

۲۷۴۹۶۲



دانشگاه افسری امام علی (ع)
معاونت پژوهش

درباره بازی جنگ

(چگونه بازی‌های جنگی تاریخ را شکل داده‌اند و چگونه ممکن است آینده را شکل دهند)

نویسنده
متیو کفری جونیور

ترجمه
جعفر میرزایی آس، حسین خضرلو، حسن صحرایی

تهران

۱۴۰۰

سرشناسه

کفری، متیو بی.

Caffrey, Matthew B

عنوان و نام پدیدآور

درباره بازی جنگ (چگونه بازی‌های جنگی تاریخ را شکل داده‌اند و چگونه ممکن است آینده را شکل دهند)/ نویسنده متیو کفری جونبور؛ ترجمه جعفر میرزایی آس، حسین خضولو، حسن صحرایی؛ ویراستار و صفحه‌آرا مرتضی قویدل؛ (برای) دانشگاه افسری امام علی (ع)، معاونت پژوهش. تهران: دانشگاه افسری امام علی (ع)، ۱۴۰۰.

مشخصات نشر

۴۷۴ ص: جدول.

مشخصات ظاهری

۹۷۸-۶۲۲-۷۴۷۷-۱۳-۹ ریال ۱۳۵۰۰۰۰

شابک

فیبیا

وضعیت فهرست نویسی

On wargaming : how wargames have shaped history and how they may shape the future, ۲۰۱۹.

عنوان اصلی

کتابنامه: ص. ۴۵۸-۴۵۵.

یادداشت

چگونه بازی‌های جنگی تاریخ را شکل داده‌اند و چگونه ممکن است آینده را شکل دهند.

عنوان دیگر

بازی‌های جنگی -- تاریخ

موضوع

War games -- History

موضوع

بازی‌های جنگی

موضوع

War games

موضوع

میرزایی آس، جعفر، ۱۳۷۱-، مترجم

شناسه افزوده

خضولو، حسین، ۱۳۵۶-، مترجم

شناسه افزوده

صحرایی، حسن، ۱۳۶۰-، مترجم

شناسه افزوده

دانشگاه افسری امام علی (ع)

شناسه افزوده

Imam Ali Military University

شناسه افزوده

دانشگاه افسری امام علی (ع) معاونت پژوهشی

شناسه افزوده

Imam Ali Military University. Deputy of Research

شناسه افزوده

U۳۱۰:

رده بندی کنگره

۳۵۵:

رده بندی دیویی

۷۴۴۵۸۵۲:

شماره کتابشناسی ملی

فیبیا

وضعیت رکورد

عنوان کتاب:

درباره بازی جنگ (چگونه بازی‌های جنگی تاریخ را شکل داده‌اند و چگونه ممکن است آینده را شکل دهند)

نویسنده:

متیو کفری جونبور

ترجمه:

جعفر میرزایی آس، حسین خضولو، حسن صحرایی

ویراستار علمی:

دکتر حجت جدائی حاجی خواجه لو

ویراستار و صفحه‌آرا:

مرتضی قویدل، امید گودرزی

طراح جلد:

امید گودرزی

ناشر:

انتشارات دانشگاه افسری امام علی (ع)

شمارگان:

۱۰۰۰ جلد

قیمت:

۱۳۵۰۰۰۰ ریال

نوبت چاپ:

اول، ۱۴۰۰

شابک:

۹۷۸-۶۲۲-۷۴۷۷-۱۳-۹

صندوق پستی:

۱۳۱۷۸۹۳۴۷۱

تلفن:

۶۱۰۴۸۲۵۳

پست الکترونیک:

pub.iau.1300@gmail.com

نشانی: تهران، خیابان امام خمینی (ره)، روبه‌روی مجلس سابق، دانشگاه افسری امام علی (ع)، معاونت پژوهش

کلیه حقوق برای دانشگاه افسری امام علی (ع) محفوظ است.

پیشگفتار مترجم

به جرأت می توانم بگویم که یکی از کتاب‌هایی که مطالعه آن تاثیر فوق العاده ای بر من گذاشت و مرا عمیقاً به فکر فرو برد کتاب "بازی جنگی"^۱ تألیف سرهنگ متیو کفری می باشد، که ترجمه آن از نظرتان می گذرد. متیو کفری سرهنگ بازنشسته و سرپرست سابق مرکز تحقیقاتی نیروی هوایی آمریکا می باشد. به نوعی می توان گفت در اواخر خدمتش، نقش رابط بین اتاق فکر مرکز تحقیقاتی نیروی هوایی آمریکا و بخش عملیاتی این نهاد را به عهده داشت. سمت قبلی وی نیز، مدیریت و سازماندهی مطالعات افسران آمریکایی در رابطه با جنگ های محتمل در آینده بود. تخصص وی در فناوری و علوم "بازی جنگی" می باشد. به عنوان مثال طراحی و عملیاتی کردن حمایت نیروهای خودی در میدان نبرد و آموزش این تاکتیک به افسران حاضر در میدان جنگ از جمله فعالیت های وی در سال های نه چندان دور در ارتش آمریکاست. متیو کفری در نوشتن "کتاب واقعیت در جنگ خلیج"^۲ نیز با نویسنده این کتاب، آقای فرانک چادویک^۳، همکاری داشته است و چندین فصل از کتاب یاد شده در رابطه با بازی های جنگی، نیروی هوایی و موضوعات دفاعی به قلم و دانش جنگاوری ایشان نگاشته شده است. وی در دانشکده جنگ آلمان، مرکز تحقیقات دفاعی انگلستان و در برخی سمینارهای وزارت دفاع ایالات متحده آمریکا در رابطه با بازی جنگی سخنرانی کرده و در دوران خدمتش، مدرس و برنامه ریز اصلی مانورهای تمرینی و نظامی نیروی هوایی و دریایی ایالات متحده آمریکا بوده است.

در کتاب حاضر، وی به تفصیل در توضیح بازی جنگی، تاریخچه آن و نحوه به کارگیری آن در صحنه نبرد برآمده و به نوعی از ابتدای فصل یک کتاب تا انتهای فصل دوازدهم در تلاش بوده تا اهمیت این مسأله را چه در زمینه نظامی و چه در زندگی روزمره به خواننده القا کند. در حالت کلی این کتاب از دوازده فصل که به دو بخش تقسیم بندی شده اند شکل یافته است. بخش اول کتاب که شامل فصل یک تا شش می شود، بر کاربرد نظامی و عملیاتی بازی جنگی اشاره دارد. با توضیح تاریخچه بازی جنگی و نحوه به کارگیری آن در گذشته فصل یک شروع می شود و سپس به صورت خطی سیر تحول و نحوه استفاده از بازی جنگی در فصول بعدی شرح داده شده است. نویسنده کتاب بر این باور است که در

^۱ Wargame

^۲ Gulf war fact Book

^۳ Frank Chadwick

گذشته بازی جنگی صرفاً برای پیروزی در میدان نبرد و کمتر کردن آمار تلفات نیروها و ادوات خودی به کار می‌رفت. اما امروزه از بازی جنگی می‌شود در جهت صلح و بهبود روابط بین دولت‌ها و ملت‌ها استفاده کرد. به نظر آقای متیو کفری، آشنایی با بازی جنگی و تاکتیک‌های آن می‌تواند در زمینه تجارت، کسب و کار شما را از خطر دور کند و آن را رونق بخشد. وی بر این باور است که آگاهی از توانایی‌های شخصی و تسلط به نقاط قوت و ضعف حریفان دید بهتری به شما خواهد داد و باعث خواهد شد در مسیری قدم بردارید که کسب و کارتان با تهدید مواجه نشود. وی همچنین آشنایی با بازی‌های جنگی کامپیوتری را به والدینی که فرزند نوجوان پسر دارند توصیه کرده است و استفاده معقولانه از بازی‌های جنگی را عاملی لازم در رشد ذهنی و شخصیتی نوجوانان عنوان کرده است.

در ترجمه کتاب حاضر، سعی بر آن شده است که جملات متن مبدأ بدون کم و کاست و با کوچکترین تغییرات به زبان فارسی ترجمه شوند اما بدیهی است که در بخش‌هایی از ترجمه با عوض کردن جزئی ساختار جملات وابسته و پیرو، به گونه‌ای که به ساختار زبان فارسی نزدیک‌تر شوند، سعی در قابل فهم تر شدن جملات داشته‌ام اما تلاش بر این بوده است که از وفاداری متن ترجمه شده به متن مبدأ کاسته نشود.

امید است ترجمه کتاب تأثیری هرچند اندک در اعتلا و پیشبرد اهداف نظامی ارتش کشور عزیزمان، جمهوری اسلامی ایران، داشته باشد.

گروه مترجمین

تابستان ۱۴۰۰

فهرست مطالب

صفحه

عنوان

۱.....	مقدمه.....
۱۴.....	فصل اول: تاریخچه بازی های جنگی.....
۱۴.....	ظهور بازی های جنگی مدرن.....
۱۴.....	تاریخچه قبل از ۱۹۱۳.....
۱۴.....	بازی های جنگی نسل اولی: تاریخچه آن تا سال ۱۸۱۰.....
۱۵.....	در آغاز راه تا سال ۱۶۶۰.....
۱۸.....	در شرف شروع: ۱۸۱۰-۱۸۶۴.....
۲۱.....	انحصار شصت ساله پروس: ۱۸۷۱-۱۸۷۱.....
۲۲.....	ظهور نسل دوم بازی های جنگی: ۱۸۷۱-۱۹۱۳.....
۲۴.....	بلوغ بازی های جنگی: ۱۸۷۱-۱۸۲۸.....
۲۸.....	جهانی شدن بازی های جنگی: ۱۹۱۳-۱۸۶۶.....
۲۸.....	اروپا و فراتر از آن: ۱۹۰۵-۱۸۶۶.....
۳۱.....	ورود به آمریکا: ۱۹۱۲-۱۷۷۶.....
۳۲.....	ارتش آمریکا.....
۳۶.....	نیروی دریایی آمریکا.....
۳۸.....	بازی های جنگی آلمانی: ۱۸۷۲-۱۹۰۵.....
۴۱.....	تولد نسل دوم بازی های جنگی غیرنظامی: دهه ی ۱۸۹۰-۱۹۱۳.....
۴۷.....	فصل دوم: بازی های جنگی و جنگ های جهانی ۱۹۴۵-۱۹۰۵.....
۴۷.....	بازی های جنگی و جنگ های جهانی ۱۹۴۵-۱۹۰۵.....
۴۷.....	بازی جنگ جهانی اول: ۱۹۱۸-۱۹۰۵.....
۴۷.....	بازی جنگی پیش از جنگ: ۱۹۱۴-۱۹۰۵.....
۵۳.....	در طول جنگ جهانی اول: ۱۹۱۸-۱۹۱۴.....
۵۶.....	بازی های جنگی شهری، ۱۹۱۸-۱۹۱۴.....
۵۶.....	بازی های بین دو جنگ: اختراع کاتالیست و بازدارنده ۱۹۳۹-۱۹۱۹.....
۵۷.....	آلمان.....
۶۱.....	انگلستان.....

۶۲	فرانسه و لهستان.....
۶۳	ایالات متحده.....
۶۳	بازی‌های نظامی نیروهای زمینی ارتش ایالات متحده.....
۶۸	بازی‌های نظامی نیروی هوایی ارتش ایالات متحده.....
۷۰	بازی‌های نظامی نیروی دریایی ایالات متحده.....
۷۴	بازی‌های نظامی تکاوران تفنگدار نیروی دریایی ایالات متحده.....
۷۵	بازی‌های جنگی شهروندان غیر نظامی.....
۷۵	اتحاد جماهیر شوروی.....
۷۶	ژاپن.....
۷۷	بازی‌های نظامی در جنگ جهانی دوم: ۱۹۳۹-۱۹۴۵.....
۷۸	محور.....
۸۲	متفقین.....
۸۲	انگلستان.....
۸۴	اتحاد جماهیر شوروی.....
۸۵	ایالات متحده.....
۸۸	فصل سوم: بازی جنگی در جنگ سرد.....
۸۸	بازی جنگی در جنگ سرد.....
۸۸	افول، موفقیت و تحول: اواخر دهه ۱۹۴۰ و ۱۹۵۰.....
۹۱	جنگ کره.....
۹۳	ارتش آمریکا.....
۹۹	نقطه قوت و ضعف در دهه ۱۹۶۰.....
۹۹	ایالات متحده.....
۱۰۸	بین‌المللی.....
۱۱۱	یادگیری از ویتنام: دهه ۱۹۷۰.....
۱۱۱	ایالات متحده.....
۱۲۳	بین‌المللی.....
۱۲۶	وعده و عمل: دهه ۱۹۸۰.....
۱۲۶	دفاع آمریکا.....
۱۳۶	• تک‌وار:.....
۱۴۷	بین‌المللی.....
۱۵۷	فصل چهارم: بازی‌های جنگی پس از جنگ سرد.....
۱۵۷	دهه ۱۹۹۰ تا ۱۰ سپتامبر ۲۰۰۱.....
۱۵۷	جنگ در شمای عملیاتی: اولین جنگ خلیج، ۱۹۹۰-۱۹۹۱.....
۱۶۹	استمرار و پیشرفت ۲۰۰۱-۱۹۹۱.....

۱۷۰	رابط / اتصال
۱۷۹	ارتش ایالات متحده
۱۸۰	آموزش و تمرین
۱۸۱	پیش‌بینی، آزمایش، ارزیابی و تحقیق
۱۸۳	برنامه‌ریزی آگاهانه و برنامه‌ریزی بحران
۱۸۵	نیروی دریایی ایالات متحده آمریکا
۱۸۹	سپاه تفنگداران دریایی ایالات متحده آمریکا
۱۹۳	نیروی هوایی ایالات متحده آمریکا
۲۰۳	غیرنظامیان آمریکا
۲۰۵	غیرنظامیان / نظامیان ایالات متحده آمریکا
۲۰۶	بازی‌های جنگی در سراسر جهان، از سال ۱۹۹۱ تا ۲۰۰۱
۲۰۷	ارتش
۲۰۷	صادرات بازی‌های جنگی ایالات متحده
۲۰۸	ناتو
۲۰۹	انگلستان
۲۱۰	فرانسه
۲۱۰	آلمان
۲۱۱	استرالیا
۲۱۴	چین
۲۱۵	سوئد
۲۱۵	روش‌های بین‌المللی در بازی‌های جنگی
۲۱۷	فصل پنجم: بازی جنگی پس از ۱۱ سپتامبر
۲۱۷	۲۰۰۱-۲۰۱۱
۲۱۷	عملیات طولانی آزادسازی عراق
۲۱۹	ایالات متحده: استمرار، پیشرفت و تردید
۲۱۹	ستاد مشترک
۲۲۴	ارتش ایالت متحده
۲۲۵	چالش فرماندهی متحد ۲۰۰۴
۲۲۶	چالش فرماندهی متحد ۲۰۰۵
۲۲۶	چالش فرماندهی متحد ۲۰۰۶
۲۲۸	چالش فرماندهی متحد ۲۰۰۷
۲۲۹	چالش فرماندهی متحد ۲۰۰۸
۲۲۹	چالش فرماندهی متحد ۲۰۰۹
۲۲۹	چالش فرماندهی متحد ۲۰۱۰

۲۳۰	چالش فرماندهی متحد ۲۰۱۱
۲۳۲	نیروی دریایی ایالات متحده
۲۳۸	سپاه تفنگداران دریایی ایالات متحده آمریکا
۲۴۰	بازی‌های جنگی سیاسی و استراتژیک
۲۴۱	مفهوم به‌کارگیری بازی‌های جنگی
۲۴۳	نیروی هوایی ایالات متحده
۲۴۴	بازی‌های آینده ۲۰۰۴
۲۴۴	اتحاد جهانی ۷ / اتحاد ۲۰۰۴
۲۴۵	بازی‌های آینده ۲۰۰۵
۲۴۶	اتحاد ۲۰۰۶
۲۴۶	بازی‌های آینده ۲۰۰۷
۲۴۷	اتحاد ۲۰۰۸
۲۴۷	بازی‌های آینده ۲۰۰۹
۲۴۷	اتحاد ۲۰۱۰
۲۴۷	بازی‌های آینده ۲۰۱۱
۲۵۱	بازی‌های غیرنظامی
۲۵۳	نظامی/غیر نظامی
۲۵۴	بازی‌های جنگی بین‌الملل: الکترونیک و تغییر
۲۵۴	بازی‌های پشتیبانی شده ایالات متحده
۲۵۵	ناتو
۲۵۵	انگلستان
۲۵۹	کانادا
۲۶۰	چین
۲۶۱	استرالیا
۲۶۳	بازی‌های جنگی جهانی غیرنظامی
۲۶۸	فصل ششم: تحولات بازی جنگی
۲۶۸	از سال ۲۰۱۶-۲۰۱۲ و بعد از آن
۲۶۹	تصویری از بازی جنگی معاصر؛ ۲۰۱۷-۲۰۱۶؛
۲۶۹	بازی جنگی در ایالات متحده
۲۷۲	ستاد مشترک
۲۷۷	نیروی هوایی
۲۸۶	سپاه دریایی
۲۸۹	ارتش
۲۹۰	بازی جنگی دولت‌های دیگر

تجاری	۲۹۱
جنبه علمی	۲۹۳
بازی‌های جنگی بین‌المللی	۲۹۳
بازی‌های جنگی چند ملیتی نظامی	۲۹۳
بازی‌های جنگی ملی/دولتی	۲۹۴
فصل هفتم: طبقه‌بندی بازی جنگی	۳۱۰
طبقه‌بندی بازی‌های جنگی	۳۱۰
تعاریف بازی جنگی و نام‌های اشتباه	۳۱۲
عناصر بازی جنگی	۳۱۴
فرآیند بازی جنگی	۳۱۸
انواع بازی‌های جنگی	۳۲۲
بازی‌های جنگی زنده	۳۲۳
شکل مجازی	۳۲۳
رسانه‌های بازی‌های جنگی سازنده	۳۲۴
دامنه بازی‌های جنگی	۳۲۵
کاربرد	۳۲۵
سطح جنگ	۳۲۷
بازه زمانی	۳۲۷
سایر متغیرها و موضوعات نامگذاری	۳۲۸
بازیگران شخصیت‌ها	۳۳۱
فصل هشتم: کاربرد بازی‌های جنگی	۳۳۲
کاربرد بازی‌های جنگی	۳۳۲
چگونه در جنگ دست بالا را بگیریم؟	۳۳۲
آزمودن فرضیات در زمینه بازی جنگی	۳۳۴
آزمودن فرضیات در زمینه کاربرد بازی‌های جنگی	۳۳۹
چرا بازی‌های جنگی جواب می‌دهند؟	۳۴۲
بوید و حلقه او.او.دی.ای	۳۴۲
بازی‌های جنگی، ام.آر.تی‌ها و آر.ام.ای‌ها	۳۴۶
چرخه راهبرد: حلقه کافری	۳۴۷
فصل نهم: مشارکت بازی‌های جنگی	۳۵۰
بازی آبی	۳۵۸
بازی قرمز	۳۶۱
بخش راحت	۳۶۲
بخش سخت	۳۶۳

مقدمه

این کتاب به سؤالاتی پاسخ می‌دهد که هرگز فکر نمی‌کردید مهم باشند.

برای مثال رونلند ریگان و بابی کندی چه ارتباطی باهم دارند؟ (هر دو در بازی‌های جنگی فوق سری شرکت داشتند.)

- در صبح یکشنبه چند بار پرل هاربر^۱ مورد حمله هوایی قرار گرفت؟ (حداقل سه بار؛ اولین بار در سال ۱۹۳۲ در طی یک بازی جنگی زنده توسط نیروی دریایی ایالات متحده، سپس در اکتبر ۱۹۴۱ توسط نیروی دریایی امپراتوری ژاپن در طول یک عملیات برنامه‌ریزی جنگی، و سرانجام در ۷ دسامبر ۱۹۴۱ توسط "نیروی دریایی و هوایی امپراتوری ژاپن")
- کدام یک زودتر به وجود آمد؟ تمدن یا بازی جنگی؟ (یک سؤال انحرافی: به نظر می‌رسد که تمدن و بازی‌های جنگی در یک زمان و مکان شروع شده باشد.)

این مقدمه به سه سؤال جدی‌تر درباره این کتاب پاسخ می‌دهد: (چرا باید آن را بخوانید، چرا آن را نوشتم، و چگونه ایجاد شد.)

چرا باید این کتاب را بخوانید؟

اگر علاقه‌مند به خواندن مطلبی هستید که هم سرگرم‌کننده باشد و هم زمان خود را به خوبی سپری کنید، پس دلیل خوبی برای خواندن این کتاب هست. در طی این مدت (یا، امیدواریم که زودتر) شما از کوچکترین پیش‌بینی دقیق اچ.جی. ولز^۲ آگاهی خواهید یافت. شما با اقدامات نظامی آشنا خواهید شد و بقیه داستان را در مورد وقایع تاریخی که احتمالاً فکر می‌کنید از قبل می‌دانید، خواهید آموخت. اگر در ارتش خدمت می‌کنید و به دنبال این هستید که وظایف خود را با صرف کمترین نیرو، زمان و ثروت انجام دهید، باید این کتاب را بخوانید. اگر یک سرباز جدید، یک ژنرال ارشد یا یک منصوب سیاسی هستید، در این کتاب بینش‌های مربوط به سطح خود را خواهید یافت. اگر والدینی هستید که نسبت به میزان خشونت در بازی‌های ویدیویی و دنیای فزاینده رقابتی فرزندانان در آن نگران هستید، این کتاب برای شما مناسب است. توضیح می‌دهم که چگونه والدین می‌توانند از

^۱ Pearl Harbor

^۲ H.G wells

بازی‌های جنگی برای کمک به فرزندان‌شان در راستای توانایی تفکر استراتژیک و رقابت مؤثر استفاده کنند. اگر شما یک رأی‌دهنده هستید که می‌خواهید درک بهتری از دفاع ملی داشته باشید، این کتاب به شما نشان می‌دهد که چند تصمیم کلیدی گرفته می‌شود. اگر کار شما تجارت است، این کتاب به طور گسترده استفاده از تکنیک‌های شبیه به بازی جنگی را به شما آموزش می‌دهد تا در آن زمینه از آن استفاده کنید.

در شرایطی که مشاغل نه تنها با شرکت‌های پایین خیابانی، بلکه با شرکت‌های دولتی نیز در نیمی از جهان مشغول رقابت هستند، بازرگانان به هر برگ برنده‌ای که بتوانند دریافت کنند، نیاز دارند. تکنیک‌های توضیح داده شده در این کتاب می‌تواند یک نکته مهم را ارائه دهد. اگر شما علاقه‌مند به ایجاد یک جهان مرفه‌تر و صلح‌آمیز هستید در بخش نتیجه‌گیری این کتاب، به این ادعا می‌رسید که در حالی که بازی‌های جنگی مدت‌هاست که برای پیروزی بیشتر مورد استفاده قرار می‌گیرند، این پتانسیل را دارند که بتوانند صلح را بادوام و ماندگار کنند.

چرا این کتاب را نوشتم؟

من نوشتن این کتاب را به یک دلیل کاربردی بودن آن شروع کردم: در سال ۱۹۹۷، به یک متن برای فرماندهی نیروی هوایی و گزینش دانشکده جنگ در مورد بازی‌های جنگی نیاز داشتم. من به دلایل مختلف روی آن کار کردم. با تحقیق در مورد تاریخ بازی جنگی، بیشتر و بیشتر متقاعد شدم که بازی جنگی ابزاری فوق‌العاده قدرتمند است. بازی‌های جنگی بر شکل جهانی که امروزه در آن زندگی می‌کنیم تأثیرات خوب و بد زیادی داشته است. متأسفانه، افرادی که تأثیر عمده‌ای در بازی‌های جنگی دارند، نه تنها برای عموم مردم بلکه به ویژه تا حد زیادی برای ارتش امروز ناشناخته‌اند. این امر برای من غیر منصفانه و حتی خطرناک جلوه کرد. من همچنین مشاهده کردم که هنر، علم و کاربرد بازی‌های جنگی همیشه به نسل بعدی منتقل نمی‌شود. تاریخ نشان می‌دهد که هر موقع بازی جنگی به طور مؤثر مورد استفاده قرار گرفته است؛ بسیار سودمند واقع شده است، در حالی که فراموشی آن منجر به تلفات بیشتر می‌شود. این امر به درک دیگری منجر شد که صرفاً برای گفتن داستان بازی جنگ کافی نخواهد بود. حتی اگر این داستان خوانندگان را به بازی جنگی متقاعد کند، بازی به خودی خود موفقیتی را تضمین نمی‌کند. از تحقیقات من مشخص شد که بازی‌های جنگی، جهانی شده‌اند. به طوریکه حتی مخالفان ما نیز ناچار به استفاده از بازی جنگی شدند. نیاز بود کتابی را بنویسم که کمک کند نیروهای خودی بیشتر

از آنچه که دشمنانمان از بازی جنگی سود میبرد، سود ببرند. همان طور که برای تکمیل کتاب کار کردم، یک انگیزه نهایی را ایجاد کردم. من متقاعد شدم که بازی های جنگی - یا به طور گسترده تر، روش های شبیه سازی بازی - می توانند ابزارهای ارزشمندی برای اهداف دیگر باشند. تکنیک های شبیه سازی جنگی می توانند به ما کمک کنند تا از نظر اقتصادی با قدرت بیشتری رقابت کنیم، در نهایت ما را قادر می سازد از یک دفاع مؤثرتر برخوردار باشیم. بازی های جنگی همچنین می توانند به توسعه استراتژی ها و استراتژیست های متعهد برای جهانی آرام تر و مرفه تر کمک کنند.

این کتاب چگونه گسترش یافت ؟

اگر موفقیت هزاران پدر داشته باشد، این کتاب باید بسیار موفق باشد. من اولین سخنرانی خود را در مورد تاریخ بازی جنگی در کنفرانس بازی های جنگی اوريجینز^۱ در سال ۱۹۹۰ ارائه کردم. من هر سال چندین بار نسخه جدیدی از آن کنفرانس را در مکان هایی اعم از دانشکده جنگ آلمان به پنتاگون ارائه داده ام. من معمولاً از شنوندگان خود راهنمایی می گرفتم. بعلاوه، از سال ۱۹۹۷ تا ۲۰۰۵ من گزینش بازی های جنگی را در دانشکده فرماندهی و کارکنان نیروی هوایی تدریس کردم. مدرسان همکار من، استادان مدعو و دانشجویان دیدگاه های قابل تحسینی را ارائه دادند که افکار فعلی من را درباره پتانسیل بازی جنگ و تکنیک های بازی به طور کلی شکل داده است.

من ارزشمندترین بینش و دلگرمی را از شرکت کنندگان در گردهمایی سالانه جامعه ارتباطات بازی های جنگی، دریافت کردم. از سال ۱۹۹۳، ارتباطات متخصصان بازی های جنگی و دانشگاهی و تفریحی را از هر سرویسی، از سراسر ایالات متحده و سراسر جهان گرد هم آورده است. سرانجام، همکاران من در سراسر آمریکا و نظامیان متفکین - به ویژه بخش های مقر، نیروی هوایی آمریکا، فرماندهی نیروی هوایی و آزمایشگاه تحقیقات نیروی هوایی - در مورد بازی جنگی و کاربردهای آن به من چیزهای زیادی آموختند. بنابراین، در حالی که در بخش سپاسگزاری این کتاب از بسیاری از افراد که در طی دهه ها به من کمک کردند تشکر می کنم، اما لیست واقعی بسیار طولانی تر است. این کتاب یقیناً محصول جامعه بازی جنگی است. با این وجود، هرگونه اشتباه یا تفسیر نادرست فقط متوجه من است.