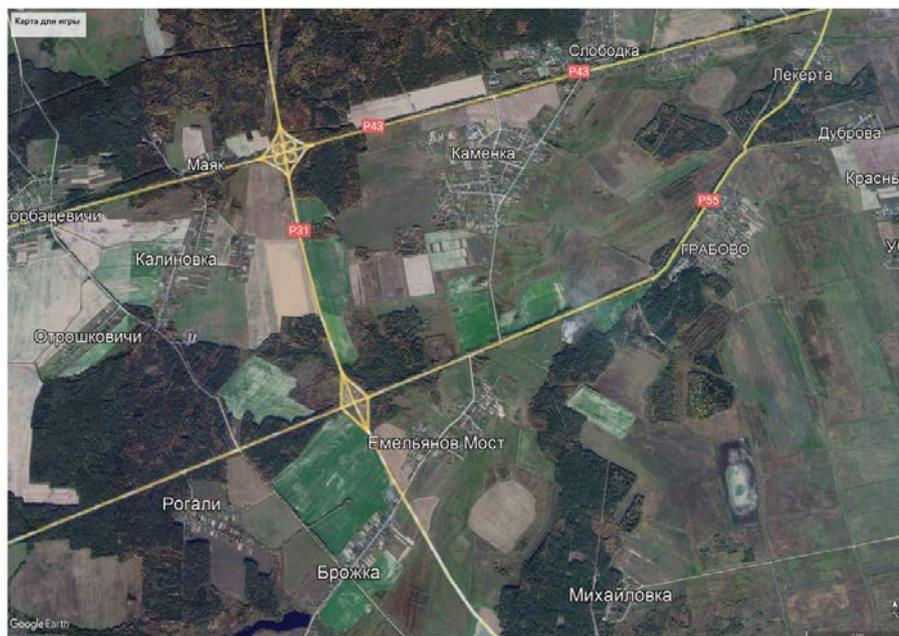


Рис. 1 – Общий вид игрового поля

ОГЛАВЛЕНИЕ

ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ СОКРАЩЕНИЯ И ТЕРМИНЫ .....	3
ВСТУПЛЕНИЕ .....	4
1. КОМПЛЕКТНОСТЬ ИГРЫ .....	4
2. ТРЕБОВАНИЯ К ИГРОВОМУ ПОЛЮ. МАСШТАБ, РАССТОЯНИЯ И ДАЛЬНОСТЬ .....	4
3. ВИДЫ ИГР .....	5
4. ПРИГОТОВЛЕНИЯ К ИГРЕ. НАЧАЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ. ВРЕМЯ .....	5
5. РАЗВЕРТЫВАНИЕ ГРУППИРОВКИ ВОЙСК И УСИЛЕНИЕ ЕЕ ВО ВРЕМЯ БОЯ .....	9
6. БОЕВЫЕ ПРИКАЗЫ .....	10
7. ИГРОВЫЕ КАРТЫ И ПОРЯДОК ВЫПОЛНЕНИЯ ИХ ТРЕБОВАНИЙ .....	12
8. ИГРОВЫЕ ФИШКИ И МАРКЕРЫ СОСТОЯНИЯ .....	13
9. ОБЩИЙ ПОРЯДОК ИГРЫ .....	15
10. ОБНАРУЖЕНИЯ ЦЕЛЕЙ. ВЛИЯНИЕ РЕЛЬЕФА И УКРЫТИЙ .....	16
11. ПОРЯДОК ОПРЕДЕЛЕНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ВЕДЕНИЯ ОГНЯ ПО ЦЕЛЯМ .....	19
12. ПОРЯДОК ОПРЕДЕЛЕНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ОГНЕВЫХ (АВИАЦИОННЫХ) УДАРОВ ПО ЦЕЛЯМ .....	21
13. ЗАДАЧА «АТАКА» .....	23
14. ЗАДАЧА «ОБОРОНА» .....	25
15. ЗАДАЧА «ПРОДВИЖЕНИЕ» .....	25
16. ЗАДАЧА «ОСТОРОЖНОЕ ПРОДВИЖЕНИЕ» .....	26
17. ЗАДАЧА «ОТСТУПЛЕНИЕ» .....	26
18. ЗАДАЧА «СПЕЦИАЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ» .....	27
19. МЕХАНИКИ ОБЕСПЕЧЕНИЯ .....	28
20. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АВИАЦИОННОЙ ТЕХНИКИ .....	32
21. ПЕРЕВОЗКА ВОЙСК И БУКСИРОВАНИЕ ВВСТ .....	33
22. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СРЕДСТВ РЭБ .....	34
ПРИЛОЖЕНИЕ 1. ТРЕБОВАНИЯ К ИГРОВОМУ ПОЛЮ .....	35
ПРИЛОЖЕНИЕ 2. ТИПОВОЙ БЛАНК ПРИКАЗА ДЛЯ ИГРЫ 2 И БОЛЕЕ ИГРОКАМИ НА 2 И 3 ПРИКАЗА .....	36
ПРИЛОЖЕНИЕ 3. ТИПОВОЙ БЛАНК ПРИКАЗА ДЛЯ ИГРЫ 1 ИГРОКОМ НА 2 ПРИКАЗА .....	38
ПРИЛОЖЕНИЕ 4. ТИПОВОЙ БЛАНК ПРИКАЗА ДЛЯ ИГРЫ 1 ИГРОКОМ НА 3 ПРИКАЗА .....	42
ПРИЛОЖЕНИЕ 5. ТИПОВОЙ БЛАНК УСЛОВНЫХ СИГНАЛОВ .....	46
ПРИЛОЖЕНИЕ 6. ТАБЛИЦА КВО БОЕПРИПАСОВ РАЗЛИЧНЫХ КАЛИБРОВ .....	48

Рис. 2 – Оглавление игровых правил

Следуя тенденциям современных военных конфликтов, в качестве сторон конфликта выбраны «синие» и «красные», набор доступных средств вооружения, военной и специальной техники у которых практически идентичен, за исключением отдельных образцов – рисунок 3.



Рис. 3 – Внешний вид и обозначения на игровых фишках

С целью внесения разнообразия в процесс игры и обучения, а также с целью моделирования резких и априорно не предусмотренных изменений обстановки на поле боя, игровыми правилами допускается возможность применения сторонами дополнительных игровых карт типа «События», «Поддержка старшего начальника» и «Погодные условия». Условия и порядок применения подобных игровых карт также задаются в игровых правилах – рисунки 4-6.

Для расширения возможностей обучения в части осуществления непосредственного руководства (командования) дополнениями к игровым правилам предусмотрена возможность использования сторонами игровой механики «Радиообмен», целью которой является симулирование подачи команд в соответствии с действующими требованиями по ведению радиопереговоров.

Особенностью предлагаемого «варгейма» является также моделирование процессов обеспечения подразделений. Рассмотренные ранее особенности ведения современных общевойсковых операций и боев используется в качестве игровых механик, применение которых, в зависимости от цели игры (учебного занятия), является вариативным. В конечном итоге обеспечивается возможность отработки обучающимися множества различных тактических эпизодов, которые могут возникать на практике – рисунок 7.

Необходимо отметить, что реализация предлагаемого подхода при проведении занятий позволяет без каких-либо ограничений создавать и далее тиражировать в необходимом количестве и формате игровые карты, в том числе, на самых обычных принтерах. В то же время остаются доступными широкие возможности дальнейшей детализации самых различных процессов в ходе ведения боевых действий.

Как показывает история и накопленный опыт, залогом успеха на поле боя является качественная подготовка личного состава и, в особенности, командиров, которая требует сотен часов не только полевых занятий, но и штабных тренировок и учений. В качестве альтернативы таким дорогостоящим мероприятиям для отработки замысла операции и боя не потеряла своей актуальности настольная игра, которая при

условии должной проработки способна выступить в качестве обучающего тренажера, доступного везде и всегда.

<p><b>Экстремальные осадки</b></p> <p>Начинаются осадки. В течение 3 раундов, начиная со следующего:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- колесная техника игроков не может передвигаться по полю, кроме как по полевым дорогам;</li> <li>- дальность видимости снижается до 150 м;</li> <li>- дальность движения техники по полевым и лесным дорогам уменьшается вдвое;</li> <li>- авиация и БПЛА не могут быть применены;</li> <li>- к ЦБ на обнаружение добавлять "-2" (в сторону усложнения обнаружения);</li> <li>- к ЦБ на определение значения КВО добавлять "-1" (в сторону ухудшения результата)</li> </ul> <p>* Действует для всех пор года.</p>	<p><b>Кратковременные осадки</b></p> <p>Начинаются осадки. В течение 1 раунда, начиная со следующего:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- колесная техника игроков не может передвигаться по полю, кроме как по полевым дорогам;</li> <li>- дальность видимости снижается до 400 м;</li> <li>- авиация и БПЛА не могут быть применены;</li> <li>- к ЦБ на обнаружение добавлять "+1" (в сторону усложнения обнаружения)</li> </ul> <p>* Действует для всех пор года.</p>	<p><b>Длительные осадки</b></p> <p>Начинаются осадки. В течение 6 раундов, начиная со следующего:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- колесная техника игроков не может передвигаться по полю, кроме как по полевым дорогам;</li> <li>- дальность видимости снижается до 500 м;</li> <li>- авиация и БПЛА не могут быть применены;</li> <li>- к ЦБ на обнаружение добавлять "-1" (в сторону усложнения обнаружения);</li> <li>- срок пользования ГСМ сокращается на 1 раунд (необходимо доставлять чаще).</li> </ul> <p>* Действует для всех пор года.</p>	<p><b>Шквалистый ветер и облачность</b></p> <p>Усиливается ветер. В течение 3 раундов, начиная со следующего:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- авиация и БПЛА не могут быть применены;</li> <li>- к ЦБ на определение значения КВО добавлять "+1" (в сторону ухудшения результата)</li> </ul> <p>* Действует для всех пор года.</p>
--	---	---	---

Рис. 4 – Внешний вид и содержание части дополнительных игровых карт «Погодные условия»

<p><b>Метеопрогноз</b></p> <p>Используя эту карту, можете посмотреть 2 следующие карты погодных условий втайне от противника.</p> <p></p> <p>* Можно сыграть в любой момент игры</p>	<p><b>Прервана связь</b></p> <p>Когда эта карта входит в игру, противник не может в течение 3 раундов применять карты "Поддержка старшего начальника", начиная со следующего раунда.</p> <p></p> <p>* Можно сыграть в любой момент игры. Действует со следующего раунда</p>	<p><b>Войсковое ПВО</b></p> <p>Можно использовать эту карту после того, как противник использовал игровую карту "Авиадар с ФАБ". Атака считается заблокированной.</p> <p>Также разрешается использовать эту карту для отражения любой воздушной атаки (считается, что эта карта заменяет подразделение "Стрела-10" с любого места на игровом поле).</p> <p></p> <p>* Можно сыграть в любой момент игры</p>	<p><b>ПВО объединения</b></p> <p>Противник в течение 4 раундов, начиная с текущего, перед атакой Ваших подразделений с использованием воздушных средств поражения (за исключением ОТРК) должен делать ЦБ. Если выпало "5" - подразделение может быть атаковано по правилам с учетом действующих ограничений.</p> <p></p> <p>* Можно сыграть в любой момент игры</p>
---	--	---	--

Рис. 5 – Внешний вид и содержание части дополнительных игровых карт «Поддержка старшего начальника» для «красных»

<p><b>Мобилизация экономики</b></p> <p>Игрок получает дополнительно 25 игровых очков и может приобрести любые подразделения на эти очки через 2 раунда.</p> <p></p> <p>* Покупку можно осуществлять только 1 раз прибавляя при этом имеющиеся очки.</p>	<p><b>Военное преступление</b></p> <p>Игрок не может приобретать стрелковые подразделения в течение 2 раундов, считая текущий.</p> <p>В тылу игрока противник может развернуть 1 засаду из 1 только стрелковых подразделений.</p> <p></p>	<p><b>Гуманитарная помощь</b></p> <p>Все подразделения игрока в течение 2 дополнительных раундов считаются обеспеченными продовольствием и вещевым имуществом.</p> <p></p> <p>* Данные дополнительные раунды можно добавить в любой момент по решению игрока.</p>	<p><b>Эвакуация промышленности</b></p> <p>Начиная с данного момента и далее в течение 4 раундов не может быть осуществлен ремонт ТС</p> <p></p>
--	--	--	--

Рис. 6 – Внешний вид и содержание части дополнительных игровых карт «События» для «красных»



Рис.7 – Пример розыгрыша боевого эпизода

Проводя сравнение с традиционными методами обучения, можно констатировать, что при проведении занятий игровым методом курсанты будут подвержены гораздо большему интеллектуальному и психическому напряжению, а их активность будет возрастать [6].

### Литература

1. Тактика. Специальные действия: учебник для проф.-препод. состава, курсантов УО «ВА РБ», курсантов и студентов воен. Факультетов и воен. Кафедр в уво и системе проф.-должност. Подгот. Офицеров ВС РБ /И.А.Гордейчик [и др.]. – Минск: ВА РБ, 2016. – 614 с.
2. Концепция национальной безопасности Республики Беларусь. Военная доктрина Республики Беларусь. – Минск: Национальный центр правовой информации Республики Беларусь, 2024, 128 с.
3. Боевой устав Сухопутных войск. Часть II (батальон, рота). – Бобруйск, 2010.
4. Общевойсковые задачи и расчёты: учебное пособие / В.И.Литвиненко. – Москва: КНОРУС, 2024. – 364 с. – (Военная подготовка).
5. **Харьковский Д.В., Курмашов А.Н., Гунько В.А.** Интерактивные компьютерные игры в обучении курсантов//На боевом посту, 1, 2024, 10-14 с.
6. **Зикратьев В.В.** О некоторых аспектах применения нетрадиционных методов обучения в военных учебных заведениях / В. В. Зикратьев // Развитие вооружения и военной специальной техники. История и современное техническое обеспечение боевых действий. Военное образование – проблемы и перспективы развития [Электронный ресурс]: материалы 73-й Республиканской научно-технической конференции профессорско-преподавательского состава, научных работников, докторантов и аспирантов военно-технического факультета в Белорусском национальном техническом университете, 22 апреля 2020 г., Минск / редкол.: А. А. Почебыт, И. Н. Янковский ; сост. И. Б. Шеденкова. – Минск: БНТУ, 2020. С. 35-38.