

МАТРІЧНІ ІГРИ У ПЛАНУВАННІ ТА ОРГАНІЗАЦІЇ БОЮ ЗА СТАНДАРТАМИ НАТО

Клімов О.П., Макогон О.А., Бабкін Ю.В., Павленко В.В., Загребельний С.М.*
*Військовий інститут танкових військ Національного технічного
університету «Харківський політехнічний інститут», м. Харків*
**Національна академія сухопутних військ
імені гетьмана Петра Сагайдачного, м. Львів*

Ефективне виконання процедур управління підрозділом та координації наявних сил та засобів неможливе без урахуванням ризиків, умов обстановки, власних спроможностей та можливих варіантів дій противника. Отже, аналіз можливих варіантів дій, в тому числі за допомогою військового розіграшу – моделювання військової операції та розгляд найбільш ймовірних та небезпечних варіантів дій противника та власних – авторами розглядається як перспективний інструментарій військового менеджменту за стандартами НАТО. Вживаними вважаються три методи, рекомендовані для військового розіграшу: метод поясів (belt), метод проходження в глибину (avenue-in-depth), метод фіксованої зони (box). [1, 2].

На прикладі відомої операції по звільненню Харківської області у 2022 році авторами було досліджено удосконалений метод поясів шляхом апостеріорного аналізу бойових дій. Цей метод базується на послідовному аналізі обстановки у кожному поясі, поділяючи смугу (район) операції на більш ніж три послідовних пояси. Згаданий метод планування бойових дій передбачає складання таблиці аналізу варіантів дій для прийняття рішення, за допомогою якої удосконалюються схеми подій, готуються плани й накази (розпорядження) та порівнюються варіанти дій. За обраними критеріями оцінювання штаб визначає відносну ефективності та об'єктивності одного варіанту дій відносно інших. Отже, матрицю аналізу варіантів дій для прийняття рішення автори пропонують використати як платіжну матрицю класичної антагоністичної гри [3]. Кожному з трьох варіантів дій (Печенєги-Великий Бурлук, Андріївка-Куп'янск) були поставлені у відповідність стратегії $A_1 = \{a_{11}, a_{12}, \dots, a_{1m}\}$, $A_2 = \{a_{21}, a_{22}, \dots, a_{2m}\}$, $A_3 = \{a_{31}, a_{32}, \dots, a_{3m}\}$, де $m=6$ – кількість критеріїв оцінювання військових дій: маневр, вогнева підтримка, захист, розвідка, всебічне забезпечення. За визначеними припущеннями були обраховані нижня та верхня ціна гри, седлова точка та оптимальна стратегія [3].

Література:

1. Рекомендації з планування та організації бою за стандартами НАТО (частина 2). URL: <https://sprotyvg7.com.ua/lesson/rekomendacii-z-planuvannya-ta-organizacii-boyu-za-standartami-nato-chastina-2>
2. Методичні рекомендації з планування та організації бою за стандартами НАТО (штаб бригади (батальйону) та їм рівних). Київ: Центр учбової літератури, 2022. 134 с.
3. Теорія ігор / Бартіш М. Я., Роман Л. Л. Львів: Видавничий центр ЛНУ, 2005. 120 с.