

Juhász Tamás százados – Harangi-Tóth Zoltán őrnagy:

A HADIJÁTÉKOK ALKALMAZÁSI LEHETŐSÉGEI DÖNTÉSHOZATALI KÉPESSÉGET FEJLESZTŐ ESZKÖZKÉNT¹

DOI: [10.35926/HSZ.2022.3.6](https://doi.org/10.35926/HSZ.2022.3.6)

ÖSSZEFOGLALÓ: A publikáció hadijátékok (wargame-ek) formális oktatási, képzési és célfelkészítési eszközként történő alkalmazási lehetőségeit vizsgálja. A kutatás alapját elsősorban a nemzetközi katonai vezetői felkészítések elemzése adja, amelyet a hazai tapasztalatokkal kiegészítve, azokkal összevetésben elemeznek a szerzők. A tanulmány célja annak bemutatása, hogy más haderők milyen módon közelítik meg a döntéshozatalra való felkészítést, és hogyan integrálják a hadijátékokat ebbe a folyamatba, kiemelve azokat az univerzális szempontokat, amelyek bármely hadsereg (így a Magyar Honvédség) számára érvényesek lehetnek, függetlenül annak méretétől és feladatrendszerétől. Ezt egészíti ki a hadijátékok hazai alkalmazási tapasztalatainak összefoglalása és a különböző képzésekbe történő integrálhatóságának vizsgálata, amely különösen aktuális napjainkban, amikor a tisztképzés új rendszerének kialakítása zajlik.

KULCSSZAVAK: oktatás, képzés, hadijáték, nemzetközi tapasztalatok, tisztképzés

BEVEZETÉS

A modern hadijátékok a 19. századtól fogva valamilyen formában jelen vannak a katonai (felső)oktatásban, néhány nemzet azonban napjainkban is különös gondot fordít alkalmazásukra a tisztképzésében. A magyar példával történő összevethetőség kedvéért érdemes áttekinteni néhány ország hadijáték-alkalmazási gyakorlatát, szokásait a tisztképzésük kezdeti szakaszában, kiemelve módszertanuk – melynek súlyponti eleme a döntéshozatali gyakorlása és a harcászati elvek tanulása – egy-egy markánsabb elemét. Természetesen szinte a világ összes tisztképző intézményében vannak hasonló módszerek, itt azonban igyekeztünk a hazai haderőfejlesztés és haditechnikai beszerzések szempontjából relevánst (Németország) kiválasztani, illetve a NATO szövetségi (Amerikai Egyesült Államok és Egyesült Királyság), vagy éppen ellenkezőleg, egy semleges ország (Svédország) jó gyakorlatait bemutatni. A szelekció szempontja a diverzitás volt, azaz a kérdés lehető legszélesebb körű vizsgálata, elkerülve az azonos körből történő példaválasztást – egyedüli kritériumként a nyugati típusú wargame-ek alkalmazását mint kritériumot tartottuk szem előtt.

A formai követelmények miatt a kiválasztott országok képzési rendszerének és minden oktatási szintjének teljes körű ismertetésére nincs lehetőség, ezért célirányosan a tiszt

¹ A mű TKP2020-NKA-09. számú projekt a Nemzeti Kutatási Fejlesztési és Innovációs Alapból biztosított támogatással, a Tématerületi Kiválósági Program 2020 pályázati program finanszírozásában valósult meg.

(kadét) képzésben történő hadijáték típusok alkalmazására és alkalmazási tapasztalataira koncentrálnunk, egy-egy specifikációt példaként bemutatva – főleg a szárazföld vonatkozásában. Bemutatásra kerül Svédország, amely már 1830-ban átvette és lefordította a porosz *Kriegsspiel* szabályait, illetve az Egyesült Királyság és az Amerikai Egyesült Államok, mint két élvonalbeli hadijátékos ország, valamint Németország, a módszer őshazája.

HADIJÁTSZÁS AZ AMERIKAI EGYESÜLT ÁLLAMOKBAN

Az Amerikai Egyesült Államok Katonai Akadémiája (*United States Military Academy* – USMA), vagyis a West Point 1802-ben alakult.² Az akadémiára felvételt nyert tisztjelöltek egy négyéves egyetemi jellegű képzésen vesznek részt, melynek elsődleges célja a vezetőképzés, a fegyvernemi képzésre a szakmai tanfolyamokon kerül sor. A West Pointon ennek megfelelően a hadtudományi program³ három tanfolyamra épül: MS100 Bevezetés a háborús küzdelembe, MS200 Harcászati döntéshozatal és MS300 Szakaszszintű eljárások.⁴ Tanítási módszerként rendszeresen alkalmaznak harcászati döntéshozatali játékokat (*Tactical Decision Game* – TDG) és szimulációs gyakorlatokat. A szimuláció használatát integrálják az oktatásba a „harcászati példa” (*Tactical Example* – TE) használatával, amely három nap alatt négy tevékenységre terjed ki:

- előadások – videókkal és erős vizualizációval kiegészítve;
- harcászati döntéshozatali gyakorlat (*Tactical Decision Exercise* – TDE), előkészítése nagyjából hasonló egy térképi gyakorlathoz, végére egy tervet kell készíteni;
- egy egynapos szabadtéri terepbejárás;
- „szimulációs nap”, amikor egy osztályteremben a kidolgozott tervet szimuláción keresztül végrehajtják, ilyenkor általában a virtuális harcteret (*Virtual Battlespace* – VBS)⁵ használják, egy tanteremben egyszerre 14–18 tisztjelölt tud gyakorolni szakaszszintű beosztásokban.⁶

A formális képzésen kívül további hadijátékkal történő tanulási lehetőséget a Hadijáték-bizottság (*Wargames Committee*) biztosít a West Pointon. Ez a hadijátékklub elkötelezett abban, hogy segítse a tisztjelölteket a hadsereg sikeres tisztjeivé válásában azáltal, hogy gyakorlati tapasztalatokat ad a kadétoknak a hadijátékok segítségével kialakítható stratégiai gondolkodásban. A tisztjelöltek különféle hadijátékokat használnak a hadtörténet tanulmányozására – például a kereskedelmi forgalomban kapható történelmi hobbi hadijátékokon keresztül – a nemzetek és a hadseregek történelme során tapasztalt hadászati, hadműveleti és harcászati problémák kivizsgálására, valamint a bajtársiasság kialakítására és a játékok

² The U.S. Military Academy at West Point. <https://www.westpoint.edu/> (Letöltés időpontja: 2021. 07. 30.)

³ Military Program – Academic Year 2021. United States Military Academy, West Point, 10. <https://s3.amazonaws.com/usma-media/inline-images/academics/dean/PDFs/Approved%20AY21%20Greenbook.pdf> (Letöltés időpontja: 2021. 04. 14.)

⁴ Course Catalog. United States Military Academy, West Point: MS100, MS200, MS300 courses. https://courses.westpoint.edu/crse_dept_catalog.cfm?str_sub_div_ofc_sym_cd=MACC-Q (Letöltés időpontja: 2021. 04. 14.)

⁵ A VBS egy számítógépes platform, alkalmazásához a hallgatónak egyéni képzés szükséges. A VBS egy külső cég fejlesztése, melyet a svéd haderő preferenciái szerint módosított. Több generációja létezik, a hazai, térképalapú MARS szimulációs rendszerhez csak kismértékben hasonlít.

⁶ Johan Erik Elg: Wargaming in Military Education for Army Officers and Officer Cadets. King's College London, London, September 2017, 188–189. https://kclpure.kcl.ac.uk/portal/files/86127641/2018_Elg_Johan_1275392_ethesis.pdf (Letöltés időpontja: 2020. 09. 29.)

népszerűsítésére. A kadétek történelmi miniatúrákat és terepasztalokat, valamint társasjátékokat használnak a háború összetettségének tanulmányozására. A csatlakozáshoz nem szükséges előzetes játéktapasztalat.⁷

Az Amerikai Egyesült Államok pályakezdő tisztjeinek szakmai felkészítése néhány hónapos szaktanfolyamokon történik, és azért a kiválósági központok (*Center of Excellence – CoE*) rendszere felel. A tisztek előmenetelük függvényében további tanfolyamokra és képzésekre kerülnek beiskolázásra, ahol szintén találkozhatnak a hadijátékokkal. Ilyen például a Manőver Kiválósági Központ (*Maneuver Center of Excellence*) a georgiai Fort Benningben, amelyet a gyalogos- és a harcokcsízó tisztek alapképzésére és haladó szintű szakmai továbbképzésére hoztak létre 2010-ben. Az első számú vezetőtovábbképző-tanfolyamuk a századosi – századparancsnoki, zászlóalj-részlegvezetői és kismértékben dandártörzstiszti szintű – tanfolyam (*Maneuver Captain's Career Course – MCCC*), ahol a kritikai és a kreatív gondolkodás fejlesztése is cél, és a fő tantárgya a harcászat.⁸ Oktatási filozófiájuk a kiscsoportos képzésre épül, ahol egy osztály maximum 15 fő. Az oktatás súlypontja az ellenséges és a saját manőveralegységek harcára, azok feladatainak tervezésére és vezetésére irányul, és a középpontjában álló katonai döntéshozatali folyamatot (*Military Decision Making Process – MDMP*) nyolc hét időtartamban tanulják.

A képzésükben sok szimulációt használnak, aminek két fő fókuszpontja van: az egyik taktikai problémák megoldása, a másik a környezet és a különböző szereplők (például a civilek) megjelenítése. A feladatot egy nyolcórás tervezési feladaton belül az MDMP alapján kell végrehajtani, és ennek részeként hajtják végre a legjobb cselekvési vázlat (*Course of Action – COA*) kiválasztására szolgáló hadijátékot, melyet „hivatalos hadijátéknak” neveznek.⁹ Egy kezdeti súlypontelemzés és egy COA-analízis a feladat, amit a tanfolyam utolsó szakaszában. a zászlóaljfázisban (*Battalion Phase*) többször végrehajtanak. A tanfolyam során egykori zászlóaljparancsnokokat is bevonnak, sőt cserélik az oktatókat is a tanfolyami csoportok között, hogy azok tagjai minél több nézőpontot megismerjenek.¹⁰

A fenti példából látható, hogy a leendő tisztek elsősorban a komplex problémák megértésére, a szemléletformálásra és a vezetői döntéshozatal begyakorlására, esetleg rekreációs és hadtörténelmi ismeretbővítés céljából találkozhatnak a hadijátékokkal, míg a századosi rendfokozatba lépéskor az MDMP-tervezéshez szükséges módszereket ismerik meg.

EGYESÜLT KIRÁLYSÁG

A Sandhursti Királyi Katonai Akadémia (*Royal Military Academy Sandhurst – RMA*)¹¹ a világ egyik legismertebb alapfokú tisztképző intézménye. A közel egyéves képzés három modulból áll: alap (*junior*), középhaladó (*intermediate*) és haladó (*senior*). A döntéshozatallal és a tervezéssel a leendő tisztek a középhaladó ciklusban ismerkednek meg.

⁷ Wargames Committee. United States Military Academy, West Point. <https://www.westpoint.edu/military/directorate-of-cadet-activities/academic-clubs/wargames-committee> (Letöltés időpontja: 2021. 02. 20.)

⁸ Maneuver Captain's Career Course. US Army Fort Benning and the Maneuver Center of Excellence. <https://www.benning.army.mil/Infantry/199th/CATD/MCCC/Student-Information.html> (Letöltés időpontja: 2021. 04. 14.)

⁹ Elg: i. m. 199.

¹⁰ Uo. 200.

¹¹ Royal Military Academy Sandhurst. <https://www.army.mod.uk/who-we-are/our-schools-and-colleges/rma-sandhurst/> (Letöltés időpontja: 2021. 07. 30.)

Az akadémia oktatói 2015-ben az *Aldershot Skirmish RMAS* nevű hadijátékot kezdték tesztelni, amely hasonlított egy manuális történelmi hobbihadijátékhoz, hexagonális ráccsal fedett térképes és papírjelölős megjelenítéssel. Legfőbb hibája a sematikus terepábrázolás volt (a térképet preferálták), valamint az oktatók konzervatív gondolkodásuk mellett nem tudták a dobókockát és a jelölőket elfogadni, így kudarcát¹² követően egy új hadijátékot próbáltak ki, amelyet az Egyesült Királyság Védelmi Akadémiája (*Defence Academy of the UK*) állományából érkezett Tom Mouat őrnagy vezetett be.

A *Sandhurst Free Kriegsspiel* nevű hadijáték 2016 óta fut az akadémián.¹³ Először Mouat az oktatókat képezte ki, hogy mint játékvezetők/döntőbírók megfelelően vezethessék le a gyakorlatot. Az eredeti német *Kriegsspiel* e modern verziójában kulcsszerepe van a játékot vezető személynek. A játékot két felnagyított térképen játsszák, ahol a piros és a kék fél egymástól elkülönítve, lehetőleg külön teremben dolgozik, és az ellenfél erőiből csak a felderítetteket ismerik meg, azaz rejtett (*closed* vagy *double blind*) formájú játékról van szó. A tisztjelöltek egy csoportként tevékenykednek hierarchia és parancsnok nélkül a kék és a piros fél esetében is. Az egységeket, eszközöket, fegyvereket jelölőkkel (*counter*) ábrázolják. A kadétok döntéseiket csoportosan, kreatív módon hozhatják meg, mely tevékenységnek tudatosan elvárt része a vita végi konszenzus kialakítása.

A folyamat egy alaphelyzetből induló akció–reakció–ellenreakció. A piros fél kezd, egységeit pozícióba helyezi, majd a kék eldönti, hogy milyen irányból lép be a „térképre”. A meghozott döntést közli a játékvezetővel, aki elbírálja, hogy kivitelezhető-e az akció, és ha igen, akkor átmegy a másik asztalhoz, és az eredményt megjeleníti a szemben álló fél térképén. A szemben álló válaszreakciója ugyanígy történik. A háborúban gyakran fellépő információhiányt (azaz a clausewitz-i „háború ködét” – angolul *fog of war*) a játék úgy szimulálja, hogy az ellenségből mindkét fél számára csak annyi látszik, amennyit felderítettek. Természetesen a felderítésre a csapatoknak külön döntést kell hozniuk. E körülményeket a játékot vezető oktató szabályozza.

Fesztes szabályrendszer nincs, csak a „józan ész szabályai” és a fizikai törvényszerűségek képezik a keretet, kiegészítve néhány irányelvvel (például egységidő alatt megtett út), ezért kiemelt fontosságú a foglalkozásvezető/döntőbíró felkészültsége és tapasztalata. A hadijáték térképe valós terepet jelenít meg, amelyet a gyakorlat lefolytatása előtt szemrevételezéssel tanulmányozhatnak. A *Sandhurst Free Kriegsspiel* komoly munkát, hozzáértést és egyedi oktatói attitűdöt követel a játékot vezető személytől. A gyakorlat során a hallgatók kérdezhetnek is, illetve az oktató rávezető kérdésekkel vagy válaszokkal segítheti a tanulási folyamatot.¹⁴ Ezt a hadijátékot nemcsak önmagában játsszák, hanem egy összetettebb gyakorlat része a következők szerint:

- harcászati gyakorlat csapatok nélkül terepen (*Tactical Exercise Without Troops* – TEWT);
- valós terep szemrevételezése;
- feladat vétele, parancs tanulmányozása;
- terep értékelése;
- elgondolás, COA kidolgozása;
- megbeszélés;

¹² Elg: i. m. 149.

¹³ Uo. 150.

¹⁴ Uo. 145–152.

- hadijáték lejátszása;
- kiértékelés – a brit oktatók egyértelmű célja, hogy a gyakorlat közben megvitassanak kérdéseket a terepről, a lehetőségekről, a kockázatról és a kiszámíthatatlanságról.¹⁵

A felsorolt példák közül ez áll legközelebb az eredeti, 19. századi hadijátékhoz, hagyományörzési szempontból azonban koránt sincs szó. A *Kriegsspiel* típusú játékokra a kötetlen, csoportos döntéshozatali jellegük miatt esett a választás, és direktben, analóg módon vezetik le őket. Ez utóbbi hozzájárul ahhoz, hogy a leendő vezetők számára elsődlegesen az átfogó, „nagy kép” kialakítása lesz a cél, azaz bármilyen helyzetben igyekeznek majd ösztönösen képbe helyezni magukat és gyorsan felmérni a lehetőségeiket, valamint a kihívások teljes spektrumát. További előnye a hadijátéknak, hogy olcsó, hisz a komponensek többször felhasználhatók, digitális infrastruktúrát és nagy kiszolgálóállományt nem igényelnek – ugyanakkor ez az olcsóság adja a hátrányukat is, hisz a leendő fiatal tisztek elsősorban nem térképen, hanem a terepen találkoznak majd a kihívásokkal. Ennek áthidalására szolgál a fent ismertetett rendszer, amely során a műveleti területet ténylegesen be is járják a résztvevők. Érdemes megemlíteni, hogy század-, de inkább az a fölötti szinten ez már nem jelent problémát, hisz a tervezés jellemzően a kezdetektől már térképalapú.

NÉMETORSZÁG, A KRIEGSSPIEL SZÜLŐHAZÁJA

A német hadsereg tiszti iskolája, a *Die Offiziersschule des Heeres*¹⁶ Drezdában található, ez az első lépés a tisztképzési rendszerben. A felvételt nyert kadétek hat hónapos előképzést kapnak, majd belépnek az első tiszti tanfolyamra, az OF1-re, amely egy évig tart. A tisztjelöltek ezután csatlakoznak a Bundeswehr két egyetemének egyikéhez – Hamburgban vagy Münchenben – körülbelül négyéves tanulmányokra, hogy polgári diplomát szerezzenek. Ezt követően visszatérnek Drezdába a második tiszti tanfolyamra, az OF2-re, amely három hónapig tart. A tiszti kinevezés után áthelyezik őket az egyik fegyvernemi iskolába, ahol megkapják utolsó képzésüket, hogy szakaszparancsnokok lehessenek.¹⁷

Az OF1 tanfolyamon nincs szimuláció vagy hadijáték, az OF2 tanfolyamon viszont a német tisztképzés alapmódszertana szerint igen. Itt tanterem, terepasztal, szimuláció, terep sorrendben halad a kiképzés gyakorlati része. A haditechnikai eszközök magas üzemeltetési költségei miatt a számítógépes szimuláció került előtérbe, továbbá a szimulátorokon a különböző harcászati helyzeteket könnyebben meg lehet ismételni, illetve sokkal kevesebb időbe kerül egy ilyen foglalkozást megszervezni és levezetni.

A német felfogás szerint a zászlóalj szint a legalacsonyabb harcászati szint, ahol a kinetikus hadviselés taktikai elemeit érdemben lehet gyakorolni.¹⁸ A SIRA és a SiTA szimulációs rendszereket alkalmazzák. A Gyakorlatok Támogatására Szolgáló Szimulációs Rendszert (*Simulationssystem zur Unterstützung von Rahmenübungen* – SIRA) a CAE Elektronik GmbH német vállalat 1995-ben fejlesztette ki katonai oktatásra. A német hadsereg fő SIRA-létesítménye a drezdai tiszti iskolában található. A Katonai Akadémiák

¹⁵ Rex Brynen: Sandhurst Kriegsspiel. PAXsims, 03. 01. 2016. <https://paxsims.wordpress.com/2016/01/03/sandhurst-kriegsspiel/> (Letöltés időpontja: 2021.01.10.)

¹⁶ Offiziersschule des Heeres. <https://www.bundeswehr.de/de/organisation/heer/organisation/ausbildungskommando/offizierschule-des-heeres> (Letöltés időpontja: 2021. 07. 30.)

¹⁷ Elg: i. m. 113.

¹⁸ Uo.

Harcászati Szimulációalapú Képzése (*Simulation-based Tactical Training for Military Academies – SiTA*)¹⁹ egy újabb rendszer, amelyet kifejezetten a katonai tantermi oktatásra fejlesztettek ki. Mindkét szimulációt zászlóaljszinten alkalmazzák, és valós időben futtatják – ez utóbbi tulajdonság alapvető fontosságú a döntéshozatalra történő nevelési hangsúly miatt. Egy zászlóaljszintű gyakorlathoz a SIRA esetében 30, a SiTA esetében 6-8 operátorra van szükség.²⁰

A SIRA-létesítmény fő feladata a tanfolyamok támogatása és a katonák számára a katonai döntéshozatali folyamat gyakorlásának lehetősége. Ezért a SIRA alkalmazásához rendelt tanulási célok harcászati gyakorlatot és döntéshozatalt érintenek. A döntéshozatali folyamat a zászlóalj parancsnokságára koncentrál, amelyet a század harcászati szintje mint alacsonyabb parancsnoki szint támogat. A zászlóalj-parancsnokságon gyakorlók nincsenek kapcsolatban a szimulációs rendszerrel,²¹ ők térképen terveznek, döntést hoznak és kiadják a parancsot a századparancsnokoknak, akik külön helyiségben vannak, szintén a térképen terveznek, döntenek, majd kiadják a parancsot a szakaszparancsnokoknak, akik viszont már kapcsolatban vannak a szimulációs rendszerrel. A zászlóalj-parancsnokság és a századparancsnokok rádióan kommunikálnak. A játékigazgató és az ellenerő (*Red Cell*) külön helyiségben vannak, és reagálnak a szakaszok tevékenységére (interakció), amit a rendszer megjelenít, ezáltal formálódik a narratíva. A gyakorló osztály adja a parancsnokokat a gyakorlatba, egy másik osztály pedig az operátorok szerepében van, így a gyakorló parancsnokok a feladatra tudnak koncentrálni, nem kell a szimulációs rendszert kezelniük. A szimulált zászlóalj általában öt századból áll, ami azt jelenti, hogy elegendő pozíció van egy gyakorló kadétosztály számára, amikor a vezetői pozíciókat váltják. A gyakorló osztály parancsnoka játékigazgatóként ellenőrzi és irányítja a SIRA-gyakorlatot.²² A rendszer nagyban hasonlít ahhoz, ahogyan a számítógéppel támogatott törzsvezetési gyakorlatok és gyakorlások rendszere hazánkban is felépül.

A SiTA-rendszer kifejezetten tantermi oktatásra készült, és a cselekvési vázlatok kidolgozásáról szól. A szimuláció segítségével a tisztjelöltek megtapasztalhatják a hibák következményeit és természetesen a sikereket is. A SiTA oktatási módszertanához hozzátartozik az oktatói kritika és a visszacsatolás, továbbá a szimulált interakciók során a harcászati alapelvek megvitatására is sor kerül a feladat utáni kiértékeléskor. A szimuláció kétoldalú és kompetitív, mivel a kék fél szerepeiben a gyakorló tisztjelöltek vannak, a piros felet pedig operátorok irányítják az osztályfőnök parancsai (szabványos elvek) alapján. A piros felet irányító személy elsősorban oktató, nem pedig a piros fél parancsnoka. A gyakorlat itt is két szinten történik, a zászlóalj-parancsnokság és századparancsnokok szintjén. Tisztjelölteknek a gyakorlat előtti napon harcparancsot kell készíteniük a kidolgozott cselekvési változat alapján. A gyakorlat első órájában a zászlóaljparancsnok kiadja a parancsát, majd négy csoportban végrehajtják a háromórás szimulációt egy-egy COA alapján.²³

¹⁹ Szintén a CAE vállalat gyártja, de itt az angol rövidítést használják. CAE GESI-SiTA Classroom Trainer. <https://www.cae.com/defence-security/what-we-do/training-systems/cae-gesi-sita-classroom-trainer/> (Letöltés időpontja: 2021. 07. 29.)

²⁰ Elg: i. m. 113–114.

²¹ Nem a teljes törzs, mert nem a törzs gyakorol, hanem a parancsnok.

²² Elg: i. m. 116.

²³ Elg: i. m. 116–117.

A fenti példából is látható, hogy a német hadijátzás erősen technikai és hierarchia-központú, valamint a szimulációk használata jellemzi, sokkal kevésbé az angolszász eljárások módszertana. Georg von Reisswitz találmánya tehát minden sikeressége ellenére már a két háború között is átalakult (a versailles-i béke jelentette korlátozások miatt eleve *Planspiel* néven alkalmazták), de igazán nagy változást a második világháború vége hozott. Az újjászerveződő német haderő szakított a korábbi hagyományokkal, és mind a kifejezés, mind a módszertan is mellőzött lett a Bundeswehrben – sőt a *Kriegsspiel* még napjainkban is a militarizmusra utaló kifejezésnek számít, így nem is használják. Ez az oka, hogy a SIRA- és a SiTA-rendszereket „szimulációalapú gyakorlatnak” nevezik, nem pedig hadijátéknak.²⁴

Németországban az angol *wargaming* kifejezést doktrinális szempontból egyenértékűnek tekintik a COA elemzőmódszerrel, és a német döntéshozatali folyamatnak sem része a hadijáték. NATO-szövetségesként jártasnak kell lenniük a tervezési folyamat részeként megjelenő elemzőmódszerben, de azt csak magasabb szinten, a Bundeswehr Vezetési Akadémia (*Die Führungsakademie der Bundeswehr*) tanfolyamain alkalmazzák.²⁵

Az elmúlt évek amerikai és brit újításai a hadijátzás területén azonban lassan a német haderőbe is beszivárognak, ami többek között az Akadémia Politikatudományi, Stratégiai és Társadalomtudományi Tanszékének docense, Thorsten Kodalle alezredes úttörő munkásságának köszönhető,²⁶ akinek a segítségével a mátrix hadijátzás is megjelent Németországban. Elmondható tehát, hogy az évszázados tradíciói ellenére jelenleg a német hadijátzás nem lényeges tényező sem a haderőben, sem nemzetközi szinten, és ez a módszertan csak brit és amerikai hatásra kezd újra gyökeret verni az országban.

A SVÉD PÉLDA

A semleges svéd haderő tisztképzését a Svéd Védelmi Egyetem²⁷ (*Försvarshögskolan* – FHS)²⁸ végzi, de biztosítja a főiskolai szintű (BA) tisztképzést és az egyetemi szintű (MA) képzést is. A tisztjelölteket négy profil szerint képzik: szárazföldi, haditengerészeti, haditechnikai és légierő profil. A legnagyobb hangsúlyt a szárazföldi képzés kapja, itt alkalmazzák leginkább a hadijátékokat, ezért mi is ezzel fogunk foglalkozni. A tisztképzést az FHS és a hadsereg Szárazföldi Hadviselési Központja²⁹ (*Land Warfare Centre* – LWC) együtt hajtja végre, hároméves időtartamban.³⁰

A tisztjelöltek a második szemesztertől kezdődően találkoznak a hadijátékokkal, és összesen három szemeszterben használják őket. Négyféle hadijátékot alkalmaznak, kezdetben egy egyszerű térképes verziót (*Map & Counter*), melynek keretében lejátsszák az általuk korábban tervezett feladatot (*Game the Plan*). A következő szint az FHS saját tervezésű hibrid térkép/tábla hadijátéka, a *Gépesített Zászlóalj* (*Board Game Mechanized Battalion* – BMBat), amely

²⁴ Uo. 138.

²⁵ Uo. 137–143.

²⁶ Fakultät Politik, Strategie und Gesellschaftswissenschaften. <https://www.bundeswehr.de/de/organisation/weitere-bmvg-dienststellen/fuehrungsakademie-der-bundeswehr/fakultaeten/fakultaet-politik-strategie-und-gesellschaftswissenschaften> (Letöltés időpontja: 2021. 07. 19.)

²⁷ A Nemzeti Közszerződés Egyetemhez hasonlóan (félleg) civil egyetem, mely vállalta a tisztképzést is.

²⁸ Swedish Defence University. <https://www.fhs.se/en/swedish-defence-university.html> (Letöltés időpontja: 2021. 07. 30.)

²⁹ A századosi és a századparancsnoki tanfolyamokat, valamint a tisztképzés 4. és 5. szemeszterét ebben az intézményben hajtják végre.

³⁰ Elg: i. m. 57.

két parancsnoki szintet is megjelenít oldalanként (piros és kék): a tisztjelöltek zászlóalj- és századszinten is tudnak gyakorolni egy időben egy játékon belül. A gyakorlat levezetéséhez öt térkép szükséges, az ötödik a *master map*. A játék zárt formában történik – a *Kriegsspiel*hez hasonlóan –, a játékigazgató vezeti, őt támogatja két megfigyelőtiszt, akik további feladata a zászlóaljszinten gyakorló tisztjelölt segítése. A foglalkozást hadijátékhét keretei között szervezik meg, és minden tisztjelölt legalább két pozícióban tud gyakorolni egy átlagosan 60 fős évfolyamból. Egy hadijáték időtartama mintegy három és fél óra,³¹ tehát naponta egy délelőtti és egy délutáni alkalomra van idő.

A negyedik és az ötödik szemesztert az LWC-ben töltik, ahol két hadijátékot alkalmaznak. Az egyik egy virtuális harctér (VBS) számítógépes szimulációja, ahol raj- és szakaszparancsnoki szinten gyakorolnak a virtuális térben, a másik az LWC egy saját fejlesztésű hibrid hadijátéka. Ez utóbbi egy szeminárium/térképi verzió, amelynek segítségével néhány alkalommal speciális problémákat dolgoznak fel. Ötvözi a megbeszélésekre koncentrááló szemináriumi játékokat a hagyományosabb térképes hadijátékkal. A játékokat azért fejlesztették ki, hogy valós afganisztáni harci adatokra alapozva elemezzék a svéd erők helyzetét. Ez mára oktatási eszközzé fejlődött, ahol a játékot vezető oktató kritikus kérdéseire adott válaszokat elemzik, és a narratíva az elfogadott érvek alapján alakul, amit egy földre terített nagyított térképen vezetnek. A hallgatók a térkép körül szerveződve követik az eseményeket, a hátsó sorokban pedig szakértők segítik az oktatási kérdés feldolgozását. Az LWC elnevezésében a neve *Reasoning Wargame*, azaz érvelő hadijáték.³²

Az oktató tisztek a kereskedelemben kapható több hadijátékot is megvizsgáltak alkalmazhatóságuk szempontjából, néhányukból hiányolták a realizmust. Bizonyos játékokban a véletlenszerűséget szimuláló mechanizmusok természetellenes csapatmozgásokat jelenítettek meg, megítélésük szerint ezek a játékok zászlóaljszint fölött alkalmazhatók inkább. A svéd oktatók kifogásai között volt a svéd felszerelések és egységek megjelenítésének hiánya, ezért az amúgy megfelelő játékok preferenciáiknak módosításával létrehozták saját hibrid térkép/tábla hadijátékukat, amire jó példa a már említett BMBat. Ugyanígy egy eredetileg külföldi kereskedelmi forgalomban kapható hadijátékot saját igényükre szabtak a virtuális harctér átalakításával, valamint ellátták svéd egységekkel és eszközökkel.³³

A tisztjelöltek a visszajelzéseikben a manuális hadijátékot megjelenítés és interakciók szempontjából előnyben részesítették a számítógépes alkalmazásokkal szemben, ellenben megjegyezték, hogy a merev elbírálás, azaz a szigorú szabályok és az azokra való koncentrálás gátolja a szabad gondolkodást és a harcászati elvek tanulását a hadijáték során, egyébként jó lehetőség a döntéshozatal és a parancsok kiadásának gyakorlására. A kereskedelmi forgalomban kapható hadijátékok bonyolult szabályrendszerének megtanulása többletmunkát követel a hallgatóktól, viszont elengedhetetlen, mert a játékok csak a szabályok értelmezésével együttesen biztosítják az élményt és a szimuláció megfelelő minőségét. Amennyiben

³¹ Elg: i. m. 59.

³² Nagyban hasonlít a magyar gyakorlatban a két világháború közötti időszakban is használt „alkalmazó megbeszélés” elnevezésű módszertanhoz. Lásd Intézkedés a kiképzés végrehajtására. 2. füzet. A vezetők kiképzése. M. Kir. Honvédség Főparancsnoka 38.050/el. HfP. kik. Budapest, 1938, 27–30. https://nkerepo.uni-nke.hu/xmlui/bitstream/handle/123456789/14903/muz472_2.pdf;jsessionid=E28F5B278CD5B12D07A4D21CD5D1A753?sequence=1 (Letöltés időpontja: 2021. 07. 19.)

³³ Elg: i. m. 64.

nincs idő a szabályok megtanulására, akkor szükség van egy játékot vezető személyre, akivel kiváltható a szabálytanulás kognitív terhe.³⁴

A svéd haderőben a hadijáték alkalmazásának célja egyértelműen a döntéshozatal gyakorlása, és a hangsúly is ezen van, emellett a saját hadijáték-verziójuk alapján kiválóan tartják a harcászati elvek oktatására is. Az alkalmazott módszereknek itt is része a valós helyszínek felderítése, majd műveleti tervek készítése, amelyeket a hadijáték során tesztelnek is.³⁵

A svéd képzés meglehetősen sok hadijátékot tartalmaz, amelyek között kiemelt helyen szerepel a *Kriegsspiel*-típusú rejtett játékok alkalmazása, illetve a szigorú szabályok szerinti, a kereskedelmi forgalomban kapható játékokhoz hasonló táblás *wargame*-ek alkalmazása. A svéd tisztképzés példája azért is érdekes, mert a hazaihoz hasonlóan egy hibrid, civil és katonai (védelmi) egyetemi modellben történik, ahol a vezetési és az általános elméleti képzések az intézmény bázisán történnek, míg a haderőnemenként differenciált szakmai anyag egy része a haderő által működtetett LWC-vel együttműködésben valósul meg.

Ahogy a fentiekből is látszik, ahány ország, annyiféle jó gyakorlatot alkalmaznak, mégis van köztük átfedés. Ez egyfelől a közös célrendszerből adódik, másfelől a vezetési és a döntési kérdések megközelítésében keresendő. Érdekes párhuzam, hogy több ország tisztképzése nyúl vissza a gyökereket jelentő *Kriegsspiel*-hez, függetlenül attól, hogy egyetemi jellegű (svéd) vagy szakmaitanfolyam-szerű (brit) rendszerről beszélünk. Ezenfelül meg kell említeni, hogy a West Pointon dedikáltan hobbi és rekreációs hadijátékosklub is működik, amely főleg hadtörténelmi példák és események feldolgozásával segíti elő a hallgatók szervezeti kötődésének megszilárdítását és biztosít közösségi élményt számukra.

A MAGYAR HADIJÁTSZÁS ÉS A TISZTKÉPZÉS KAPCSOLATA

A fenti példákkal összevetésben kijelenthető, hogy Magyarország és a Magyar Honvédség az elmúlt években elkezdett felzárkózni a nemzetközi trendekhez, amelyektől kezdetben lényeges elmaradás mutatkozott.³⁶ A hazai tisztképzés alapvetően a Nemzeti Közszolgálati Egyetem bázisán zajlik, amely az alapképzéstől a stratégiai szintig bezárólag több oktatási és képzési opciót biztosít a pályájuk különböző szintjein lévő tisztek számára.

Az alapképzésben jelenleg a katonai vezetői és a civil (Nemzetközi biztonság- és védelempolitika) képzéseken egyaránt találkozhatnak a hallgatók hadijátékkal – jelenleg még csak szabadon választható kurzusok formájában,³⁷ amelyeket az elmúlt években jelenléti és digitális oktatási formában is sikeresen megtartottunk. A szabadon választható formátum biztosítja azt, hogy csak a leginkább érdeklődő hallgatók vegyenek azon részt. Ez egyben jó módszer annak felmérésére, hogy milyen tényleges érdeklődés mutatkozik a téma iránt, ugyanakkor azt is jelenti, hogy a módszertan még nem tart ott, hogy mindenki számára kötelezővé minősítsék, ezért előfordulhat, hogy egy alapszakos hallgató nem ismeri meg a hadijátékokat a tanulmányai során.

³⁴ Uo. 65.

³⁵ Uo. 67.

³⁶ Harangi-Tóth Zoltán: Nemzetközi hadijátéktrendek. Honvédségi Szemle, 2020/2., 113–121. <https://kiadvany.magyarhonvedseg.hu/index.php/honvszemle/issue/view/5/6> (Letöltés időpontja: 2021. 12. 05.)

³⁷ NKE HHK Hadtörténelmi, Filozófiai és Kultúrtörténelmi Tanszék, tematikák. <https://hkh.uni-nke.hu/oktatasi-egysegek/hadtortenelmi-filozofiai-es-kulturortorteneti-tanszek/oktatas-kutatas/tematikak> (Letöltés időpontja: 2021. 07. 01.)

A katonai vezető alapszakon a szabadon választható *Hadijáték és harcászati szintű döntéshozatal* elnevezésű tantárgy használja a vezetéstudomány, a hadtudomány és részben a katonai pszichológia ismeretanyagát is. Alapvetően a képzésben meglévő hiányosságok (elmélet és gyakorlat közötti túl gyors átmenet) pótlására került létrehozásra német minta alapján: a célja az elméleti harcászati anyag elmélyítése, begyakoroltatása volt játékos környezetben.³⁸ A kurzus tematikája úgy épül fel, hogy a honvéd tisztjelöltek a tanteremben tanult elmélet alapján oktató vezetéssel mellett egy biztonságos (*safe to fail*) környezetben saját, egyetemi kidolgozású vagy kereskedelemben beszerezhető *wargame*-ek segítségével több csoportban, kompetitív módon gyakorolhatják a különböző harcászati helyzetek feldolgozását és a kihívásokra adott reakciókat, hozhatnak döntést, amelynek következményeiről szinte azonnal visszajelzést kapnak – mindezt kifejezetten olcsón megvalósítva.

A következő lépés, hogy az érvényben lévő szabályzók szerint kidolgozzanak egy parancsot, amelyet a hazai MARS vagy más szimulációs környezetben végrehajtanak, és csak ennek a tapasztalatainak a levonása után kerülnének ki a gyakorlótérre. Ezzel tehát már az alapszakon kialakulhatna a négylépcsős képzési modell (elmélet – hadijáték/terepasztal – szimulátor – gyakorlat), amelyet több országban alkalmaznak nagy sikerrel. Hazánkban ez még nem valósult meg, mert sem egyetemi jegyzet, sem szabályzat formájában nem készült (még) el az ehhez szükséges útmutatás, sem az infrastrukturális (tanterem, tárolók, terepasztalok stb.) és humán (oktatói) feltételek nem adták meg hozzá, de az elmúlt években így is komoly előrelépések történtek – és várhatók a jövőben is.

Pozitív fejlemény, hogy van lehetőség fakultációk létrehozására is, ezért az érdeklődők elmélyíthetik ismereteiket az egyes témákban, így például egy a West Pointon működőhöz hasonlóan önszerveződő, oktató által irányított rekreációs, hadtörténelmi-hadijátékos fakultáció is megvalósulhatott. Ennek egyértelmű célja, hogy a tisztjelölteket bevonja egy közösségi élménybe, segítse katonai szocializációjukat és szervezeti kötődésüket, elmélyítse azokat a gyakorlati hadtörténelmi foglalkozásokon keresztül. A jelenléti oktatás felfüggesztése sajnos ezt érintette a leginkább, de újraindítására minden esély megvan a következő tanévekben is, hiszen a kevés megtartott foglalkozás egyöntetűen pozitív fogadtatásra talált.

A HADIJÁTSZÁS JELENE ÉS JÖVŐJE A MAGYAR HONVÉDSÉGBEN

A hazai hadijátszás alapját jelenleg a katonai felhasználású COA-*wargaming* jelenti, amely a tervezési eljárások (például az MDMP és a hadműveleti szintű COPD³⁹) szerves részét képezi. Ezen a téren a Magyar Honvédség jól áll, de még mérhető módszertani hiányosságok vannak. Ennek oka a szabályzók nem egységes voltában és a formális képzés (tanfolyamok) hiányában keresendő. Jellemző, hogy a külföldi gyakorlatokon és tanfolyamokon szerzett személyes tapasztalatok jellege határozza meg, hogy egyes szervezeti elemek hogyan hajtják végre a hadijátékaikat, illetve azoknak mekkora jelentőséget tulajdonítanak. Ez utóbbi az, amiben komoly előrelépés történt az elmúlt években, míg a módszertan oktatása (*MDMP/COPD Wargaming* tanfolyam) az NKE profiljába illeszkedik, ezért kézenfekvő lenne annak bázisán végrehajtani.

³⁸ Harangi-Tóth Zoltán – Nálhi Zsolt: Fallujah ostroma – hadijáték a Hadtörténelem Tanszéken. 2019. <https://hhk.uni-nke.hu/hirek/2019/11/19/fallujah-ostroma-hadijatek-a-hadtortenelem-tanszeken> (Letöltés időpontja: 2021. 07. 18.)

³⁹ Comprehensive Operational Planning Directive – művelettervezési direktíva.

A Magyar Honvédség és a Honvédelmi Minisztérium a hadijátékok egyéb típusainak alkalmazásában marad el a fentebb ismertetett nemzetközi példától. Ez alapvetően a nem COA-*wargaming* típusú hadijátékszást jelenti (*Seminar Wargaming, Matrix Wargaming* stb.),⁴⁰ ami főleg a képesség- és koncepciófejlesztések, egyéni vagy törzsfelkészítések, civil-katonai, illetve stratégiai szintű szektorok közötti együttműködések, valamint a stratégiai tervezés során lenne jól felhasználható. Az akadályt főleg a módszerek ismeretlensége jelenti, de itt szintén történt előrelépés az elmúlt években – például a katonai vezető mesterképzésben megjelent a *Hadijáték-tervezés* kurzus, illetve a Felsőfokú Vezetőképző Intézet is aktívan részt vesz a hadijátékszás stratégiai vonatkozásainak megismertetésében. A megoldást itt is a néhány napos célzott tanfolyamok bevezetése (képesség- és koncepciófejlesztő, stratégiai tervező stb.) jelenthetné.

ÖSSZEGRZÉS

A fenti példákból látható, hogy számos nemzet igyekszik az alapképzéstől kezdve megismertetni leendő tisztjeit a hadijátékszás előnyeivel, formálva és képezve őket a kreativitás és a döntési magabiztosság terén. Minden országnak megvan a maga receptje arra, hogy miként lehet a lehető legjobb vezetőket felnevelni, és abban szinte mindenhol előkelő helyen szerepel a *wargaming* valamely formája, legyen az terepasztalos döntéshozatali játék vagy térképes *Kriegsspiel*. Magyarországon több mint 150 éves hagyománya van a hadijátékszásnak, és ez alatt többször újra kellett tanulni a módszertanokat, de sosem volt olyan időszak, amikor ne lett volna jelen nálunk is ez az eljárás. Napjainkban zajlik a tisztképzés újragondolása, amely kiváló apropót szolgáltat arra, hogy megvizsgáljuk, mit nyerhetünk a négylépcsős elméleti-gyakorlati oktatási modell bevezetésével. A kérdés eldöntésében a nemzetközi példák és eredmények vizsgálata nyújthat segítséget.

FELHASZNÁLT IRODALOM

- Brynen, Rex: *Sandhurst Kriegsspiel*. PAXsims, 03. 01. 2016. <https://paxsims.wordpress.com/2016/01/03/sandhurst-kriegsspiel/>
- CAE GESI-SiTA Classroom Trainer. <https://www.cae.com/defence-security/what-we-do/training-systems/cae-gesi-sita-classroom-trainer/>
- Course Catalog. United States Military Academy, West Point: MS100, MS200, MS300 courses. https://courses.westpoint.edu/crse_dept_catalog.cfm?str_sub_div_ofc_sym_cd=MACC-Q
- Elg, Johan Erik: *Wargaming in Military Education for Army Officers and Officer Cadets*. King's College London, London, September 2017. https://kclpure.kcl.ac.uk/portal/files/86127641/2018_Elg_Johan_1275392_thesis.pdf
- Fakultät Politik, Strategie und Gesellschaftswissenschaften. <https://www.bundeswehr.de/de/organisation/weitere-bmvg-dienststellen/fuehrungsakademie-der-bundeswehr/fakultaeten/fakultaet-politik-strategie-und-gesellschaftswissenschaften>
- Harangi-Tóth Zoltán: *Nemzetközi hadijátéktrendek*. Honvédségi Szemle, 2020/2., 113–124. <https://kiadvany.magyarhonvedseg.hu/index.php/honvszemle/issue/view/5/6>; DOI: 10.35926/HSZ.2020.2.11

⁴⁰ Harangi-Tóth: i. m. 121.

- Harangi-Tóth Zoltán – Nálhi Zsolt: *Fallujah ostroma – hadijáték a Hadtörténelem Tanszéken*. 2019. <https://hkk.uni-nke.hu/hirek/2019/11/19/fallujah-ostroma-hadijatek-a-hadtortenelem-tanszeken>
- Intézkedés a kiképzés végrehajtására. 2. füzet. A vezetők kiképzése. M. Kir. Honvédség Főparancsnoka 38.050/el. HfP. kik. Budapest, 1938. https://nkerepo.uni-nke.hu/xmlui/bitstream/handle/123456789/14903/muz472_2.pdf;jsessionid=E28F5B278CD5B12D07A4D21CD5D1A753?sequence=1
- Maneuver Captain's Career Course. US Army Fort Benning and the Maneuver Center of Excellence. <https://www.benning.army.mil/Infantry/199th/CATD/MCCC/Student-Information.html>
- Military Program – Academic Year 2021. United States Military Academy, West Point. <https://s3.amazonaws.com/usma-media/inline-images/academics/dean/PDFs/Approved%20AY21%20Greenbook.pdf>
- NKE HHK Hadtörténelmi, Filozófiai és Kultúrtörténelmi Tanszék, tematikák. <https://hkk.uni-nke.hu/oktatasi-egysegek/hadtortenelmi-filozofiai-es-kulturtorteneti-tanszek/oktatas-kutatas/tematikak>
- Offiziersschule des Heeres. <https://www.bundeswehr.de/de/organisation/heer/organisation/ausbildungskommando/offizierschule-des-heeres>
- Royal Military Academy Sandhurst. <https://www.army.mod.uk/who-we-are/our-schools-and-colleges/rma-sandhurst/>
- Swedish Defence University. <https://www.fhs.se/en/swedish-defence-university.html>
- The U.S. Military Academy at West Point. <https://www.westpoint.edu/>
- Wargames Committee. United States Military Academy, West Point. <https://www.westpoint.edu/military/directorate-of-cadet-activities/academic-clubs/wargames-committee>