

GAMES, EXERCISES AND SIMULATIONS

EDUCAȚIE ÎN INTELLIGENCE: METODA WARGAMING (INTELLIGENCE EDUCATION: THE WARGAMING METHOD)

Bogdan TEODOR*
Mihaela TEODOR*

Introducere

Educația în orice domeniu poate deveni interesantă, eficientă și distractivă prin folosirea avantajelor tehnologiei și ale jocurilor în procesul educativ. Utilizarea jocurilor în procesul educațional a devenit o practică generalizată încă din secolul XX, deși simularea și jocurile strategice au fost folosite încă din epoca modernă ca parte a educației în domeniul militar.

Beneficiile utilizării jocurilor și ale tehnologiei sunt multiple, fapt remarcat de practicienii în domeniu: disciplină, prin impunerea unui setul de reguli; interacțiunea între participanți care are loc aproape continuu, printr-un sistem de feedback; obiectivul jocului sau condițiile necesare victoriei sunt foarte clar definite și cunoscute de către toți jucătorii. (Vezi detalii pe *Cum poți folosi avantajele GaMifIcAtiOn în Educație?*, 16 iunie 2020)

Și în studii de securitate și intelligence se pot utiliza diverse metode bazate pe tehnologie și jocuri, una dintre acestea fiind metoda wargaming, pe care ne propunem să o prezentăm pe scurt în acest material, împreună cu beneficiile pentru educația în intelligence.

Primul pas este reprezentat de înțelegerea corectă a conceptului de wargaming, termen folosit, în special, în domeniul militar. Din cauza asocierii sale, în mod greșit, cu ideea de „joc” a fost adesea insuficient

*Lector univ. dr. în cadrul Academiei Naționale de Informații „Mihai Viteazul”, email: teodor.bogdan@animv.eu

* Cercetător în cadrul Academiei Naționale de Informații „Mihai Viteazul”, email: teodor.mihaela@animv.eu

definit și chiar marginalizat, în ciuda importanțelor beneficii pe care, aplicarea acestei metode le poate aduce în educația în intelligence, și nu numai. Adesea, conceptul de wargaming este înlocuit cu cel de „simulare” sau este folosit în asociere cu alți termeni, precum „teatru de operațiuni” sau „cursul acțiunii”, pentru a câștiga gravitate și credibilitate. Deși împărtășește aspecte cu simularea, în general, wargamingul subliniază în mod explicit valoarea adăugată pedagogică a distracției și a competiției specifică jocurilor.

În prezent, există tendința de a utiliza în locul wargaming-ului conceptul de „serious gaming” (jocuri serioase)¹, sugerând o metodă proiectată în alt scop decât cel al „jocului” și pentru a sublinia componenta gravă a acestui tip de exerciții.

Scurtă istorie

Conceptul de wargame a apărut în secolul al XIX-lea. În urma anglicizării termenului german „kriegsspiel”, care înseamnă „războiul ca un joc”, cuvântul wargame a fost folosit pentru prima dată în Prusia anului 1820, atunci când, doi ofițeri prusaci, von Rechwitz și fiul său, au dezvoltat un set de instrucțiuni pentru reprezentarea manevrelor tactice sub pretextul unui joc. (*Wargaming handbook*, 2017) În anul 1824, conceptul a fost prezentat generalului von Muffling, șeful Statului Major prusac, care, la rândul său, l-a introdus în terminologia militară, metoda fiind folosită pentru instruirea ofițerilor. În următoarele două secole, forțele armate ale majorității națiunilor europene au folosit diferite forme de jocuri pentru instruire și planificare, jocurile de război fiind acceptate ca practică generală, în domeniul militar, până la jumătatea secolului XX și de aici preluate în domenii, precum studiile de securitate și intelligence. (*Wargaming handbook*, 2017)

¹ Jocurile serioase, chiar dacă sunt distractive și antrenante, sunt proiectate în alt scop: pentru instruirea sau educarea jucătorului, cu privire la un anumit subiect sau pentru sprijinirea acestuia, în investigarea unei zone sau promovarea unei cauze. Jocurile serioase au fost dezvoltate într-o serie de domenii, inclusiv apărare, educație, explorare științifică, îngrijire medicală, management de urgență, planificare urbană, inginerie, politică și religie. Vezi detalii pe <https://cs.gmu.edu/~gaia/SeriousGames/index.html>

Încă de la început, s-a considerat că războiul reprezintă o chestiune mult prea gravă, pentru a fi tratată ca un simplu „joc” și s-a ajuns astfel, la varianta wargaming înțeleasă ca „exercițiu de război utilizând mecanismele jocului”, care implică existența unor reguli, obiective, scenarii, procese, jucători, arbitri, analiza, incertitudinea, șansa/norocul. Termenul de *jucători* este adesea înlocuit cu „public specializat” sau „echipă de investigații”. (*Wargaming handbook*, 2017)

Componente

Atunci când ne referim la wargame, trebuie să avem în vedere: elementele constitutive; diferitele tipuri ale acestei metode; scopul urmărit și modul de aplicare. Cunoașterea acestor componente stă la baza capacității de a realiza produse analitice de succes. Condițiile enumerate anterior conduc spre identificarea celor **șapte elemente, identificate drept componente principale ale wargaming-ului, reprezentate în figura alăturată** (*Wargaming handbook*, 2017, p. 8):

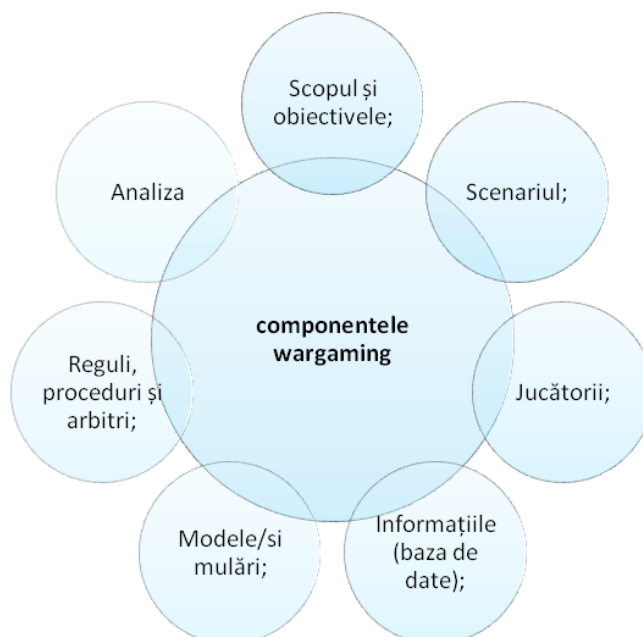


Figura 1: Componentele wargaming-ului
(Sursa: *Wargaming handbook*, 2017, p. 8)

Scopul și obiectivele; scenariul; jucătorii; informațiile (baza de date); modelele/simulările; regulile, procedurile și arbitrii; analiza, constituie componentele wargaming-ului dar nu îl definesc. Cel mai adesea definițiile wargaming-ului, cuprinse în doctrine, sunt imprecise. Termenul a fost introdus în glosarul NATO, începând cu anul 2000, fiind definit astfel: „Simularea, prin orice mijloace, a unei operațiuni militare care implică două sau mai multe forțe oponente, utilizând reguli, date/informații și proceduri concepute pentru a descrie o situație reală sau presupus reală.” (NATO Glossary of terms and definitions AAP-6, 2008, p. 235)

Această definiție include unele dintre elementele componente ale wargaming-ului, dar pentru că poate fi aplicată oricărui tip de activitate sau operațiune militară este prea largă pentru a fi utilă în domeniul educației în intelligence. O definiție mai completă este cea oferită de Peter Perla, specialist în cercetarea aplicațiilor de tip wargame, în lucrarea sa *The Art of Wargaming*, în care consideră wargaming-ul ca fiind: „un model sau o simulare de război, care utilizează reguli, date/informații și proceduri, fără a implica forțe militare reale, și în care fluxul de evenimente este afectat, și la rândul său influențează, deciziile adoptate în cursul desfășurării aplicației de către jucători, reprezentând părțile oponente.” (Perla, 1990, p.274)

Asemănător este definit acest concept și de către specialiștii din cadrul Centrului pentru Dezvoltare, Concepte și Doctrină, think-tank al Ministerului Apărării din Marea Britanie, în care „rezultatul și succesiunea evenimentelor afectează și sunt afectate de deciziile luate de jucători”. (Wargaming Handbook 2017, p. 5) Specialiștii britanici definesc wargamingul astfel: „Metoda wargame este o simulare a aspectelor selectate ale unei situații de conflict, în conformitate cu regulile, datele și procedurile prestabilite pentru a oferi experiență și informații decizionale care se aplică unor situații din lumea reală”. (Wargaming Handbook 2017, p. 10)

Pornind de la elementele principale identificate în cadrul definițiilor prezentate, putem afirma că, în prezent wargaming-ul este definit ca o reprezentare a activităților militare, contradictorii prin natura lor, ce utilizează reguli, date și proceduri specifice, fără a implica forțe militare reale, și în cadrul cărora fluxul de evenimente este afectat,

și la rândul său afectează, deciziile adoptate de către jucători, care acționează în numele diverșilor actori, facțiuni, factori, relevanți pentru acest tip de activitate. (*Wargaming handbook*, 2017)

Wargaming și educație în intelligence

Pentru a răspunde la întrebarea „câte tipuri de wargame sunt?” am preluat următoarea diagramă, care ilustrează o taxonomie simplă a conceptului de wargame, introducând în același timp idea că toate tipurile de wargame sunt în strânsă legătură cu zona suportului decizional și cea a factorilor de decizie:

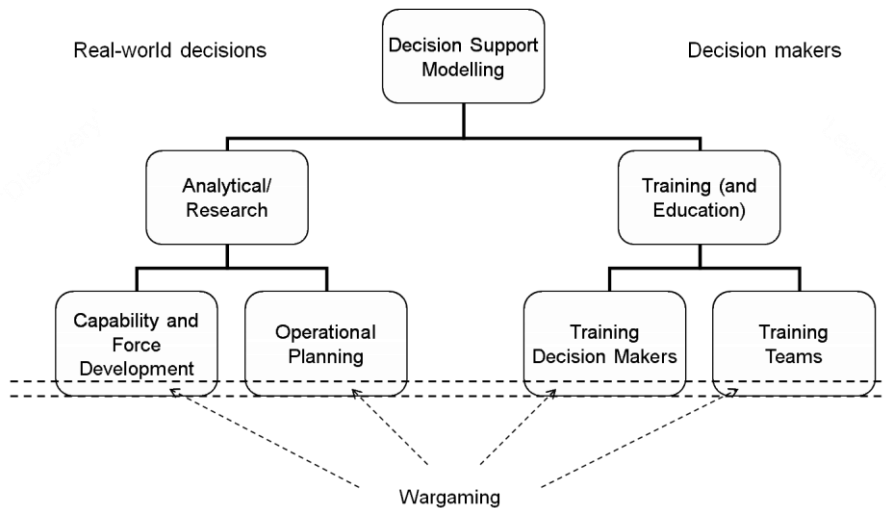


Figura 2: Taxonomie a conceptului de wargame
(Sursa: <http://lbsconsultancy.co.uk/our-approach/what-is-it/>)

În funcție de domeniul în care sunt utilizate, aplicațiile de tip wargaming pot fi diferite, dar indiferent de contextual în care sunt utilizate, aceste aplicații ar trebui să permită factorilor de decizie să înțeleagă mai bine procesul de luare a deciziilor. Scopul aplicației de tip wargaming poate fi și doar o înțelegere aprofundată a procesului de adoptare a deciziei. Scopurile urmărite, atunci când aplicația de tip wargaming se adresează zonei de pregătire și educație, pot fi diferite,

dar se subsumează preocupărilor privind îmbunătățirea capacității de adoptare a deciziilor, atât pentru echipa de comandă, cât și la nivelul personalului.

Obiectivul general pe care îl urmărește o aplicație de tip wargaming este acela de a introduce toți participanții într-un mediu controlat, care să îndeplinească cerințele minime de realism, pentru a îmbunătăți capacitatea acestora de luare a deciziilor sau de a identifica cea mai bună soluție pentru o problemă reală.

Obiectivele specifice ale fiecărei aplicații de tip wargaming depind de specificitatea fiecărui eveniment ce face obiectul aplicației. Acest obiectiv poate merge de la îmbunătățirea capacității echipei de comandă a unei unități militare, de a adopta decizii în lipsa unor informații și până la suportul acordat factorului de decizie, în adoptarea hotărârii de a instala elemente ale unui scut antirachetă pe teritoriul național.

În domenii precum analiza de intelligence obiectivele ce trebuie avute în vedere sunt, în linii generale, următoarele:

- Identificarea riscurilor și disfuncționalităților ce pot interveni în alcătuirea unui plan de analiză;
- Validarea ipotezelor în scopul dobândirii de noi date de cunoaștere despre factorii ce pot influența adoptarea unei anumite decizii;
- Sporirea încrederii factorului de decizie, prin oferirea unui produs valid.

Etape ale aplicației de tip wargame

Principalul obiectiv al unei aplicații de tip wargaming în educația în intelligence este de a dezvolta capacitatea de analiză a studenților, poziționându-i în situația de a juca un rol pentru a manageria o situație ipotetică în care este amenințată securitatea națională. Pentru zona de pregătire și educație în intelligence realizarea unei aplicații de tip wargaming trebuie să parcurgă următoarele șapte etape:

- ✓ Formularea scopului și a obiectivelor de formare urmărite;

- ✓ Selectarea persoanelor ce urmează să participe la aplicație, stabilirea rolului pe care urmează să-l îndeplinească și a deciziilor ce urmează să le adopte;
- ✓ Stabilirea activităților în care jucătorii vor fi implicați și efectele ce se doresc a fi obținute;
- ✓ Realizarea scenariului și precizarea tipului și surselor de informații pe baza cărora jucătorii vor adopta decizii, pentru atingerea obiectivelor de formare propuse;
- ✓ Stabilirea resurselor și proceselor necesare pentru a realiza pașii 3 și 4;
- ✓ Identificarea instrumentelor și tehnologiei necesare pentru a permite realizarea proceselor propuse;
- ✓ Realizarea unui sistem de audit care să permită documentarea deciziilor adoptate și motivarea acestora.

Munca analiștilor seamănă în multe privințe cu cea a cercetătorilor științifici. Ei formulează ipoteze, operaționalizează concepte, sunt preocupați de presupuneri, analizează date, le interpretează și le integrează, distinge între problemele majore și cele minore, trasează concluzii și încearcă să le prezinte concluziile cât se poate de clar. În cazul aplicațiilor realizate pentru domeniul analiză și cercetare, pașii ce trebuiesc urmați sunt următorii:

- Formularea scopului, astfel încât să includă obiectivul general al cercetării, și obiectivele specifice urmărite;
- Identificarea obiectului analizei, precum și a posibilelor erori ce pot surveni;
- Stabilirea modului în care se va face evaluarea obiectului analizei, scenariile necesare și variabilele ce trebuiesc luate în calcul pentru realizarea analizei;
- Stabilirea modului în care se va face colectarea datelor și evaluarea acestora;
- Identificarea persoanelor care vor realiza validarea rezultatelor analizei;
- Stabilirea ipotezelor de lucru;
- Identificarea proceselor necesare pentru realizarea obiectivelor;
- Identificarea instrumentelor și tehnologiei necesare pentru a permite realizarea proceselor propuse;

- Realizarea unui sistem de audit care să permită documentarea deciziilor adoptate și motivarea acestora.

Acest tip de aplicație poate fi derulat ori de câte ori contextul o impune, intervalul de timp necesar fiind flexibil. Pot participa studenți, dar și masteranzi cu pregătire în domeniile intelligence, securitate națională și relații internaționale. Multe dintre recomandările metodologice pentru analiza de intelligence sunt împrumutate din arsenalul metodologic de cercetare științifică din diferite domenii precum istoria, relațiile internaționale, studiile de comunicare și jurnalism, sociologia, științele politice și studiile de securitate etc. (De Graff, 2019)

Beneficii și limitari ale aplicației de tip wargame

Între beneficiile aplicațiilor de tip wargaming este faptul că oferă **medii structurate și în condiții sigure în caz de eșec, pentru a explora**, de obicei cu un cost relativ redus, ceea ce funcționează și ceea ce nu funcționează în diverse situații. Mai mult, acestea oferă un **cadru dinamic determinat de deciziile jucătorilor, care permite învățarea activă**: jucătorii se confruntă cu întrebări și provocări continue și deseori neașteptate, în timp ce explorează, experimentează și concurează în cadrul modelului artificial pe care îl oferă jocul. (*Wargaming handbook*, 2017) Alte avantaje ar fi: oportunitate de a explora opțiunile și de a-și asuma riscuri, fără a risca vieți sau a perturba continuitatea activității de intelligence; un mod rentabil de a practica comanda și de a exercita abilitățile de management; expunerea la fricțiuni și incertitudine; un mecanism de explorare a inovării în arta războiului; și o metodă pentru descoperirea unor factori și întrebări noi. (*Wargaming handbook*, 2017)

Între limitări, specialiștii britanici au recunoscut faptul că, aplicațiile de tip wargaming nu sunt reproductibile. Niciun joc nu va fi niciodată același, chiar și atunci când situația de pornire este replicată, evoluția lor fiind determinată de deciziile jucătorilor, alegerile acestora fiind diferite chiar și atunci când li se prezintă aceeași situație. (*Wargaming handbook*, 2017)

Desigur, tocmai imprevizibilitatea, cuplată cu creativitatea participanților, este cea care permite ca aplicațiile de tip wargame să

genereze idei noi. Dar tocmai faptul că output-urile aplicațiilor de tip wargame sunt doar calitative nu și cantitative reprezintă o altă limitare. O altă limitare este și faptul că nu sunt predictive. Wargames ilustrează rezultatele posibile sau plauzibile, dar nu va putea prezice definitiv că este probabil, astfel încât există riscul de a fi identificate lecții false. Mai mult, calitatea aplicației depinde de calitatea jucătorilor. Astfel, expertiza și o mai mare diversitate aplicate în rândul participanților poate genera o perspectivă solidă asupra temei aplicației de tip wargame.

Referințe:

1. *** NATO Glossary of terms and definitions AAP-6, 2008.
2. *** Wargaming Handbook. (2017) *Development, Concepts and Doctrine Centre UK*, disponibil la https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/641040/doctrine_uk_wargaming_handbook.pdf
3. Birnstiel, Marc; Kämmerer, Michael; Kern, Stefan; May, Thomas; Noeske, Andreas; Matthew Caffrey, *History of Wargames: Toward a History Based Doctrine for Wargaming*, 2000, disponibil la <http://www.strategypage.com/articles/default.asp?target=WARGHIS2.htm>
4. *Cum poți folosi avantajele Gamification în Educație?*, 16 iunie 2020, accesibil la <https://targeton.ro/blog/cum-poti-folosi-avantajele-gamification-in-educatie>
5. De Graff, Bob, (2019), *Intelligence and Intelligence studies. Time for a divorce?*, in Romanian Intelligence Studies Review, no. 21/2019, pp. 7-30.
6. Development, Concepts and Doctrine Centre (DCDC), *Red Teaming Guide: A scenario-based warfare model*, 2nd Edition, 2013.
7. Peter Perla, *The Art of Wargaming*, Naval Institute Press, 1990.
8. Peter P. Perla, ED McGrady, *Why Wargaming Works*, *Naval War College Review*, Summer 2011, Vol. 64, No. 3.
9. Reershemius, Ingo; Seglitz, Christoph; Walther, Marc-André, *Wargaming - Guide To Preparation And Execution*, Hamburg, 2006.
10. Sabin, Philip, 2015, *Wargaming in Higher Education*, Arts and Humanities in Higher Education.
11. *What is Wargaming?*, disponibil la <http://lbsconsultancy.co.uk/our-approach/what-is-it/>