مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية
العدد السادس – المجلد الثاني
سبتمبر 2018 م
ISSN: 2522-3380

المجلة العربية للعلوم و نشر الأبحاث
Arab Journal of Sciences & Research Publishing
AJSRP

أهمية الألعاب الحربية في التدريب العسكري

مسلط بن سفر بن علي المقاطي نور عزم الليل بن مارني أحمد عبد الحكيم عبد الرحمن شهاب
كلية الحضارة الإسلامية || الجامعة التكنولوجية الماليزية (UTM) || ماليزيا

الملخص: هدفت الدراسة إلى التعرف على أهمية الألعاب الحربية في التدريب العسكري، واستخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي عبر الملاحظة والاستقراء، ودراسة أهم المراجع والمقالات المنشورة. ويأمل الباحث أن تُقدم دراسة نتائج ملموسة تُبرز أهمية الألعاب الحربية في التدريب العسكري، ومن أهم نتائج الدراسة أن هناك اهتمام كبير جداً بالألعاب الحربية من قبل الدول الكبرى واعتماد تام على نتائج المباريات الحربية التي يخوضونها، وخصوصاً الولايات المتحدة الأمريكية التي أنشأت المراكز لهذه اللعبة وخصصت لها الأموال الطائلة. ومن أهم توصيات الدراسة ضرورة إدراج منهج خاص بالألعاب الحربية ضمن المناهج المعتمدة في المعاهد العسكرية في الدول الإسلامية نظراً لما لهذه الألعاب من دور فعّال في تدريب القادة وخصوصاً في مجال صنع القرارات، وأهمية إنشاء مراكز خاصة بالألعاب الحربية في الكليات العسكرية للاستفادة من إمكانات هذه الوسيلة وخصوصاً في تدريب وتأهيل القادة والأركان على اختلاف مستوياتهم.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الحربية، التدريب العسكري.

1. المقدمة

تعتبر الألعاب الحربية من أحدث الوسائل التي عند استخدامها استخداماً مدروساً سيكون لها الأثر القوي والدور الفعّال في دفع عجلة الإعداد والبناء للقوات المسلحة نظراً لما توفره من مزايا كثيرة تساعد وبشكل كبير في شتى مراحل الإعداد ومختلف أطوار البناء مما سيوصل القوات المسلحة إلى مرحلة متقدمة تضمن لها التفوق العسكري.

قد تكون الألعاب الحربية مصطلح غامض إلى حد ما في مفهومه ويعود السبب في ذلك إلى السرية التي كانت تحيط بها نظراً لارتباطها الوثيق بصنع القرار العسكري مُنْذُ نشأتها، ولإزالة هذا الغموض سيتم إيراد معنى كلمة لعبة وكلمة الحرب في اللغة وفي الاستخدام العسكري.

كلمة لعبة معناها في اللغة ما أورده ابن منظور في كتابه لسان العرب بقوله " اللعبة نوع من اللعب ... واللعبة هو ما يُلعب به مثل الشطرنج... وكل ملعوب فهو لعبة"[(1)]، أما فيما يتعلق بتعريف اللعبة حسب بيئة العسكريين فيقول المقدم الركن سعود عابد في مقاله الألعاب الحربية في مجلة الحرس الوطني "هي تمرين يستخدم أشخاصاً يمثلون أنفسهم أو يلعبون أدوراً في بيئة حقيقية أو مشبّهة"[(2)].

في اللغة يقول ابن منظور في كتابه لسان العرب "الحرب عكس السلم، وأصلها مقاتلةٌ حربٌ"[(3)]، وفي المفهوم العام يوجد لها تعاريف عدّة ومنها ما ذكره المقدم الركن زايد العمري في مقاله إدارة الحرب بواسطة الحاسبات الآلية في مجلة كلية الملك عبدالعزيز الحربية، بأنّ الحرب هي "استخدام كل طاقات الأمّة السياسية، العسكرية، الفكرية، الاقتصادية، المعنوية وغير ذلك من الطاقات الوطنية إمّا استخداماً فعلياً أو تهديداً بالاستخدام الفعلي وذلك بهدف

(1) ابن منظور، لسان العرب، دار صادر، بيروت، ص741، 1968م.
(2) سعود بن سراج عابد، الألعاب الحربية، مجلة الحرس الوطني. العدد 131. الرياض، ص47، 1994م.
(3) ابن منظور، **لسان العرب**، دار صادر، بيروت، 1968م. ص302، 1968م.

فرض الحل الذي يحققُ المصلحةَ الوطنيةَ في أي نَوْعٍ من أنواعِ الصراع أو في أي مرحله من مراحله"[4]، كما عرّفها العميد الطيار الركن عبدالرحمن الشهري في مقاله تطور الحرب عبر التاريخ في مجلة الحرس الوطني بقوله "الحرب هي الأساس القانوني الذي يتيح لجماعتين أو عدةِ جماعات متعاديةٍ أَنْ تحل النزاع فيما بينها بقواتها المسلحة"[5].

مما سبق يتضح أن الحرب عبارةٌ عن قتال يجري بين قوتين مسلحتين يتم فيه استخدام كافة وسائل القوة لتحقيق الأهداف التي فرضت الحرب، وينتج عن ذلك استنزاف لموارد الدولة وطاقاتها المختلفة إضافةً إلى الخسائر في الأرواح والممتلكات.

هناك مترادفات متعددة للعب الحرب وفقاً للتعريف الاصطلاحي، وهي الألعاب الحربية، المباريات الحربية، ألعاب الحرب. يقول د. أحمد على الزيني في مقاله المباريات الحربية بالكمبيوتر في مجلة الدفاع الخليجي، معرّفاً الألعاب الحربية "هي عبارة عن نموذج مبرمج ضخم يقوم بعمل البديل للحرب".[6] وورد ضمن ما نشرته كلية القادة والأركان بمصر في إصدارها دليل المتبارين للمباريات الحربية أنّ "المباراة الحربية عبارة عن تصور للصراع المحتمل - صراع عسكري- بين أطراف لهم أهداف متعارضة ويحاول كل طرف معرفة استراتيجية الطرف الأخر مع اتخاذ كافة الإجراءات والتدابير لإخفاء استراتيجيته كما أن هذا الطرف يسعى لاستكمال أية معلومات عن الطرف الآخر"[7].

من التعاريف السابقة على اختلاف مدلولها يرى الباحث أنّ الألعاب الحربية عبارة عن تمرين عملي يتم فيه تشبيه معركة حقيقية أو مفترضة، وترك المجال للاعبين بالقيام بأدوار القادة والأركان لإدارة المعركة وإصدار القرارات بغيةَ التوصلِ إلى نتائجَ معينةٍ تتعلق بالتدريب أو البحث والتحليل.

1.1 التوطئة التاريخية

خلال الحرب العالمية الثانية كانت معظم الخطط العسكرية ضمن مجال نقل الجنود وإيوائهم والدعم اللوجستي ومجال الغواصات والدفاع الجوي مرتبطة بشكل مباشر مع نظرية الألعاب، بعد ذلك تطورت نظرية الألعاب كثيراً[8]. وليست هذه الأسباب فحسب ما تدعو الأكاديميات والكليات العسكرية لتبني التكنولوجيا الحديثة في التدريب عبر الألعاب الحربية، بل انخفاض التكلفة المادية لهذا النوع من التدريب، وانعدام الخسائر البشرية، فمن الوارد جداً وجود خسائر بشرية في التدريبات العسكرية التقليدية، بينما هذا غير وارد في استخدام أسلوب الألعاب الحربية، وهذا لا يعني بالضرورة الاستغناء عن التدريبات العسكرية التقليدية، بل أن الاستخدام الأمثل للتكنولوجيا في التدريب العسكري مكمل ومتمم للتدريبات العسكرية التقليدية المتبعة في المعاهد العسكرية.

أما خلال حقبتي الثمانينيات والتسعينيات من القرن الماضي كان التسارع في التطوّر التقني لجميع المعدات والأسلحة القتالية قد بلغ مداه، وأصبح تدريب الجنود على الأسلحة مكلفًا للغاية نظرًا للكلفة العالية لهذه الأسلحة، فإطلاق صاروخ واحد على سبيل المثال يُكلّف عشرة آلاف دولار أمريكي، أي أن تدريب (14) ألف جندي على إطلاق نوع معين من الصواريخ، وبمعدل صاروخ لكل جندي يُكلّف (250) مليون دولار، بالإضافة إلى (100) مليون دولار تكاليف إعداد المهمة التدريبية على أرض الواقع، مع مدة تحضير تستغرق أحيانًا ثلاثة أشهر، ومن أعباء هذه الكلف

(4) زايد بن محمد العمري، إدارة الحرب بواسطة الحاسبات الآلية، مجلة كلية الملك عبد العزيز الحربية. العدد 42. الرياض، 2002م.

(5) عبد الرحمن بن حسن الشهري، تطور الحرب عبر التاريخ، مجلة الحرس الوطني. العدد 201. الرياض، ص27، 1999م.

(6) أحمد على الزيني، المباريات الحربية بالكمبيوتر، مجلة الدفاع الخليجي. العدد 31. الإمارات، ص71، 1997م.

(7) كلية القادة والأركان بمصر، دليل المتبارين للمباريات الحربية. القاهرة، ص3، 2000م.

(8) مدحت أبو النصر، **الألعاب والمباريات التدريبية لتطوير مهنة التدريب**، المجموعة العربية للتدريب والنشر، القاهرة، ص137، 2016م.

المادية، التي أصبح يطلبها التدريب، تنامي الاتجاه إلى استغلال ألعاب الكمبيوتر، لا لتكون رياضة ذهنية لطلاب الكليات الحربية فقط، بل وكبداية لترسيخ هذا الاتجاه عقد (البنتاجون) في عام 1996م ورشة عمل شارك فيها ممثلون عن الكليات الحربية الرئيسة، ومراكز الأبحاث العلمية، والشركات المصنّعة لألعاب الكومبيوتر، وعدة معاهد أبحاث كبيرة، وكان هدف الورشة إيجاد أفكار لتصميم تقنيات كومبيوترية، وإلكترونية تحسّن قدرة الجنود على التعامل مع معطيات، وتكتيكات المعارك، وبصورة تؤدي إلى تحسين وسائل تدريب الجنود، مع تقليل النفقات التي يطلبها التدريب الحيّ[9].

بالإضافة أن التقدم التكنولوجي السريع في المعدات العسكرية يبرز العديد من القضايا المرتبطة بذلك، ليس أقلها ارتفاع تكاليف التدريب اللازم لتعريف المقاتلين بهذه التكنولوجيا وتمكينهم من استخدامها إلى الحد الأقصى. ومن المعروف أن عمر التكنولوجيا في المعدات العسكرية يسبق عمر المعدات العسكرية نفسها، ولذا فمن الضروري أن يتم تدريب العاملين على المعدات العسكرية تدريباً متواصلاً لمجاراة التكنولوجيا التي يتم تركيبها وتعديلها في المعدات العسكرية على فترات مختلفة[10].

وتعد الافتراضية مزجاً بين ثلاث مقومات رئيسية وهي الخيال والتواصل والاتصالات عن بعد، والخدمات الإلكترونية لتحويل كل ما هو تقليدي إلى رقمي، وتحويل البصيرة العادية إلى بصيرة افتراضية نافذة، وهذه الثلاثية لا تنطبق على المجال العسكري بصفة خاصة إلا في بعض أنواع التدريبات العسكرية في مراحلها الأولى[11].

وتنوعت أساليب التدريب باستخدام المحاكاة، لتحقيق الواقعية في التدريب، وتوفير استهلاك المعدات الحقيقية، وذلك باستخدام أساليب مختلفة، ثم استخدمت برامج الحاسبات لاختيار وتدريب الأفراد والقيادات، وأخيراً استخدام أسلوب الدمج في الحاسبات بين المعلومات المتوفرة من مصادر مختلفة مع تمثيل أسلوب التدريب المتكامل بما فيه تصحيح الأخطاء، ثم يصل التدريب إلى مستويات التدريب على العمليات الشاملة باستخدام المباريات الحربية[12].

وتلجأ الجيوش لاستخدام التكنولوجيا الحديثة وأساليب المحاكاة الافتراضية والألعاب الحربية للتغلب على تحديات التدريب العسكري، والتي أجملها العقيد جلال بيري بالتالي:"1- الموقف السلبي من بعض القادة تجاه العملية التدريبية من خلال عدم الاهتمام الكافي بتدريب مرؤوسيهم ومتابعتهم وتشجيعهم وخاصةً المتفوقين منهم، بل يصل الأمر بعض الأحيان إلى محاربتهم وتهميش كل من تظهر عليه صفات القوة والذكاء والتميز، والعمل على إبعادهم قدر الإمكان عن الأماكن القيادية بدافع الغيرة والجهل. 2- ضعف الإمكانيات وعدم توفر الكفاءات التدريبية ذات الخبرة العلمية والعملية.3- عدم توفر الموارد المالية اللازمة للعملية التدريبية.4- انخفاض مستوى الضبط والربط بين المتدربين ومقاومتهم للعملية التدريبية. 5- الافتقار إلى خطط وبرامج تدريبية جديدة ومتطورة تواكب التقدم العلمي والتكنولوجي السريع في العالم الجديد"[13].

---

(9) **مشهات التدريب أو أجهزة المحاكاة الحربية**، مقال منشور عبر الانترنت، تاريخ الاسترجاع 2018/4/15م، على الرابط: http://mcse.lifeme.net/t2505-topic

(10) **تطور اتجاهات نظم التدريب الحديثة في القوات المسلحة**، مقال منشور عبر الانترنت، تاريخ الاسترجاع 2018/4/15م، على الرابط: http://kenanaonline.com/users/ahmedkordy/posts/127751

(11) سارة الغدير، **القائد الافتراضي**، دار مدارك للنشر، دبي، ص8، 2016م.

(12) **أسس بناء الجيش الذكي الصغير**، مقال منشور عبر الانترنت، تاريخ الاسترجاع 2018/4/15م، على الرابط: http://www.moqatel.com/openshare/Behoth/Askria6/GeshZaki/sec03.doc_cvt.htm

(13) جلال أحمد بيري، **التدريب العسكري تطلعات وعقبات**، مجلة المسلح، ليبيا، 2012م.

2.1 أهمية الدراسة

تكمن أهمية الألعاب الحربية في أنّها توفر متطلبات كانت في السابق مستحيلة، وتتلخص تلك المتطلبات الهامة في تشبيه أحداث المعركة وطبيعة أرضها وكذلك قوات العدو وما لديه من إمكانات، كما تساعد على التنبؤ بأحداث المستقبل وما ستؤول إليه المعارك، وإضافة لذلك فإنّ الألعاب الحربية توفر مجالاً واسعاً للقادة لكي يقوموا باختبار قدراتهم وتجربة قراراتهم. ومع وضوح إمكانات الألعاب الحربية يتأكّد أهمية العمل على اقتناءها في كافة أفرع القوات المسلحة والاستفادة ممّا توفره من فرص تدريبية وتطويرية. وفي هذه المقالة سيتم إلقاء الضوء على مفهوم لعب الحرب ووظائفها في التربية والإعداد للقادة والأركان.

وتبرز أهمية تسليط الضوء على موضوع الألعاب الحربية في التدريب العسكري في ظل تطور الأساليب المستخدمة في التدريب العسكري، ومجاراة الدول المتقدمة في الاستخدام الأمثل للتكنولوجيا للحفاظ على الموارد المالية والبشرية في التدريب العسكري.

3.1 أهداف الدراسة

تهدف الدراسة بشكل أساسي للتعرف على مفهوم الألعاب الحربية وأهميتها في التدريب العسكري، ودورها في توفير التدريب الأمثل للجنود والقادة بأقل التكاليف، بما يساهم بتقليل الخسائر المادية والبشرية.

4.1 مشكلة الدراسة

تكمن مشكلة الدراسة في عدم كفاية الدراسات العربية والإسلامية التي تناولت الألعاب الحربية وأهميتها في التدريب العسكري، بما يعزز وجود حاجة ماسة لتسليط الضوء على موضوع الدراسة.

5.1 الأسئلة والفرضيات

وصولاً للنتائج والتوصيات، وتحقيقاً لهدف الدراسة الرئيسي، قام الباحث بصياغة مجموعة من الأسئلة والفرضيات، يرتبط كل سؤال بفرضية، وهي على النحو التالي:

السؤال الأول: ما هو تعريف الألعاب الحربية لغوياً واصطلاحياً؟

السؤال الثاني: ما أهمية الألعاب الحربية في التدريب العسكري؟

السؤال الثالث: ما دور الألعاب الحربية في بناء الشخصية العسكرية؟

السؤال الرابع: ما دور الألعاب الحربية في إعداد وتقييم القادة والأركان؟

الفرضية الأولى: يختلف التعريف اللغوي للألعاب الحربية عن التعريف الاصطلاحي.

الفرضية الثانية: تعتبر الألعاب الحربية أحد أهم وسائل التدريب العسكري في العصر الحديث.

الفرضية الثالثة: تساهم الألعاب الحربية بشكل بارز في بناء الشخصية العسكرية من خلال استخدامها في التدريب العسكري.

الفرضية الرابعة: تساعد الألعاب الحربية في تقييم أداء وقياس جودة التدريبات العسكرية للقادة والأركان في صفوف القوات المسلحة.

ختاماً: نستعرض في هذه الدراسة دور الألعاب الحربية في بناء الشخصية العسكرية من خلال القدرة على صنع القرارات، وقراءة المستقبل والتعامل مع الأحداث الطارئة باحترافية، وامتلاك الخبرة العالية، والتفكير السليم وبعد النظر، بالإضافة دور الألعاب الحربية في إعداد وتقييم القادة والأركان. وختاماً النتائج والتوصيات التي توصلت إليها الدراسة.

2. دور الألعاب الحربية في بناء الشخصية العسكرية

تعدُّ توجيهات التدريب الصادرة من القيادة الأعلى ومتطلبات القيادة، الأسس التي توضح السياسة العامة والخطوط العريضة التي ينبغي على القادة اتباعها، وطريقة إدارة التدريب المتضمن برنامج التدريب والمراحل الأربع (التخطيط، والتحضر، والتنفيذ، والتقويم) من أجل تدريب الوحدات ورفع كفاءتها القتالية، وتطوير أدائها العملياتي من كافة النواحي لتنفيذ المهام المناطة بها بكل كفاءة واقتدار. وعادة ما توضع هذه التوجيهات بشكل يعكس وضع التدريب، وتفي بمتطلبات الوحدة المرؤوسة؛ كما أن هذه التوجيهات مرنة وموضوعة بشكل يجعلها قادرة على تحقيق الكفاءة القتالية اللازمة، ويتم تحقيق الهدف من التدريب من خلال سلسلة من البرامج المتواصلة المبنية على متطلبات الوحدة المتعلقة بالتدريب. كما يتم تنسيق برامج التدريب تنسيقاً كاملاً للتأكُّد من استجابتها لجميع التغيرات الطارئة على وضع التدريب أو لإدخال المعدات الجديدة أو استعمال تكتيك أو فنون جديدة في إدارة العمليات.[14]

ولا يخفى على الجميع أهمية الأدوار المناطة بالقادة على اختلاف مستوياتهم وعظم المسئولية الملقاة على عواتقهم، وغالبا ما يكون نجاح أو إخفاق الوحدة العسكرية سببه القائد. ولذلك وجب الاهتمام بتأهيل القادة تأهيلاً متقدماً يرتقي بهم إلى المستوى الذي يستطيعون من خلاله استغلال الإمكانات المتوفرة لديهم لكي يقوموا بمهام الإدارة والتخطيط والإعداد والسعي للوصول بوحداتهم إلى أعلى درجات الجاهزية.

تزداد أهمية القيادة في الحرب أكثر منها في السلم لأن خطأ القائد لا يمكن أن تكون آثاره فرديةً ، بل سوف تكون له عواقب سلبية تشمل كامل الوحدة العسكرية ، يقول سون تسي في كتابه فن الحرب، ترجمة ربيع مفتاح (هناك خمسة أخطاء رئيسة يمكن أَنْ تُؤَثِّرَ في القائد وهي : إذا كان القائد متهوراً يمكن قتله ، إذا كان جباناً يمكن أسره ، إذا كان حاد المزاج يمكن أن يستثار غضباً ويخطئ ، إذا كان مرهفاً ذا إحساس متضخم بالذات والكرامة يمكن استفزازه بالإهانة ، وإذا كان ذا طبيعة رحيمة فقد يضطرب ويتضايق ، هذه خمسة أخطاء للقائد يمكن أن تهدمه وتجعله يتراجع ولا يواصل الحرب، إنّ دمار الجيش وموت القائد هي النتائج الحتمية لهذه الأخطاء ، ويجب أن تتم دراستها بتأن و عمق)[15].

والألعاب الحربية خير وسيلة لدراسة هذه الأخطاء وتدريب القادة على تجاوزها وذلك عن طريق وضع المواقف الشبيهة لما يحدث في المعركة أمام القادة ومعرفة كيفية تعاملهم معها، وبالتالي اتخاذ الإجراءات التدريبية اللازمة لذلك. والألعاب الحربية لها دور فعال في تربية وتأهيل القادة وصقل مواهبهم حيث توفر لهم المهارات والمكتسبات التالية:

كما أن التوسع في تطبيقات نظم القيادة والسيطرة والاتصالات والاستخبارات وسرعة تغير المواقف في المعارك الحقيقية وكثافة النيران، وتزايد قوة تدمير الأسلحة، وتزايد أعمال التحكم الآلي في مختلف نظم التسليح، كل ذلك يستدعى تواجد قيادات وضباط وفنيين ذوي نظرة شاملة، واسعة الأفق، في مجال التدريب.[16]

---

(14) **الجوانب الأساسية في التدريب العسكري**، مقال منشور عبر الانترنت، تاريخ الاسترجاع 2018/4/15م، على الرابط: http://mmmm0.yoo7.com/t1158-topic

(15) سون تسي، فن الحرب، الشركة العربية للإعلام العلمي، القاهرة، ص28. 1995م. ترجمة ربيع مفتاح.

(16) **تطور اتجاهات نظم التدريب الحديثة في القوات المسلحة**، مقال منشور عبر الانترنت، تاريخ الاسترجاع 2018/4/15م، على الرابط: http://kenanaonline.com/users/ahmedkordy/posts/127751

1.2 القدرة على صنع القرارات

من أوضح التعاريف للقرار ما ذكره العميد الركن سعد العتيبي في مقاله علم وفن مقارنة وانتقاء الأسلحة، بمجلة الحرس الوطني بقوله (القرار هو عملية اختيار بديل من بين عدة بدائل، وأن هذا الاختيار يتم بعد دراسة تحليلية موسعة لكل جوانب المشكلة)[17]. وهذا يعني أن القرارَ أفضل البدائل المتوفرة والوصول إليه وانتقاءه يكون عن طريق القائد لذا يجب أن تتوفر لدى القائد المقدرة على حسن الاختيار.

ويقول الرائد ناصر بن يحي عسيري في مقاله تطبيقات واستخدام المعلوماتية في المجالات العسكرية المنشور على مجلة رسالة الكلية (وصنع القرار ليس من الأمور السهلة فهو يُبْنَى أساسا على تخطيط مُسْبَقٍ يشْتَمَلْ على تقدير جيد للموقف على ضوء المعلومات المتيسرة عنه و الظروف المحيطة به والإمكانات المتاحة لدى متخذ القرار، وكلما كانت المعلوماتَ المتيسرة كاملة و دقيقة وفي الوقت المناسب زاد ذلك من صحة وسلامة القرار)، و دور الألعاب الحربية هنا هو إعطاء مجال رحب و ميدان واسع للقادة لاختبار أنفسهم في صنع القرارات بلا تردد حيث إنه لا يترتب على تلك القرارات أي سلبيات كما هو الحال في أرض المعركة و تكون الفرصة متاحة لهم لإصدار القرارات تلو القرارات حتى لو كانت خاطئة لأنه سيتم بعد ذلك دراستها وتحليلها لمعرفة مواطن الضعف فيها والتالي العمل على تلافي الأخطاء وسد الثغرات والوصول إلى القرارات الصائبة .

إذن الباب مفتوح على مصراعيه للقادة عند استخدام الألعاب الحربية لكي يقوموا بإجراء التجارب على إصدار القرارات وتكرار ذلك وقياس قدراتهم الذاتية. وبالتالي فإنّ استخدام الألعاب الحربية في هذا المجال سيؤدي بدرجة كبيرة إلى الوصول إلى القرارات السليمة والمناسبة لحل المشاكل.

وفي ذات السياق، ذكرت وسائل إعلام كندية أن ألعاب الفيديو، سيما ألعاب التصويب، ستلعب دورا متزايدا في مهمات الجيش الكندي في السنوات المقبلة. وقال قائد القوات الخاصة الكندية إن ألعاب الفيديو العسكرية والمحاكاة ستكون مكملة للتدريبات العسكرية التقليدية، وكانت القوات الأميركية أعلنت عن حصولها على تراخيص محرك ألعاب الفيديو، وذلك بهدف استخدامه في التدريبات العسكرية نظرا لما يوفره من واقعية في محاكاة أجواء الحرب الحقيقية[18].

2.2 قراءة المستقبل والتعامل مع الأحداث الطارئة باحترافية

تحدث ج. كورتوا في كتابه لمحات في فن القيادة، عن نجاح القائد، وكان ملخص قوله: يتعلق نجاح القائد وإخفاقه بصدق توقعاته وعمق النظرة التي يلقيها نحو المستقبل، والقائد الناجح لا ينظر للحاضر فقط بل يجب أن تكون نظرته بعيدة ويتنبأ بالنتائج المستقبلية لما سيصدر من قرارات وأيضا يتوقع ما قد يواجه من متاعب وعقبات دون أن تكون سبباً في الإقلال من حماسه بل يسعى لوضع الحلول المناسبة لجميع توقعاته[19].

ودراسة ما يمكن وقوعه في المستقبل من أحداث قتالية له فوائد كثيرة ستساعد على تجنب ردود الأفعال الارتجالية عندما تسوء الظروف وعندما تظهر أحداث غير مخطط لها، لذلك فإن القائد الذي لا يُولي المستقبل أي اهتمام بل يعيش حاضره فقط سيتعرض لأحداث طارئة ومفاجئة لم تكن في حسبانه مما سيجعله غير قادر على

(17) سعد بن محمد العتيبي، علم وفن مقارنة وانتقاء الأسلحة، مجلة الحرس الوطني. العدد 191. الرياض، ص145، 1998م.

(18) **ألعاب فيديو لتدريب الجيش في كندا**، مقال منشور عبر الانترنت، تاريخ الاسترجاع 2018/4/15م على الرابط: http://archive.almanar.com.lb/article.php?id=691304

(19) ج. كورتوا، لمحات في فن القيادة، المؤسسة العربية، بيروت، ص99، 1998م. ترجمة المقدم الهيثم الأيوبي.

التعامل معها والوقوع في الخطأ والإحباط ومن ثم الفشل. لذلك كلما كانت الرؤية أكثر وضوحاً للمستقبل كلما كان القرار أكثر صحة.

وتعتبر الألعاب الحربية أفضل الوسائل للمساعدة في التنبؤ بما سيحدث في المستقبل، حيث توفر للقائد مساحة واسعة للدراسة والتحليل من خلال التنبؤ وليس الجزم بما قد يحدث في ميدان المعركة، وخصوصاً معرفة ما يتعلق بأعمال العدو وتحركاته وحجم ونوع قواته مما يؤدي إلى فهم نواياه ومعرفة خططه بنسبة كبيرة، وأيضاً التنبؤ فيما يتعلق بنتائج أعمال القوات الصديقة حسب المراحل المختلفة والمتتابعة ضمن أحداث المعركة، وكذلك التنبؤ فيما يتعلق بالنتيجة النهائية التي ستؤول إليها المعركة.

تلك الأقسام الثلاثة آنفة الذكر ما هي إلا حصيلة القيام بإجراء التمارين عبر الألعاب الحربية نظراً لما توفره الألعاب الحربية من إمكانية معرفة رد الفعل ورد الفعل المضاد وذلك من باب التنبؤ وليس تأكيداً جازماً. واستخدام الألعاب الحربية ليس مقصوراً على ما يحدث في ميدان المعركة حيث بالإمكان استخدامها من قبل القادة العسكريين لتطوير وحداتهم العسكرية وتدريبها بما توفره الألعاب الحربية من رؤية مستقبلية قابلة لإجراء التجارب.

3.2 امتلاك الخبرة العالية

أدى التعقيد المتزايد في جميع الأسلحة والمعدات العسكرية، وما ترتب عليه من ارتفاع أسعارها، وزيادة تكاليف تشغيلها إلى الحاجة الشديدة لاستخدام المحاكاة، بغرض التغلب على مشكلة استخدام مساحات كبيرة من الأرض كميادين للتدريب بالذخيرة الحية. وحدث تقدم كبير في تقنيات المحاكاة، فأصبح الطيار يستطيع قيادة طائرته بصورة شبه تامة، دون أن يستقلها، وأن يتعلم الجندي كيفية قيادة الدبابة أو مركبة القتال دون أن يركبها، وكذلك تصميم بعض نماذج المحاكاة لتقويم عناصر القيادة والأركان، حيث تمكن هذه النماذج من دراسة مراحل القتال بالتفصيل[20].

إن التاريخ العسكري مليء بالدروس والأحداث الكثيرة التي إذا ما اطلع عليها القادة وفهموها فإنهم سيجنون خبره لا بأس بها بمجريات المعارك وكيفية الحروب وتعامل القادة السابقين مع المواقف التي واجهوها ، ولكن لا يمكن أن يوفر لهم التاريخ العسكري الخبرة الكافية مثلما يوفره خوض المعارك الحقيقية ، ومن السذاجة خوض المعارك لمجرد الخبرة بل لا يمكن أن يفكر أحد في ذلك ، ومن هنا كانت الألعاب الحربية وسيلة جيدة لاكتساب الخبرة نظراً لقدرتها على تشبيه جو المعركة وإعطاء القادة الفرصة لممارسة الحروب لأغراض التدريب وبالتالي تتوفر لديهم خبرة ودراية بكيفية التعامل مع الأحداث الشبيهة في الحروبِ الحقيقة. إذن الألعاب الحربية تجعل القادة محترفين على التعامل مع المواقف القتالية، فهي تنقلهم من زمن السلم إلى زمن الحرب وكأنهم يخوضون حرباً حقيقية، وتعطيهم خبرةً وافية في التعامل مع الأحداث المتغيرة.

ويمكن الاستفادة من هذه التكنولوجيا المتقدمة باستخدام شبكة من المعلومات والبرامج المختلفة، لتدريب الأفراد على المهام القتالية شتى مثل تدريب طواقم الطائرات والقطع البحرية والمدرعات والقوات البرية، ووحدات التأمين الفني، وتنسيق التعاون بينهم، فمراكز المعلومات تقوم باستقبال البيانات الخاصة بالظروف القتالية بسرعة، حيث تظهر جميع القوات الصديقة والمعادية في مواقعها، مع ما تمتلكه من أنواع مختلفة من الأسلحة، وما يقدم لها من معونات جوية أو بحرية على شاشة العرض، ويقوم المتدرب بدراسة الموقف التكتيكي، ومن خلال ذلك يتخذ القرار الذي يراه مناسباً، وتجرى بعد ذلك تحليلات النتائج التي ترتبت على هذا القرار. ويكمن طموح العديد من

(20) **التعليم العسكري أفكار للتطوير**، مقال منشور عبر الانترنت، تاريخ الاسترجاع 2018/4/15م على الرابط:
http://army-tech.net/forum/index.php?threads

القوات المسلحة، خصوصاً في الدول المتقدمة في ربط مراكز القيادة الجديدة بنظم تديرها آلات الكومبيوتر في الدبابات الحديثة والطائرات والسفن، كي تتيح إرسال المعلومات حول «الانترنت التكتيكية .(Tactical Internet) «ومع تحقيق هذا الطموح، أصبحت هناك حاجة إلى نظم تدريب حديثة للاستفادة من هذه التكنولوجيا الجديدة، ما يجعل التفريق بين التدريب والعمليات الحقيقية عملاً صعب التحديد بصورة متزايدة[21].

4.2 التفكير السليم وبعد النظر

إنَّ النصر في المعركة يعتمد على القيادة الناجحة التي تستطيع أن تستفيد من الإمكانات المتاحة وتستثمر الفرص السانحة والثغرات القاتلة ونقاط الضعف لدى العدو مع عدم إقحام القوة في عمليات خاسرة أو تعريضها للدمار وهذا لا يأتي إلا بفكر ثاقب ولذلك يقول محمد الوكيل في كتابه القيادة والجندية في الإسلام "حث الإسلام على الاهتمام بالعقل والفكر وخصوصا للقائد حتى لا ينخدع من عدوه أولاً، وحتى تتكون لديه القدرةُ على إحباط مخططات أعدائه ثانياً، ووضع الخطط اللازمة للنصر في المعركة ثالثاً"[22].

ومن خلال الاطلاع على ما كتبه العميد الركن محمد الحميميدي في مقاله التدريب العسكري في مجلة الحرس الوطني "يتضح أنّ الألعاب الحربية لها دور كبير في تنمية مهارة التفكير لأنها عبارة عن تمارين ذهنية ستساهم في تنمية القدرات الفكرية لدى القائد وذلك بوضعه وجهاً لوجه أمام أحداث شبيهة بالواقع ومتغيرات متسارعة لكي يقوم بدوره بالتعامل معها على الوجه المطلوب وفق أفكاره الخاصة وذلك يجعله ينظر إليها من جميع زواياها المختلفة ويعمل جاهداً على وضع الحلول المناسبة ، وهذه العملية تبني عنده قاعدةَ التفكيرِ السليمِ".[23]

فقد اعتني النبي صلى الله عليه وسلم بملاحقة التطور في أسلحة القتال ووسائل الصراع المبتكرة، فكان حريصاً على تزويد جيش الاسلام بالأسلحة المعاصرة، والتي لم يألفها العرب من قبل، وعلى تدريب المسلمين عليها، ثم استخدامها في القتال، فقد أرسل عليه الصلاة والسلام بعثة من اثنين من المسلمين ليتعلما صنعة العرادات والمنجنيق والدبابات وكلها من أسلحة القتال التي لم يألفها المسلمون من قبل[24].

3. دور الألعاب الحربية في إعداد وتقييم القادة والأركان.

لكل قائد عسكري مستشارين من الضباط المؤهلين يُطلق عليهم الأركان، وإعدادَ الأركانِ وَتَأْهِيلَهُمْ عمليةٌ بالغة الأهمية لكونهم مساعدين للقائد ومخططين لا يمكن الاستغناء عنهم، وهم المعنيون بإعداد الأوامر والخطط والتمهيد لإصدار القرارات، ويعتمد عملهم غالباً على جمع المعلومات وإعداد التقارير التي تعتمد إما على حقائق وإما على افتراضات وبالتالي فإنهم يحتاجون إلى استخدام الألعاب الحربية كثيرا، وأهم تلك الاستخدامات ذكرها اللواء الركن حمد الحارثي، ويمكن اختصارها في: إعداد التقارير المختلفة وتصميم الخطط الحربية الناجحة، القدرة على الإبداع والابتكار في وضع الافتراضات والاحتمالات القريبة من الواقع، والقدرة على التنبؤ بنوايا العدو المحتملة عند نقص المعلومات أثناء المعارك القتالية[25].

---

(21) **الحرب الافتراضية وسيناريوهات محاكة الواقع**، مجلة الجيش، العدد 253، لبنان، 2006م.

(22) محمد السيد الوكيل، القيادة والجندية في الإسلام، دار الوفاء، المنصورة، ج1، ص149، 2006م.

(23) محمد بن على الحميميدي، التدريب العسكري، مجلة الحرس الوطني. العدد 209. الرياض، ص26، 2000م.

(24) **مبادئ التدريب العسكري في الإسلام**، مقال منشور عبر الانترنت، تاريخ الاسترجاع 2018/4/15م على الرابط: http://www.ilmway.com/site/maqdis/MS_18955.html

(25) حمد بن مرزوق الحارثي، مقاله دور الفكر في مهمة هيئة الركن، مجلة رسالة الكلية. العدد 9. الرياض، ص93، 2002م

وتساعد الألعاب الحربية في معرفة إمكانات القادة والأركان واكتشاف مواهبهم وذلك بوضعهم في مواقف مشابهة لما يدور في الحروب لمعرفة ردود أفعالهم وكيفية تعاملهم مع الأحداث ، وبذلك تعطي الألعاب الحربية مقياساً دقيقاً لمقدرة القادة والأركان على التعامل مع المواقفِ المفاجئةِ و شجاعتهم في إصدار القرارات الصائبة وإجراء التحليلات السليمة مما ينتج عنه اكتشاف مواهبِ كُلَّ قائدٍ أو ركنٍ وهذا يساعد على وضع القائد أو الركن في المكان المناسب الذي يستطيع أن يُبْدِعَ فيه ، وهذا الإبداع لا يكون مردوده على القائد أو الركن فقط وإنما يمتد ليشمل الوحدة ويساهم في بنائها وإعدادها الإعداد الجيد ، ولذلك يمكن اعتبار الألعاب الحربية وسيلة تقويم ناجحة للقادة والأركان .

تتميز لعبة الحرب من مشروع القيادة والأركان بمستواها العالي، فهي تنفذ على مستوى فيلق أو جيش ميداني، وبمشاركة قيادات أنواع القوات المسلحة وصنوفها وغيرها من الوسائط الاستراتيجية، من دون مشاركة قوات مقاتلة. وتهدف اللعبة إلى تأهيل كبار الضباط استراتيجياً وعملياتياً، وإعدادهم لحرب دفاعية أو هجومية وفق مذهب الدولة العسكري، وإلى اختبار مدى أهلية الأطر القيادية واستعدادها .وقد تكون لعبة الحرب وحيدة المستوى أو من مستويين أو أكثر، ومن طرف واحد أو طرفين، وقد تقتصر على نوع من القوات أو صنف واحد أو إدارة متخصصة.[26]

4. الخاتمة

أصبحت الألعاب الحربية وسيلة رئيسية لتأهيل القادة نظراً لما تتضمنه من إيجابيات واضحة لا تكاد توجد في أي وسيلة تدريبية أخرى، و السبب في ذلك هو الارتباط الوثيق بين الألعاب الحربية في هذا الوقت وبين أنظمة الحاسب الآلي التي تعطي درجات عالية من الدقة في النتائج عندما تكون المدخلات صحيحة، وأيضاً ممّا يعطي الألعاب الحربية أفضلية على غيرها من الوسائل التدريبية هو مرونة الاستخدام وقابلية التغيير تبعاً للمعلومات الحديثة، ويمكننا القول أن أقوى الأسباب لتفضيل الألعاب الحربية والحرص على اقتنائها كوسيلة رئيسية للتدريب هو ما توفره الألعاب الحربية من ترشيد في استهلاك المعدات العسكرية التي كلّفت الأثمان الباهظة.

وقد خصلت الدراسة لمجموعة من النتائج والتوصيات، وهي كالتالي:

الاستنتاجات

1- هناك اهتمام كبير جداً بالألعاب الحربية من قبل الدول الكبرى واعتماد تام على نتائج المباريات الحربية التي يخوضونها ، وخصوصاً الولايات المتحدة الأمريكية التي أنشأت المراكز لهذه اللعبة وخصصت لها الأموال الطائلة.
2- لم تصل الدول المتقدمة إلى ما وصلت إليه من فراغ وإنما كان نتيجة حتمية لاهتمامهم الكبير بدراسة المستقبل، ووضع الخطط والعمل على اختبار تلك الخطط ودراستها، وكانت الألعاب الحربية من الوسائل التي اعتمدوا عليها.
3- إن أقل الدول استخداماً للألعاب الحربية هي الدول الإسلامية، ولا يوجد هناك ما يجعلهم يتأخرون في الاستفادة من هذه الوسيلة المميزة بشكل كبير.

(26) هاني الصوفي، **التدريب العسكري**، الموسوعة العربية، المجلد السادس، ص223. مقال منشور عبر الانترنت، تاريخ الاسترجاع 2018/4/15م على الرابط:https://www.arab-ency.com/_/details.php?full=1&nid=15343

4- أهم الأسباب التي دعت إلى تطور استخدام الألعاب الحربية هي الحرب النووية التي كانت متوقعة فيما بين الولايات المتحدة الأمريكية والاتحاد السوفياتي وقد أوردت غالبيه المراجع المترجمة مباريات حربيه عديدة أقيمت بهذه الخصوص.
5- كانت المباريات الحربية فيما سبق تأخذ الطابع العسكري والسياسي، ولكن اختلفت الرؤية في عالم اليوم حيث أصبحت الألعاب الحربية مرتبطة بدوائر صناعة القرار على مختلف المستويات وفي جميع الجهات.
6- إنّ أخطر استخدام للألعاب الحربية يكون في استخدامها على سبيل التوصل لقرار الحرب.
7- ارتبط مفهوم الألعاب الحربية عند الكثير بإعداد سيناريو الحروب فقط وهذا غير صحيح حيث إن المفهوم الحقيقي للألعاب الحربية يتركز في تشبيه المعركة بجميع جوانبها من أجل تحقيق أهداف عديدة كالتدريب أو البحث والتحليل وغيرها من الأهداف الأخرى.

التوصيات

1. ضرورة إدراج منهج خاص بالألعاب الحربية ضمن المناهج المعتمدة في المعاهد العسكرية في الدول الإسلامية نظراً لما لهذه اللعبة من دور فعّال في تدريب القادة وخصوصاً في مجال صنع القرارات.
2. أهمية إنشاء مراكز خاصة بالألعاب الحربية في الكليات العسكرية للاستفادة من إمكانات هذه الوسيلة وخصوصاً في تدريب وتأهيل القادة والأركان على اختلاف مستوياتهم.

المراجع

أولاً: الكتب والدوريات

1- مدحت أبو النصر، الألعاب والمباريات التدريبية لتطوير مهنة التدريب، المجموعة العربية للتدريب والنشر، القاهرة، ص137، 2016م.
2- أحمد على الزيني، المباريات الحربية بالكمبيوتر، مجلة الدفاع الخليجي. العدد 31، الإمارات، 1997م.
3- ابن منظور، لسان العرب، دار صادر، بيروت، 1968م.
4- الحرب الافتراضية وسيناريوهات محاكة الواقع، مجلة الجيش، العدد 253، لبنان، 2006م.
5- ج. كورتوا، لمحات في فن القيادة، المؤسسة العربية، بيروت، 1998م. ترجمة المقدم الهيثم الأيوبي.
6- جلال أحمد بيري، التدريب العسكري تطلعات وعقبات، مجلة المسلح، ليبيا، 2012م.
7- حمد بن مرزوق الحارثي، مقاله دور الفكر في مهمة هيئة الركن، مجلة رسالة الكلية. العدد 9، الرياض، 2002م
8- زايد بن محمد العمري، إدارة الحرب بواسطة الحاسبات الآلية، مجلة كلية الملك عبد العزيز الحربية. العدد 42. الرياض، 2002م.
9- سارة الغدير، القائد الافتراضي، دار مدارك للنشر، دبي، 2016م.
10- سعد بن محمد العتيبي، علم وفن مقارنة وانتقاء الأسلحة، مجلة الحرس الوطني، العدد 191، الرياض، 1998م.
11- سعود بن سراج عابد، الألعاب الحربية، مجلة الحرس الوطني. العدد 131. الرياض، 1994م.
12- سون تسي، فن الحرب، الشركة العربية للإعلام العلمي، القاهرة، 1995م. ترجمة ربيع مفتاح.
13- عبد الرحمن بن حسن الشهري، تطور الحرب عبر التاريخ، مجلة الحرس الوطني. العدد 201. الرياض، 1999م.
14- كلية القادة والأركان بمصر، دليل المتبارين للمباريات الحربية. القاهرة، 2000م.
15- محمد السيد الوكيل، القيادة والجندية في الإسلام، دار الوفاء، المنصورة، 2006م.

16- محمد بن علي الحميميدي، التدريب العسكري، مجلة الحرس الوطني. العدد 209. الرياض، 2000م.

ثانياً: مراجع عبر الإنترنت

1- هاني الصوفي، التدريب العسكري، الموسوعة العربية، المجلد السادس، ص223. مقال منشور عبر الانترنت، تاريخ الاسترجاع 2018/4/15م على الرابط:
https://www.arab-ency.com/_/details.php?full=1&nid=15343

2- مبادئ التدريب العسكري في الإسلام، مقال منشور عبر الانترنت، تاريخ الاسترجاع 2018/4/15م على الرابط:
http://www.ilmway.com/site/maqdis/MS_18955.html

3- التعليم العسكري أفكار للتطوير، مقال منشور عبر الانترنت، تاريخ الاسترجاع 2018/4/15م على الرابط:
http://army-tech.net/forum/index.php?threads

4- ألعاب فيديو لتدريب الجيش في كندا، مقال منشور عبر الانترنت، تاريخ الاسترجاع 2018/4/15م على الرابط:
http://archive.almanar.com.lb/article.php?id=691304

5- تطور اتجاهات نظم التدريب الحديثة في القوات المسلحة، مقال منشور عبر الانترنت، تاريخ الاسترجاع 2018/4/15م، على الرابط: http://kenanaonline.com/users/ahmedkordy/posts/127751

6- الجوانب الأساسية في التدريب العسكري، مقال منشور عبر الانترنت، تاريخ الاسترجاع 2018/4/15م، على الرابط: http://mmmm0.yoo7.com/t1158-topic

7- أسس بناء الجيش الذكي الصغير، مقال منشور عبر الانترنت، تاريخ الاسترجاع 2018/4/15م، على الرابط:
http://www.moqatel.com/openshare/Behoth/Askria6/GeshZaki/sec03.doc_cvt.htm

8- مشبهات التدريب أو أجهزة المحاكاة الحربية، مقال منشور عبر الانترنت، تاريخ الاسترجاع 2018/4/15م، على الرابط: http://mcse.lifeme.net/t2505-topic

9- تطور اتجاهات نظم التدريب الحديثة في القوات المسلحة، مقال منشور عبر الانترنت، تاريخ الاسترجاع 2018/4/15م، على الرابط: http://kenanaonline.com/users/ahmedkordy/posts/127751

importance of war games in military training

Abstract: This study aims to identify the importance of military games in military training.To arrive to the results and recommendations, the researcher uses descriptive analytical method through observation, induction and the study of the most important references and articles which are published. The researcher hopes that this study will provide tangible results highlighting the importance of military games in military training. One of the most important results of this study is that there is a great interest in the war games by the major countries and full dependence on the results of the war they are waging, especially the United States of America, which established the centers for this game and devoted to it much amounts of money. Among the most important recommendations of this study is the need to include a special curriculum for military games within the curricula adopted by the military institutions in Islamic countries since these games play an effective role in training leaders especially in decision-making, another recommendation is the importance of establishing centers for military games in military colleges to take advantage of the potential of this means, especially In training and qualifying leaders and staff of all different levels.

Keywords: war games, military Training.