

Harangi-Tóth Zoltán őrnagy:

EGY STRATÉGIAI SZINTŰ HADIJÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSÉNEK ÉS LEVEZETÉSÉNEK TAPASZTALATAI¹

DOI: [10.35926/HSZ.2020.5.6](https://doi.org/10.35926/HSZ.2020.5.6)

ÖSSZEFOGLALÓ: 2020 márciusának első hetében a Nemzeti Közszerződési Egyetem (NKE) egy új, kísérleti jellegű gyakorlat helyszíne volt: a Felsőfokú Vezetőképző Intézet (FVI) hallgatói és érintett oktatói állománya egy olyan (katonai) stratégiai tervezéssel és vezetéssel kapcsolatos foglalkozáson vettek részt, amelynek alapját egy kereskedelmi forgalomban kapható hadijáték, a Next War: Poland képezte.

A foglalkozás előkészítése és levezetése különbözött a hagyományos gyakorlatokon megszokottaktól, s célja a jelenleg az egyetemen futó, főleg elméleti kutatások gyakorlatba történő átültetésének és gyakorlati hasznának vizsgálata volt. Jelen publikációban a gyakorlat vezetőségének egyik tagja osztja meg tapasztalatait és ismerteti a résztvevőkkel közösen elvégzett kiértékelés során született eredményeket.

A tanulmány szándéka egy szakmai vitákkal szegélyezett folyamat elindítása, amely a Magyar Honvédségben már most is (részben) meglévő hadijátékos tapasztalatra és tudásbázisra épül, s amelynek végeredményeképp a most alkalmazott egyéb tervezési és értékelési eljárásokkal kiegészített, a modern angolszász hadijátékokkal egyenértékű módszertan jöhet létre.

KULCSSZAVAK: hadijáték, Next War: Poland, gyakorlat, Nemzeti Közszerződési Egyetem, vezetőképzés

A Nemzeti Közszerződési Egyetem (NKE) Hadtudományi és Honvédtisztképző Kara a hazai tisztképzés legfontosabb intézménye, s mint ilyen, az alapképzéstől a katonai felsővezetői képzésig végzi munkáját a Magyar Honvédség számára, a megrendelő igényeinek megfelelően. Azonban egyetemi jellegéből adódik, hogy az oktatók egyben kutatók is, akiknek a legfrissebb nemzetközi trendek hazai alkalmazhatóságának vizsgálata mellett új eljárások kidolgozása is a feladatuk. A kutatói feladatkör sikeres ellátásához a kar rendelkezik a szükséges nemzetközi intézményi kapcsolatrendszerrel és általános infrastruktúrával – mindezen túl azonban egy sokkal fontosabb erőforrás is a rendelkezésére áll: ez pedig a hallgatói állománya. Az egyetem oktatási intézményi jellegéből adódik, hogy a kutatáshoz szükséges szürkeállomány és a kísérletezésbe bevonható, jellemzően érdeklődő résztvevők egy helyen vannak, ami alapvető feltétel volt a publikáció alapját adó hadijáték-gyakorlat megszervezése során is. Ezek alapján tehát 2020 márciusának első hetében az NKE egy új,

¹ Készült az Innovációs és Technológiai Minisztérium ÚNKP-19-3-1-NKE-98 kódszámú Új Nemzeti Kiválóság Programjának szakmai támogatásával.

kísérleti jellegű gyakorlat helyszíne volt, amelynek alapját egy kereskedelmi forgalomban kapható hadijáték, a *Next War: Poland* képezte.

A Felsőfokú Vezetőképző Intézet (FVI) stratégiai szintű kurzusa (korábbi elnevezésével a „vezérkari tanfolyam”) kiemelkedik a képzési portfólióból, hiszen hallgatói állománya a Magyar Honvédség és néhány szövetséges állam alezredesi és ezredesi rendfokozatú tagjaiból áll – ami feltételezi a több évtizedes szakértelem és a hazai, illetve külföldi (műveleti) tapasztalat meglétét. Erre a tudásbázisra támaszkodott ez a kísérleti jellegű hadijáték-alapú gyakorlat is – és a feltételezésünk helyesnek bizonyult, mert a résztvevők tudása komoly hozzáadott értéket és folyamatos, értékes visszacsatolást eredményezett mind a gyakorlat, mind pedig a kiértékelés során.

Leszögezhetjük tehát: egy új elmélet gyakorlatba ültetése során kiemelt szempont a megfelelő részt vevő állomány kiválasztása, amely adott esetben a siker és a kudarc közti választóvonalat is jelentheti. Véleményem szerint, a Magyar Honvédség szerencsés helyzetben van, hiszen egy értékes kapcsolatrendszerrel és infrastruktúrával ellátott kutatóhellyel rendelkezik, amelynek hallgatói állománya a tisztikar teljes spektrumát lefedi, így számos vizsgálathoz tud megfelelő résztvevőket találni, akik saját szakmai tudásukkal ténylegesen hozzájárulhatnak a kutatások sikeréhez. Ezen elvek mentén gondolkodtunk tehát, amikor az FVI Katonai Felsővezető Szakirányú Továbbképzési Szak 29. tancsoportjának résztvevőit kiválasztottuk a gyakorlatra.

A gyakorlattal kettős célunk volt: egy forгатókönyvön kívüli, amely a saját korlátaink és a rendelkezésünkre álló erőforrások felmérésére, valamint a modern angolszász wargame egyetemi képzési portfólióban való helyének megtalálására irányult; illetve volt egy hadijátékon belüli, oktatási cél is, amely a stratégiai képességfejlesztés és erőalkalmazás általános ábrázolására irányult.

A GYAKORLAT ELŐKÉSZÍTÉSÉNEK SZEMPONTJAI

A gyakorlat előkészítése 2019 nyarán indult, és több személyes egyeztetés során körvonalazódott, hogy melyek lesznek a foglalkozás legfontosabb sarokpontjai. A kezdeti inspirációt az amerikai tengerészgyalogosok vezérkari iskolája, a US Marine War College (MCWAR) által végrehajtott és a szintén amerikai GMT Games által készített *Next War*-sorozattal² szerzett tapasztalatok adták.³ Az általuk alkalmazott eljárások vizsgálata során több lehetőség is felmerült a hazai alkalmazással kapcsolatban,⁴ amelyek főleg a szűk keresztmetszetek (szaktanterem rendelkezésre állása, térképészeti támogatás stb.) beazonosítására és a megvalósítás mikéntjére fókuszáltak.

² A GMT Games *Next War* sorozata a modern, azaz napjainkban vagy a nagyon közeli jövőben játszódó konfliktusok lejátszására készült. A sorozat tagjai az európai hadszíntér mellett a pakisztáni–indiai, kínai és tajvani, valamint a kínai–vietnámi, illetve a koreai küzdelmeket jelenítik meg. A sorozat folyamatosan frissül, és a játékokba a kiegészítőkön keresztül beépítik a legújabb haditechnikai és védelempolitikai változásokat. [https://www.gmtgames.com/c-47-next-war-series.aspx#\[PageNumber\(0\)|PageSize\(50\)|PageSort\(Name\)|DisplayType\(Grid\)\]](https://www.gmtgames.com/c-47-next-war-series.aspx#[PageNumber(0)|PageSize(50)|PageSort(Name)|DisplayType(Grid)]) (Letöltés időpontja: 2020. 04. 30.)

³ James Lacey: How does the next great power conflict play out? Lessons from a wargame. *War on the Rocks*, 22. 04. 2019. <https://warontherocks.com/2019/04/how-does-the-next-great-power-conflict-play-out-lessons-from-a-wargame/> (Letöltés időpontja: 2019. 05. 04.)

⁴ Harangi-Tóth Zoltán: A stratégiai hadijátékok szerepe a katonai felsővezető-képzésben. *Honvédségi Szemle*, 148. évf. 2020/1., 91–100. https://honvedelem.hu/wp-content/uploads/2020/01/Harangi-Tóth-Zoltán-őrnagy_A-stratégiai-hadjátékok-szerepe-a-katonai-felsővezető-képzésben.pdf (Letöltés időpontja: 2020. 04. 04.)

Ezek alapján hamar megállapítottuk, hogy a Kar Hungária körüti telephelyén szükség lesz egy hadijáték szaktanteremre, ahol az alapfokú tisztképzés terepasztalos hadijáték-foglalkozásaitól (*wargaming sand table*) a tanfolyami rendszerű és mesterfokú képzésben részt vevők térképen alapuló gyakorlataiig⁵ minden megtalálható. Az infrastruktúra tantermi jellegéből adódóan és a rendelkezésre álló lehetőségeket is figyelembe véve az analóg, térképen történő hadijáték levezetése mellett döntöttünk – ez egyébként is így lett volna, hiszen a költséghatékonyság és a „kedvező ár-érték arány” a kezdetektől fogva az első igazolásra váró hipotézisünk volt.

A gyakorlat végrehajtását korlátozó tényezők közül a legkorábban beazonosított az aljátászó állomány hiánya volt. Ez elsöre nem tűnt leküzdhetetlen akadálnak, mivel a szimuláció motorját adó, kereskedelmi forgalomban kapható hadijáték⁶ változatos szintű absztrakciójának köszönhetően képes a teljes műveleti terület kezelésére. Tény azonban: arra vonatkozóan csak óvatos becsléseink voltak, hogy miként valósul majd meg a végrehajtást modellező és a tevékenységek sikerességéről visszacsatolást biztosító törzs, valamint a parancsokat kiadó csoportok közötti kommunikáció a humán tényezők (létszámok) korlátozott rendelkezésre állása miatt. Annak érdekében tehát, hogy ennek hatását csökkentjük, egy rövid, de komplex táblázatot dolgoztunk ki, ami az összhaderőnemi parancsok kiadását és a szándék továbbítását segítette. A második és harmadik hipotézisünk tehát az volt, hogy kevés, mindössze néhány fős törzs mellett is sikeresen le lehet vezetni a hadijátékot, mégpedig egy kereskedelmi forgalomban kapható, civileknek szánt játék felhasználásával.

A fizikai korlátokon kívül egyéb, a gyakorlat kialakításánál figyelembe vett szempontok is az analóg, azaz a manuális hadijáték megtartása mellett szóltak – az egyik ilyen célunk az volt, hogy a részt vevő csoportokat ne zavarja meg a „képernyőfókusz”, azaz a monitor méretű, széttagolt kép helyett egy nagy, általános helyzetet ismertető térképről tájékozódjanak, és egyben lássák az egész eseményort. E gondolat megvalósítása mentén szereztük be a hadszíntereket, azaz a teljes Baltikumot és Észak-Lengyelországot⁷ ábrázoló, 1:500 000 méretarányú TPC-térképeket és a táblamágneseket.⁸

⁵ Harangi-Tóth Zoltán: Mi a történelmi hadijáték és miért van helye a katonai felsőoktatásban? *Hadtudomány*, XXIX. évf. 2019/4., 119–128. http://mhht.eu/hadtudomany/2019/2019_4/119-128_Harangi-Toth.pdf (Letöltés időpontja: 2020. 04. 04.)

⁶ Professzionális hadijátékos körökben régóta téma, hogy lehetséges-e a civil közönség számára, hobbijátéknak szánt wargame-eket katonai műveletek szimulálására fölhasználni. Az ilyen módon felhasználható, kereskedelmi forgalomban kapható játékokat nevezik „polcról levett” (Commercial-Off-The-Shelf – COTS) hadijátékoknak. Esetünkben módosítottunk az eredetileg két fő részére készült, nyílt módú, azaz egy közös térképen játszható játékon, mert a gyakorlat során a játékosok zárt módon, azaz egymás műveleteiről csak a gyakorlatvezetéségen keresztül tájékozódhattak (közös elhelyezés és fizikai elkülönítés hiányában ez utóbb, technikai okokból csak korlátozottan valósult meg), emellett pedig a két oldalt háromra bontottuk, hogy egy pluszszintnyi interakciót is beiktassunk. Ezzel egy módosított kereskedelmi forgalomban kapható hadijátékot (Modified-Commercial-Off-The-Shelf – MCOTS) hoztunk létre.

⁷ Esetünkben ez a legnagyobb különbség az inspirációnkul szolgáló 2019-es amerikai hadijátékkal szemben. James Lacey és csoportja Korea, Tajvan és Kelet-Európa hadszíntereit, azaz globális műveleteket modellezett, míg esetünkben csak az európai hadszíntér jelent meg – ennek megfelelően nem az amerikai fél, hanem a NATO kapta a fő szerepet.

⁸ A TPC térképek és a táblamágnesek megtekinthetők a gyakorlaton készült képeken: Szilágyi Tibor – Harangi-Tóth Zoltán: Stratégiai hadijáték az Egyetemen. Nemzeti Közszerzői Egyetem Hadtudományi és Honvédtisztképző Kar, 2020. 03. 17. <https://hhk.uni-nke.hu/hirek/2020/03/17/strategiai-szintu-hadijatek-az-egyetemen> (Letöltés időpontja: 2020. 04. 26.)

A gyakorlatvezetőségnek kifejezetten az volt a szándéka, hogy kizökkentse a résztvevőket a megszokott szűk szakmai szerepekből, és a lehetőségekhez mérten a képzés szintjét és egyben célját jelentő általános felső vezetői szerepek felé terelje őket. Ennek érdekében a hallgatók kis csoportokban, kijelölt beosztások és valódi belső hierarchia nélkül dolgoztak. A feladat végrehajtásában is nagy szabadságot kaptak, mert a hadijáték forgatókönyve csak rendkívül kevés korlátozást tartalmazott, inkább informatív jellegű volt.

A negyedik hipotézisünk ehhez kapcsolódóan az volt, hogy ha a résztvevők kizökkennek a megszokott kerékvágásból, előtérbe kerül a kreatív munkavégzés a kritikai gondolkodással szemben. Nem árulok el titkot, ha előre jelzem, hogy ez volt a többség számára a gyakorlat legszokatlanabb része, és a kiértékelés során többször is előkerült. Az, hogy a résztvevőknek el kellett hagyniuk a megszokott szakmai szerepeket és struktúrákat, ezáltal pedig a saját komfortzónájukat, a jövőben feszültség forrása lehet, amelynek kezelésében a gyakorlatot megelőző felkészítés kiemelten fontos szerephez jut. Véleményem szerint ezt a kreativitást előtérbe helyező szemléletmódot kell a továbbiakban is képviselni, viszont a résztvevőkben határozottabban szükséges tudatosítani a gyakorlatvezetőség erre vonatkozó szándékát, elkerülve az ebből adódó lehetséges félreértéseket.

A KIINDULÓHELYZET

A gyakorlat végrehajtását megelőző héten kiadtuk a tudatosan rövid terjedelmű scenáriót és a kiindulóállapotot tartalmazó dokumentumcsomagot, amely tartalmazta a *Next War: Poland* szabályait, a részt vevő felekről készült biztonság- és védelempolitikai elemzéseket, valamint a kezdetektől rendelkezésre álló erőket, oldalankénti bontásban. A visszacsatolások alapján, ez az idő rendkívül kevésnek bizonyult a felkészüléshez – legalább egy hónappal korábban ki kellett volna adni –, így egyöntetűen megállapítottuk: a felkészülés szintjéből eredő biztonságérzet nagyban növeli a gyakorlattal szembeni elfogadottságot.⁹

A gyakorlat első napján, az általános tájékoztatót követően a részt vevő állomány három csoportot alakított: az egyik a képzeletbeli amerikai (zöld), a másik a szövetséges NATO (kék), a harmadik pedig az agresszor piros (orosz, fehérorosz) felet játszotta a hadijáték során. Ezt követően ismertettük a forgatókönyvet, amely 2016–2023 közötti, hipotetikus európai biztonságpolitikai eseményekre épült.¹⁰ A hadijáték tényleges kezdőéve egyébként 2023 volt.

A szükséges információk birtokában a hadijáték következő, stratégiai tervezési fázisában (az ún. „prefázisban”) a csoportoknak lehetőségük volt egy lista alapján egy képzeletbeli összeget elkölteni erre a hétéves periódusra. Ez a csoportspecifikus lista katonai diplomáciai, szövetségi politikai, képességfejlesztési és haditechnikai beszerzések sorát tartalmazta, amelyeknek „megvásárlásával” a résztvevők az általuk preferált területeken előnyökre tehetek szert, ellenfeleik előnszerzését korlátozhatták, esetleg bizonyos hadszíntérközeli régiókban növelhették jelenlétüket.

⁹ A visszacsatolások egyik része a hadijátékot követő kiértékelés (After Action Review – AAR) során, míg másik része a folyamatosan töltött kérdőíves mintavétel eredményeként született meg.

¹⁰ Az NWP a szemben álló felek hadrendjének kérdésében a RAND Corporation Balti-tanulmányát vette alapul, amely 2016-ban jelent meg, és nagy hatást gyakorolt a NATO-tagállamok Oroszországgal szembeni új koncepciójának kialakítására. Michael Johnson – David A. Shlapak: Reinforcing Deterrence on NATO's Eastern Flank. Wargaming the Defense of the Baltics. Rand Corporation, 2016. https://www.rand.org/pubs/research_reports/RR1253.html (Letöltés időpontja: 2020. 01. 03.)

A felsorolás tartalmazott „fehér zajt” is, azaz olyan fejlesztéseket, amelyek tényleges eredményt nem hoztak, s főleg a szcenárióhoz kapcsolódtak. Előfordult, hogy a csoportok nem tényleges stratégiai, hanem harcászati fejlesztést választottak, amely szintén elszalasztott lehetőség volt – tényleges hatást nem gyakorolt a hadijátékra –, itt az értékelési szempont a stratégiai fejlesztések helyes beazonosításának képessége volt. A visszacsatolások alapján a lista fontosságához mérten, annak értelmezésére kellő időt kell biztosítani. Véleményem szerint ez a fázis a leginkább bővítésre érdemes, annak érdekében, hogy a hadijáték műveletközpontú spektrumát is bővíthessük és a stratégiai szinten való tevékenységet jobban ábrázolhassuk. Ugyanakkor ez a fázis ténylegesen hozzájárul a végleges kezdő forgatókönyv kialakításához, közvetetten pedig a magával ragadó, egyedi narratíva létrehozásához.

A rendelkezésre álló források és az eltérő célok aszimmetrikus jellege minden csoportot más-más kihívás elé állított. Ezeket a kihívásokat az erő–idő–tér hármasa alapján csoportosíthatjuk.

A piros fél erőinek döntő hányada a kezdetektől fogva rendelkezésre áll, míg az idő előrehaladtával, gyenge logisztikai képességei miatt erői felmorzsolódnak. A terepadottságokat figyelembe véve számára korlátozó a tér is, mivel erőit irányokba koncentrálva nagy távolságokat kell megtennie viszonylag gyorsan, hogy megelőzze a lemorzsolódást. A csoport számára a legnagyobb nehézséget a nagy mennyiségű egység mozgatása és koordinálása, illetve a feladatszabás és az adminisztráció jelentette. Ezt a nehezítést a gyakorlatvezetőség részben tudatosan építette be, amellyel a rendelkezésre álló kommunikációs csatornák terhelhetőségét vizsgáltuk. A gyakorlatot követő kiértékelés során több fejlesztést szolgáló javaslat is elhangzott, amelyek közt a parancstovábbítás volt az egyik neuralgikus pont.

A zöld fél számára a rendelkezésre álló erők két csoportra oszlottak, így számukra a térbeli szétszórtság és az összhaderőnemi, különösen a haditengerészeti kötelékek koordinálása jelentett kihívást. A gyorsan rendelkezésre álló erők nagy része kiválóan felkészített, magas készenléti fokú („elit”) könnyűgyalogos kötelékekből állt, amelyek konvencionális műveletek során, a piros félhez hasonló összetételű, páncélos- és gépesített kötelékek ellen a terep függvényében is csak korlátozottan voltak bevethetők.

A kék fél kezdetben frusztrálónan kevés erővel rendelkezett,¹¹ és a szimulációban a NATO-felvonulás is csak a képzeletbeli V. cikkely életbe léptetését követően kezdődhetett meg – akkor is meglehetősen véletlenszerűen beérkező, többnemzeti kötelékekkel számolva. A kék fél számára tehát az idő jelentette a legnagyobb kihívást, míg a tér a legkomolyabb korlátozást, hiszen szövetséges országok területi szuverenitásának részleges feladásáról volt szó, ahol a nemzeti érdek a szövetségivel ütközött.

A HADIJÁTÉK TAPASZTALATAI

A hadijáték előkészítése során egy rövid képességbemutató keretében, vázlatosan ismertettük az NWP szabályait, ami alapján a résztvevők megfigyelhették, hogy a rendszer mit és hogyan tud szimulálni. A tapasztalatok alapján az ilyen tájékoztatók rendkívül fontosak, mert hozzásegítenek ahhoz, hogy a résztvevőkben bizalom épüljön ki a rendszer iránt, és ezáltal könnyebben elfogadják a visszacsatolásként érkező eredményeket. Összességében

¹¹ A Next War: Poland három forgatókönyvet hoz: az első a teljesen felkészületlen kék–zöld erőket ért meglepés, a második a részben felvonult és tartalékok behívását megkezdett kék–zöld szövetség, míg a harmadik a teljes felvonulást követő piros támadás. Mi ezek közül a másodikikat – a részben felvonult piros erők mellett a mozgósítást megkezdő NATO-forgatókönyvet – választottuk.

az általunk becsült idő erre kevés volt, de a hallgatók rendkívül pozitívan álltak a dologhoz, így a kezdeti bizalmatlanságot sikerült áthidalni.

A hadijáték kiválasztása során fontos szempont volt a kellő mértékű absztrakció a műveletek kezelésében, mivel nem volt célunk az analitikus hadijátékokra jellemző számítógépes támogatás valóságúságával való versengés.¹² Ez tulajdonképpen bizonyos elemek (haditengerészeti műveletek, logisztika stb.) leegyszerűsítését jelentette annak érdekében, hogy minimális alájátszó állomány mellett is valóságot megközelítő eredmény születhessen. Összegezve tehát: a módszer, amivel a hadijáték az eredményt eléri, nem valóság, de a végén kiadott eredmény mégis elfogadható mértékben megközelíti azt – e két pont megkülönböztetése igen fontos, hiszen a felhasználó szempontjából az eredmény számít. Az NWP a civil piacra szánt hobbijátékok közül a komplexebbek közé tartozik, mégis, a visszacsatolások alapján, ha választani kellene a szimuláció és a játék között, abban konszenzus volt, hogy játékról beszélünk.

Mindezek mellett célszerű figyelembe venni, hogy a bizalomépítéshez szükséges elmélyülni a szabályok megismertetésében, mert az rendkívül időigényes folyamat, ugyanakkor fennáll annak a veszélye is, hogy a résztvevők számára nem a valóságot közelítő tevékenység, hanem a szabályok mélyebb ismerete válik a siker forrásává.¹³ Ez lényegében azt jelenti, hogy aki jobban ismeri a játékszabályt, az jobban tudja játszani a játékot, ezáltal legyőzi ellenfelét még akkor is, ha az nála látványosan felkészültebb szakmailag.¹⁴ Ez végtelenül káros lenne bármilyen katonai tevékenység begyakorlása, vagy akár az oktatás során, hiszen veszélyes eljárások rögzítését jelentené, és téves eredményekre vezetne. Véleményem szerint célszerű továbbra is a szükséges mértékben ismertetni a szabályokat, mert az a kellő bizalom megalapozásához elkerülhetetlen, de semmiképp sem olyan mértékben, hogy a csoportok a játék játszására koncentráljanak a tényleges tevékenységek begyakorlása helyett.

Ezt a helyzetet a gyakorlatvezetőségnek, a hadijáték moderátorának fel kell ismernie és mielőbb kezelnie kell – jelen esetben a csoportok nem voltak közvetlenül kapcsolatban magával a hadijátékkal, így ez kellőképpen biztosított volt. Véleményem szerint, bár a *Next War: Poland* az értékelések alapján inkább játék, mint szimuláció, és a tevékenységek eredményét megadó mechanizmusai valóban meglehetősen absztraktak és leegyszerűsítettek, mégis a végeredmények a valóságot az elvárt szinten megközelítő eredményre vezettek.

A kockázatvállalás mértékét a rendszer kockadobással modellezi, amely meglepően jól vizsgázott a gyakorlat során. Az eredmények azt igazolták, hogy a közel azonos vagy azonos színvonalon álló fegyveres erők közti összecsapások során a felek csak akkor érhetnek el sikereket, ha az ellenfél védelmi rendszereit bizonyos döntő pontokon túlterhelik – az elaprózott csapások jellemzően elenyésző vagy könnyen javítható eredményt produkáltak.

¹² A gyakorlat során többször előkerült, hogy milyen viszonyoknak kell lennie az egymáshoz látszólag közel álló eljárások, a hadijáték és a szimulációs törzsgyakorlat, valamint az analóg és a digitális levezetési módok között. Véleményem szerint a két eljárás egymás kiegészítésére szolgál, egymással pedig nem kiválthatók. Az analóg hadijáték tökéletes egy első, nagy, általános kép kialakítására és az első benyomások (insight) megszerzésére, amelynek alapján a további vizsgálatra érdemes koncepciók kijelölhetők, az ezek alapján készített műveleti tervek pedig pontos szimulációs és matematikai eljárásokkal tovább elemezhetők. Ez költséghatékonyságot és időmegtakarítást jelent, hiszen a fontos és korlátozott erőforrásokat, elemzőkapacitásokat már egy leszűkített célcsoport vizsgálatára kell csak alkalmazni.

¹³ William F. Owen: What's Wrong with Professional Wargaming? 26. 04. 2020. <https://paxsims.wordpress.com/2020/04/26/owen-whats-wrong-with-professional-wargaming/> (Letöltés időpontja: 2020. 04. 26.)

¹⁴ James Lacey: Teaching Operational Maneuver. PAXsims, 06. 08. 2019. <https://paxsims.wordpress.com/2019/08/06/lacey-teaching-operational-maneuver/> (Letöltés időpontja: 2019. 11. 06.)

Ez azzal a pozitív eredménnyel járt, hogy a csoportok a műveletek minden spektrumában elkezdtek a valóban stratégiai jelentőségű célok beazonosítását, a csoportspecifikus képességeknek megfelelően a hadszíntérszintű fegyverrendszereket pedig valóban a leghatékonyabb módon, koncentráltan igyekeztek alkalmazni. Ez utóbbi pedig segítette a katonai stratégiai vagy felső vezetői gondolkodás gyakorlatban való alkalmazását.

Mint látható, a csoportok döntően nem a játéktechnikai kérdések értelmezésével voltak elfoglalva, ez pedig a gyakorlat előnyére vált – kivételt ez alól a parancstovábbítási és az adminisztrációs nehézségek jelentettek, amelyeknek oka azonban nem az NWP, hanem a korlátozott humán erőforrás volt. A játék szabályrendszere nem tolakodott előtérbe, hanem a háttérben futott.

Szintén a humán erőforrás korlátozottsága okozta azt a sok holtidőt, ami az egyes fázisok között előfordult. Ez megtörte az események folyását, ami mindenképpen káros, hiszen a hadijáték jellemzője, hogy képes egy úgynevezett „flow-t”, azaz magával ragadó sodrást, a narratívából, vagyis a közösen alakított történetből eredő különleges légkört létrehozni, amely beszippantja a résztvevőket, akik ezáltal aktívabban és nagyobb elégedettséggel vesznek részt a játékban.¹⁵ Ez a sodrás különösen értékes jellemzője az angolszász wargame-eknek, és a civil társasjátékokban gyökerezik. Egyöntetű volt a csoportok véleménye arról, hogy a holtidő károsan hatott a hangulatra, megtörte az események lendületét, ezért azt mindenképpen kezelni kell. Véleményem szerint, erre kezdetben megfelelő módszer lenne a hadijáték egyes fázisaiban születő eredmények egyenletes adagolása, de a probléma csak az alajátzók bevonásával szüntethető meg teljesen.

A játék a végkifejletig nem jutott el, mert a rendelkezésre álló idő túl kevésnek bizonyult – a szimulációban tíz napot játszottak le a játékosok, amely során a piros fél előnye a kezdeti erőforrás-aszimmetria miatt tulajdonképpen végig megmaradt. Ennek a tíz napnak a végére a kék/zöld és a piros fél is döntési ponthoz érkezett, mert az egyik oldal a lengyel fővárost, míg a másik a kalinyingrádi exklávé központját fenyegette. Végül két befejezést modelleztünk, az egyik hagyományos módon, míg a másik a tömegpusztító fegyverek alkalmazásával történt.

Az NWP összesen hathétnyi játékidőt biztosít a résztvevőknek, ezért a lejátszott idő rövidségére való tekintettel tényleges eredményhirdetésre nem került sor – ez nem is lehet célja egy oktatásban, pedagógiai céllal alkalmazott wargame-nek, ahogy jelen esetben sem volt az.¹⁶ A szcenárión belüli célunk a stratégiai képességek fejlesztésének és hatásainak ismertetése, valamint a szemben álló felek erőforrásainak, lehetőségeinek és korlátainak kreatív módon történő ábrázolása volt, amelyet – a közös értékelés alapján – elértünk.

A TOVÁBBFEJLESZTÉS LEHETŐSÉGEI

A hadijáték alapú gyakorlat általánosságban igazolta a hozzá fűzött reményeket, egyértelműen helye van az FVI portfóliójában. A továbbfejlesztésre az egyetem berkein belül két irány mutatkozik: az első a gyakorlat továbbfejlesztése, a másik pedig az egymással összefüggő, több (hadműveleti és törzstiszti) tanfolyamot és (felsővezető–MSc–BSc) képzési szintet összekötő gyakorlatsorozat létrehozása.

¹⁵ Ed McGrady: Getting the Story Right about Wargaming. War on the Rocks, 11. 08. 2019. <https://warontherocks.com/2019/11/getting-the-story-right-about-wargaming/> (Letöltés időpontja: 2019. 11. 08.)

¹⁶ Harangi-Tóth Zoltán: Nemzetközi hadijátékrendek. Honvédségi Szemle, 148. évf. 2020/2., 116–117. <https://kiadvany.magyarhonvedseg.hu/index.php/honvszemle/article/view/49/48> (Letöltés időpontja: 2020. 04. 26.)

Egyértelmű, hogy a hadijáték mind módszertanában, mind a valós biztosítás szempontjából fejlesztendő. Idén megtettük az első lépéseket, amelyek igen komoly tapasztalatokat eredményeztek. Látszanak a gyenge pontok, amelyeknek megerősítésére közel egy év áll a rendelkezésünkre. Ezek közül a szaktanterem kijelölése és a megfelelő eszközök, szükséges anyagok beszerzése az egyszerűbb, mert a helyszínt adó tanterem a jövőben is színhelyül szolgálhat, és az idén felhasznált kiegészítők egy része továbbra is elérhető marad.

Az állandóan rendelkezésre álló, tehát nem hallgatói állományból kikerülő, felkészült humán erőforrás biztosítása előfeltétele a jövő magas szintű hadijátékainak. Ennek érdekében célszerű lenne egy néhány fős szakcsoport létrehozása a kar állományából, mely az MHP vonatkozó főnökségeivel, illetve bizonyos területeken a MH Modernizációs Intézettel szorosan együttműködve biztosítaná a kutatások zavartalan folytatását és (akár nemzetközi) gyakorlatok megszervezését és levezetését is. Egy ilyen szakcsoport létrehozása regionálisan egyedülálló teljesítmény lenne, amelyre az egyetemi környezet ideális hátteret biztosíthat. A munkájuk kis anyagi és személyügyi vonzattal, de nagy hozzáadott értékkel bírna.

A másik fejlesztési irány a több képzés összevonásával létrehozott gyakorlatsorozat, ahol szintén két további verziót érdemes megemlíteni. Az egyik a csak katonák bevonásával levezetett hadijátékok, a másik pedig egy távlati perspektívát jelentő lehetőség: a kar civil szakon tanuló hallgatóit, kiemelten a nemzetközi biztonság- és védelempolitika szakosokat lehetne integrálni.

A csak katonai jellegű hadijáték esetén az FVI képzése a NATO Szövetséges Erők Európai Főparancsnoksága (Supreme Headquarters Allied Powers Europe – SHAPE) szerepében tisztán a katonai stratégiai szint feladataival foglalkozhatna, míg a Hadművelési tanfolyam résztvevői egy Összhaderőnemi Művelési Tervező Csoport (Joint Operations Planning Group – JOPG) tevékenységét gyakorolhatnák be. A Katonai vezetői mesterképzési szak hallgatói egy magasabb harcászati szintű kötelék törzset játszhatnak, akár a harcászati tanfolyam résztvevőit is bevonva alárendelt dandártörzsként. Egy ilyen gyakorlat koordinálása rendkívül nagy feladat, de a szintek tervezési fázisait időben eltolva meg lehet oldani a terem- és oktatóbeosztást is. A hadijáték sajátosságainak megfelelően minden tanfolyam és képzés csoportjait be lehet osztani piros, kék vagy zöld törzsekbe, ezáltal biztosítva a mostani gyakorlatról hiányzó alájátszókat.

A leendő biztonságpolitikus hallgatókat bevonva a politikai szint is megjelenhetne a hadijátékokon. A mesterképzési szakon tanulók a NATO politikai vezetését, míg az alapképzési szakosok a különböző törzsek politikai tanácsadóit (Political Advisor – POLAD) játszhatnak, így testközelből láthatnának katonai törzsmunkát, a katonák pedig megtapasztalhatnák a civil kontrollt.

Célszerű ugyanakkor figyelembe venni, hogy több szint és több szak bevonása megnövekedett koordinációt igényel a gyakorlatvezetőség részéről, ami azt jelenti, hogy több héten keresztül, folyamatosan zajló, egymásra hatással lévő gyakorlatokat kell összehangolni, ezért ebbe csak összeszokott, állandó állománnyal érdemes belevágni. Érdemes kiemelni azt is, hogy a hadijáték tisztán oktatási célt kell hogy szolgáljon, nem pedig reprezentációs vagy egyéb, a kreatív, narratívavezérelt jellegétől idegen célt, hiszen fontos tény, hogy a valós végeredmény adott esetben eltérhet az „elvárttól”. A wargame magas hozzáadott értéke elvész, ha túlnő azon, amit a jellege alapján a gyakorlat vezetősége még kezelni tud, s így, önbeteljesítő módon, még a jól működő hadijátékos-eseményekben is megrendítheti a bizalmat.

ÖSSZEGZÉS

A gyakorlatvezetőség és a résztvevők egyaránt pozitívan nyilatkoztak a gyakorlat után. A gyakorlat tervezése során az önmagunk számára felállított hipotézisek nagy részét teljesen vagy részben igazolni tudtuk – ki kell emelni a csoportok pozitív hozzáállása mellett a nagy hazai és nemzetközi tapasztalatokon alapuló, folyamatos visszacsatolást is, amely előremozdította a feladat-végrehajtást. Összességében a gyakorlatvezetőség helyesen becsülte meg azokat a szűk keresztmetszeteket, amelyek kihatással voltak a munkavégzés minőségére, azonban ezeket gyakran a források hiányában, pusztán a helyes technológia alkalmazásával sem sikerült kiküszöbölni.

A szcenárió alapján a résztvevők megtapasztalhatták a modern, azonos vagy közel azonos technikai színvonalon álló felek közti küzdelem sajátosságait egy viszonylag egyszerű szimulációs modellen keresztül. Ilyenek voltak például: a nagy műveleti tempó, a gyorsan emelkedő veszteségi ráta, az erős összhaderőnemi jelleg, a hadszíntér teljes spektrumában aktív, jól felkészült ellenfél és a hadszíntér bármely pontját elérni képes stratégiai fegyverek koncentrációja jelentette fenyegetés. A műveletek megkezdését követő tizedik nap végére a felek egységesen úgy értékelték, hogy hadászati szinten a kezdeményezés megszerzése vagy megtartása a tömegpusztító fegyverek bevetése nélkül, pusztán a rendelkezésre álló hagyományos erőkkel nem kivitelezhető. Ez a gyakorlat egyik legnagyobb tapasztalata, amely jól mutatja, hogy milyen felelősség nehezedhet a stratégiai szintű döntéshozókra egy a NATO keleti szárnyát veszélyeztető fenyegetés esetén.

Elmondható az is (és ez talán a legfontosabb szempont), hogy látszik az a szegmens, ahol a modern értelemben vett, angolszász hadijátékoknak helyük van. A jelenleg is folyó kutatásoknak az a céljuk, hogy további lehetséges kapcsolódási pontokat tárjanak fel az egyetemi képzési portfólió és az MHP, illetve a Magyar Honvédség Modernizációs Intézete és egyéb szervezetei között.

A 2019/2020-as tanév végén két hallgató (egy alap- és egy mesterszakos) adott le jeles értékelésű hadijátékos témájú szakdolgozatot, sőt, Tudományos Diákköri (TDK) és több futó, illetve jövőbeni, az Innovációs és Technológiai Minisztérium (ITM) által támogatott sikeres, országos szintű kutatás-fejlesztési pályázati munka is kapcsolódik már a témához, amely pedig azt igazolja, hogy az egyetem ideális terep a wargame-ekkel kapcsolatos kutatások végzésére. A hallgatói érdeklődés mindenképpen nagyon pozitív irányba mutat, hiszen a tavaly beindult, népszerű fakultációs foglalkozásokon túl, a Magyar Honvédség több jelenlegi és egy jövőbeni tisztje is komoly elkötelezettséget tanúsít a téma iránt. Részben ezért a 2020/2021-es tanévtől, az NKE történetében először, több szakon, több hadijátékos tantárgy is indul.

Látható tehát, hogy a hadijáték egy olyan költséghatékony és rugalmas módszertan, amely egyre nagyobb érdeklődésre tart számot, immár hazánkban is. A modern angolszász wargame egy friss diszciplína, ezért azt mielőbb integrálni kell a Magyar Honvédség módszertani portfóliójába, annak állandó és bejáratott eszközévé kell tenni, kutatása a szervezet minden szintjének érdeke, hiszen relatíve kis anyagi ráfordítással nagy hozzáadott értéket teremthet. A hadijáték természetesen nem csodaszer, nem is szabad annak tekinteni és mindenre alkalmazni. A sikeréhez számtalan, főleg a szervezeti kultúrában gyökerező változás szükséges, ellenkező esetben a pozitív hatásai nem tudnak hosszú távon érvényesülni.

FELHASZNÁLT IRODALOM

- GMT Games: Next War Series. [https://www.gmtgames.com/c-47-next-war-series.aspx#\[PageNumber\(0\)|PageSize\(50\)|PageSort\(Name\)|DisplayType\(Grid\)\]](https://www.gmtgames.com/c-47-next-war-series.aspx#[PageNumber(0)|PageSize(50)|PageSort(Name)|DisplayType(Grid)])
- Harangi-Tóth Zoltán: *A stratégiai hadijátékok szerepe a katonai felsővezető-képzésben*. Honvédségi Szemle, 148. évf. 2020/1., 91–100. [https://honvedelem.hu/wp-content/uploads/2020/01/Harangi-Tóth-Zoltán-örnagy_A-stratégiai-hadijatekok-szerepe-a-katonai-felsővezető-képzésben.pdf](https://honvedelem.hu/wp-content/uploads/2020/01/Harangi-Toth-Zoltan-ornagy_A-strategiai-hadijatekok-szerepe-a-katonai-felsővezető-képzésben.pdf)
DOI: 10.35926/HSZ.2020.1.7
- Harangi-Tóth Zoltán: *Mi a történelmi hadijáték és miért van helye a katonai felsőoktatásban?* Hadtudomány XXIX. évf. 2019/4., 119–128. http://mhtt.eu/hadtudomany/2019/2019_4/119-128_Harangi-Toth.pdf
DOI: 10.17047/HADTUD.2019.29.4.119
- Harangi-Tóth Zoltán: *Nemzetközi hadijátéktrendek*. Honvédségi Szemle, 148. évf. 2020/2., 113–124. <https://kiadvany.magyarhonvedseg.hu/index.php/honvszemle/article/view/49/48>
DOI: <http://doi.org/10.35926/HSZ.2020.2.11>
- Johnson, Michael – Shlapak, David A.: *Reinforcing Deterrence on NATO's Eastern Flank. Wargaming the Defense of the Baltics*. RAND Corporation, 2016. https://www.rand.org/pubs/research_reports/RR1253.html
- Lacey, James: *How does the next great power conflict play out? Lessons from a wargame*. War on the Rocks, 22. 04. 2019. <https://warontherocks.com/2019/04/how-does-the-next-great-power-conflict-play-out-lessons-from-a-wargame/>
- Lacey, James: *Teaching Operational Maneuver*. PAXsims, 06. 08. 2019. <https://paxsims.wordpress.com/2019/08/06/lacey-teaching-operational-maneuver/>
- McGrady, Ed: *Getting the Story Right about Wargaming*. War on the Rocks, 11. 08. 2019. <https://warontherocks.com/2019/11/getting-the-story-right-about-wargaming/>
- Owen, William F.: *What's Wrong with Professional Wargaming?* PAXsims, 26. 04. 2020. <https://paxsims.wordpress.com/2020/04/26/owen-whats-wrong-with-professional-wargaming/>
- Szilágyi Tibor – Harangi-Tóth Zoltán: *Stratégiai hadijáték az Egyetemen*. Nemzeti Közszerződési Egyetem Hadtudományi és Honvédtisztképző Kar, 2020. 03. 17. <https://hhk.uni-nke.hu/hirek/2020/03/17/strategiai-szintu-hadijatek-az-egyetemen>