

*Беседуют заместитель главного редактора газеты "ЗАВТРА" Владислав ШУРЫГИН и член Экспертного совета коллегии Военно-промышленной комиссии Российской Федерации, эксперт Изборского клуба, главный редактор журнала "Арсенал Отечества", полковник запаса Виктор МУРАХОВСКИЙ.*

Владислав ШУРЫГИН. Виктор Иванович, тема, о которой мы будем говорить — "Игры, в которые играют военные люди". История понятия "военная игра" уходит в древность. Большие военные тренировки-учения проводили египтяне, спартанцы, монголы. В средние века в войну "играли" рыцарские ордена и короли. Про новое время говорить вообще можно бесконечно. Появились карты, макеты местности, условные изображения отрядов войск. И военная игра окончательно обрела облик именно игры — условного сражения без привлечения реальных войск. Но зачем полководцам нужно было отрываться от реальности, переходить в мир условности в таком предельно реальном действе

ции необходимо заранее просчитать варианты развития, соотношение сил и средств, особенности местности и ещё очень многое. Пытаться разыграть всё это в поле с привлечением реальных войск, конечно, можно. Но, во-первых, это очень дорого, а во-вторых, такое учение не даст возможности увидеть картину предполагаемого сражения в целом. Да и поробовать разные варианты решений не получится: войска просто измотаются и не смогут действовать полноценно. Вот чтобы этого не произошло и чтобы не представлять всё в своём воображении, и была придумана "военная игра". Сначала она даже без карт, кстати, проводилась. Это было в 1811 году. Один из прусских офицеров, участников наполеоновских войн, придумал первую военную игру — "Кригшпиль" называлась. Там были квадратики, как в шахматах, боль-

Но затем, во второй половине XIX века, все эти недостатки были исправлены, и появилась, как сказать, новая версия "Кригшпиля". Она оказалась уже настолько удачной, что начальник генерального штаба Пруссии фельдмаршал Мольтке специальной директивой установил: в каждом полку обязательно иметь такой комплект "Кригшпиль", и офицеров обязательно тренировать на ней перед тем, как выйти на местность и работать с реальными войсками. Из прусской армии это пришло в российскую армию и получило у нас в конце XIX — начале XX века широкое распространение. Третьим "модом" "Кригшпиля" стал так называемый cats box ("кошачий ящик") — так офицеры называли сделанный из песка макет местности, на котором "воевали" уже макеты подразделений.

в двустороннем формате. То есть одна группа офицеров за одну сторону работает по всей командно-штабной вертикали, а другая группа офицеров, естественно, с другой стороны. Есть обязательно аппарат руководства и посреднический аппарат, который определяет не только целесообразность решений, но и результаты действий сторон на предварительных этапах. Ведь не всегда противник воздействует непосредственно на войска. Там есть ещё куча предварительных этапов. Например, совершение марша комбинированным способом. То есть часть войск передвигается по железной дороге, часть — своим ходом, часть — авиацией перебрасывается. Всё это надо связать по времени, задачам, рубежам. И вот за тем, как это запланировано, реализовано командирами и штабами, следит

**Виктор МУРАХОВСКИЙ.** Сегодня "военная игра" вышла на тот уровень, который можно считать фантастикой для 50—60-х годов прошлого века. Она развивает творческое мышление командиров, штабов на тактическом оперативном уровне. И позволяет совершенствовать их навыки не только в управлении войсками, но и в том, как, образно говоря, "передумать" противника. То есть, по словам Александра Васильевича Суворова, делать "то, что противник почитает за невозможное".

Но нельзя просто прийти со школьной скамьи или встать с дивана и придумать "невозможное" в военном деле, в военном искусстве. Для этого надо обладать большим опытом и надо всё время тренировать своё умение управлять войсками — тактическое оперативное мышление. И место "военной игры" тут одно из ключевых.

Есть термин, введённый немецким военным теоретиком Клаузевицем, — "туман войны". Смысл его в том, что от полководца обычно закрыта большая часть информации. И по тем зачастую разрозненным данным, которые находятся в его распоряжении, он должен принимать решения. А на это накладываются ещё и "вводные" объективного характера. Что называется, "глядко было на бумаге, но забыли про овраги". Самые лучшие замыслы при воплощении в реальность зачастую сталкиваются с препятствиями. Например, ночью перед наступлением прошёл ливень, и из-за прорыва плотины вместо речушки шириной 30 метров получился мощный поток, затопление на площади квадратный километр и глубиной 1,5-2 метра. Местность, по которой должны были перемещаться войска, превратилась в болото. Войска застряли, вовремя не вышли на рубеж перехода в атаку, в результате все мероприятия, назначенные ко времени "Ч", "посыпались". Начинается аврал, начинают сбои. А это в конечном итоге может привести к поражению. Так вот, "военные игры" хороши тем, что позволяют в полной мере реализовать индивидуальное творческое мышление командиров. Они учатся реагировать быстро и правильно. Но все эти замыслы, конечно, всегда должны проверяться практиками реализации их войсками. И вот тогда появляется опыт, в том числе очень важный и для "военных игр", так как командиры, преодолев всё кажущееся и фантазии, на личном практическом опыте уже представляет реальные возможности войск, системы их управления.

Поэтому "военные игры" очень важны, особенно в период обучения офицеров, освоения ими новых должностей. Но в то же время они должны не отрываться от обычной практики.

**Владислав ШУРЫГИН.** Виктор Иванович, вы упомянули термин "время Ч". Недавно я был участником спора о том, что же такое время "Ч"? Люди далеко от военной терминологии считают, что время "Ч" — это время начала чего-либо. Так сказать, точка отсчёта событий. Причём даже военные люди умудряются неверно трактовать это понятие. Вот как всё-таки людям, далёким от армии, объяснить, что же такое время "Ч"?

**Виктор МУРАХОВСКИЙ.** По классике время "Ч" — это некое условное время, когда первый эшелон главных сил должен выйти на передний край противника. И в каждом бою, в каждой операции планируемой оно может быть разным. От этого времени отсчитываются все другие мероприятия этого боя на оперативном уровне. Например, день "Д". Это день начала операции, который привязывается к конкретному дню, также как и время "Ч" к конкретному времени. Всё это — уже при принятии решения на операцию или на бой. Это некие условные дни и часы, от которых идут все оперативные-тактические, оперативно-стратегические расчёты.

**Владислав ШУРЫГИН.** А почему необходимо было выделить именно время "Ч"? Казалось бы, есть время начала атаки — встали над окопами и пошли. А тут ещё время "Ч"? Почему его всё-таки надо было чётко зафиксировать?

**Виктор МУРАХОВСКИЙ.** Потому что от этого времени отсчитываются некоторые важнейшие мероприятия. Например, время начала огневой подготовки атаки. Оно может отстоять на достаточно длительный период от времени выхода на передний край. А такое время перехода к огневой поддержке атаки, которая начинается со времени выхода подразделений на рубеж атаки. Это не совпадает пространственно с передним краем противника. Необходимо ещё время, чтобы преодолеть инженерные/минные заграждения, выйти на передний край. Для этого надо согласовать время выхода на различные рубежи, время прохождения исходного пункта в районах сосредоточения при выходе и целую кучу других мероприятий. Поэтому от времени "Ч" идёт как отсчёт вперёд "Ч+", а как отсчёт назад — "Ч-". Аналогично им на оперативном уровне — "Д+", например, "Д + 7" — выход на реку Рейн, а "Д + 14" — выход на побережье Ла-Манша...

**Владислав ШУРЫГИН.** И такое было? В советское время, по-моему, какой-то французский генерал дважды

издавал книгу по советской военной угрозе. Первый вариант её назывался "Пять дней, и русские в Париже". А потом, через года три, он выпустил её новый вариант с названием "Три дня, и русские в Париже". Это было, когда вы служили в Германии, если я не ошибаюсь. Выходит, он был прав?

**Виктор МУРАХОВСКИЙ.** Да, это был период, когда я служил в Группе советских войск в Германии, в 10-й гвардейской Уральско-Львовской добровольческой танковой дивизии. И это был период, действительно, наивысшего военного противостояния. Мы находились на границе и реально готовились к сражениям с армиями НАТО.

**Владислав ШУРЫГИН.** Всего за пятьдесят лет "военные игры" прошли огромный путь от "кошачьего ящика" до самых современных автоматизированных систем управления, которые позволяют проводить на их базе "игры" стратегические. И мало что из наших читателей знает, что к автоматизированной системе управления войсками мы пришли одними из первых ещё в советское время. Что это были за системы?

**Виктор МУРАХОВСКИЙ.** Я застал поставки в войска в советское время, в советскую армию системы управления войсками "Манёвр". Перед этим была создана система оперативного, тактического и оперативного-стратегического звеньев. Кстати последнее, вообще, было нами создано впервые в мире — мы были пионерами в этой области. И машины этой системы были в дивизиях и в полках, я застал период их освоения. В настоящее время эти системы, конечно, получили дальнейшее развитие, благодаря развитию вычислительных мощностей, совершенствованию программного обеспечения. Сейчас в наших Вооружённых Силах функционирует АСУ стратегического уровня в национальном центре управления обороны страны. Такие же системы есть во всех видах Вооружённых Сил и родах войск. На оперативном, оперативно-стратегическом уровне — это система "Акация". И, наконец-то, после 18 лет разработки принята единая система управления тактического звена, Министрство обороны закупило первые несколько комплектов для оснащения войск этой системой.

**Владислав ШУРЫГИН.** Чем отличаются настоящие "стратегические игры" от обычных компьютерных "военных игр", в которые может поиграть любой человек на своём персональном компьютере?

**Виктор МУРАХОВСКИЙ.** Во время службы в академии я занимался разработкой системы для командно-штабных тренировок, моделированием боя. А после окончания военной службы мне довелось немножко поработать над коммерческими компьютерными военными стратегиями. Главное отличие этих игр друг от друга в том, что в реальных "военных играх" задействована вся командно-штабная структура управления: десятки, если не сотни участников (подсистем). В реальной игре каждый командно-штабной модуль, каждая линейка и система управления управляется реальным должностным лицом, реальными органами военного управления — с их уровнями компетенции, реакции, эмоциями и поддержкой и, как следствие, решениями. И это в корне меняет всю динамику "игр". А в развлекательных играх игрок один и он играет роль бога, все элементы этой "игры" определяются его характером и опытом, а его противник — это примитивный (псевдоискусственный) интеллект с достаточно простыми алгоритмами противодействия. Поэтому те игры, которые называют "компьютерными стратегиями", очень далеки от реальности. Тем не менее, имеются коммерческие продукты — командно-штабные "тренажёры", которые есть в продаже. Я их все купил, они у меня есть. Почти все они иностранные. Они позволяют разыгрывать сценарии боевых действий, приближенных к реальным. Есть такая система — "валидация", то есть проверка адекватности компьютерных моделей розыгрыша боевых действий, которые предлагаются на рынке. Она заключается в том, что берётся уже известное военное историческое событие, где всё уже описано, известны силы сторон, принятые решения, характеристики техники и прочее — всё это загружается в систему моделирования боевых действий. И затем смотрят, что получилось при "проигрывании" в компьютерной модели, и сравнивают с тем, что было в реальности. И результат в виде более 70% совпадения считается очень хорошим, даже замечательным...

**Владислав ШУРЫГИН.** Подводя некий итог, можно ли назвать "военную игру" областью творчества, военного искусства?

**Виктор МУРАХОВСКИЙ.** Несомненно, потому что лучшие продукты в этой сфере позволяют реализовать не только традиционные варианты ведения боевых действий, но и весьма творчески подходить к реализации различных вариантов "проигрываемых" сценариев. В том числе — совершенно неожиданных. Тех самых, о которых говорил Суворов в цитированном мною выше изречении. Только так можно победить!



Командующий 3-м Белорусским фронтом генерал-лейтенант Иван ЧЕРНЯХОВСКИЙ проводит штабную игру перед началом операции «Багратион».



Министр обороны России генерал армии Сергей ШОЙГУ — во время рабочей поездки в войска Западного военного округа.

как война? Виктор Иванович, что это за понятие "военная игра"? Вот все помнят известную "штабную игру", прошедшую в январе 1941 года, когда Жуков, играя за "Запад", фактически предсказал, как немцы будут наступать в июне. Но как он это показал? Что это была за игра?

**Виктор МУРАХОВСКИЙ.** Давайте сначала вернёмся в историю. Есть легенда, что шахматы родились как военная игра. И в определённой мере это так. Шахматы несут в себе все качества военной игры. Это пошаговая стратегия, основанная на атаке и обороне. У противников есть силы, с помощью которых они пытаются получить преимущество друг над другом и победить. От шахмат совсем недалеко до реальных военных игр. И не случайно, что многие знаменитые полководцы были прекрасными шахматистами. Для успеха той или иной кампании или опера-

шое поле и фигурки, которые обозначали войска. Ход столкновения в игре решали с помощью кубиков. Ну, предположим, одна из сторон первой открывает огонь артиллерией. Какое поражение, какие потери понесёт противостоящая сторона? Из реального опыта боёв было известно, что потери от огня артиллерии могут составлять от 15 до 25 процентов, а какие именно — вот кубик как раз и определял. Эта игра помогала развить пространственное воображение и оценить примерно ход боевых действий сторон. Но у неё были существенные недостатки. Во-первых, не было единых правил. Во-вторых, вместо реальной местности были какие-то абстрактные квадратики. В-третьих, не было принятого объективного критерия оценки действий в этой игре. В-четвёртых, не было арбитра — того, кто мог бы посредником в такой игре и давал бы независимую оценку действиям сторон.

Главным преимуществом этого ящика стало то, что он достаточно быстро и с высокой точностью позволял имитировать практически любую местность — от пустыни до гор, с водными преградами, болотами и прочим. К "кошачьему ящику" прилагались уже комплекты условных знаков. И в этом виде он просуществовал очень долго. Более того, до сих пор ещё достаточно массово используется, несмотря даже на то, что появились компьютерные программы, которые позволяют разыгрывать боевые действия.

**Владислав ШУРЫГИН.** Виктор Иванович, вернёмся к Жукову. Что же означала победа Жукова в той "игре"? Чисто на физическом уровне, что это означало?

**Виктор МУРАХОВСКИЙ.** Как правило, такие "военные игры" проводятся

# НАШИ САПЁРЫ

## Инженерные войска в Сирии

всего две недели, второй — месяц, все же следующие выпуски проводились по полной программе обучения, которая рассчитана на два месяца. Всего за время существования нашего филиала мы обучили 1300 человек. Среди них не только специалисты по разминированию, но и курсанты, показавшие наилучший результат, которые впоследствии были переведены в ранг инструкторов".

Начальник курсов подполковник Андрей Григоренко так отзывался о своих подопечных: "Вы знаете, я давно не встречал таких старательных курсантов: видно, что ребята действительно очень хотят овладеть знаниями, дисциплина тоже на высоте. За всё время обучения я не могу припомнить случая, чтобы кто-то из курсантов пришёл на занятия неподготовленным или не овладел за два месяца специальным или по завершении обучения лучшим курсантам мы дарим костюмы для разминирования ОРВ-2 и миноискатели, с которыми они в дальнейшем продолжат службу. А работы ребятам хватит надолго, террористы буквально напигивали минами и самодельными взрывными устройствами те районы, которые они держали под контролем. Теперь, когда туда зашли правительственные силы, первым делом становится разминирование".

Начальник инженерных войск ВС Сирийской Арабской Республики дивизионный генерал Малик Аси Мухаммад, присутствовавший на выпуске, выразил свою благодарность Российской Федерации в целом и российским офицерам-инструкторам в частности за помощь в подготовке специалистов по разминированию для вооружённых сил Сирии: "Наши русские братья обучили сложному и опасному ремеслу много солдат и офицеров наших вооружённых сил, уровень обучения был очень высок; те методики и оборудование, которые использовались в этом центре, я оцениваю как самые передовые на сегодняшний день. Ещё раз хочу отдельно поблагодарить народ России и лично президента Владимира Путина за помощь и поддержку в войне против международного терроризма".

Один из ветеранов инженерных войск САР, рассказавший мне историю про мальчика Али, непосредственным свидетелем которой он являлся, с восторгом глядя на шеренги выпускников с новыми блестящими миноискателями в руках, с уверенностью сказал: "Эти ребята не допустят, чтобы притаившаяся смерть помешала нам построить новую мирную жизнь и восстановить нашу любимую Сирию!"

Левон АРЗАНОВ

