



Военные игры с промежуточными силовыми возможностями: Стратегические последствия тактических решений

Питер Добиас,¹ Кайл Кристенсен,¹ Вильям Фрид²

¹ Управление НИОКР МО Канады, Центр оперативных исследований и анализа, Оттава, Онтарио, <http://www.drdc-rddc.gc.ca>

² Объединённое бюро промежуточных возможностей, Командование ВС США в Европе, Штутгарт, Германия, <https://jnlwp.defense.gov>

Аннотация: В статье описана разработка и испытания двух гибридных военных игр по развитию промежуточных силовых возможностей (Intermediate Force Capabilities, IFC). В первой игре проигрывается способность оперативного соединения ВМС противодействовать гибридным угрозам в серой зоне. Во второй игре проверяется способность оперативной группировки НАТО, развёрнутой в третьей стране, обучить местные силы безопасности борьбе с партизанами, обученными и поддерживаемыми соседней страной. IFC дают возможности реагирования между бездействием и применением летальной силы в политически невыгодной ситуации. Цель серии военных игр – оценить, могут ли IFC помочь успеху миссии против гибридных угроз в серой зоне. Эта серия военных игр особенно важна, поскольку в ней по-новому использована традиционная механика игры для оценки влияния IFC на успех стратегических миссий. В частности, серия гибридных игр показала, что IFC вполне могут заполнить пробел между бездействием и применением летальной силы. IFC способны повысить эффективность операций, позволяя более сдержанно использовать силу для эскалации/ деэскалации ситуации и увеличивая время принятия тактических решений. Для эффективных действий в нынешних условиях гибридных угроз необходимы средства поражения как личного состава, так и техники (с их миниатюризацией).

Ключевые слова: серая зона, гибридные угрозы, военная игра, матрица, некинетический, нелетальный.

Вступление

Гибридные угрозы

При исследованиях международной безопасности в последние годы всё больше внимания обращают на тактику гибридных угроз в серой зоне. В недавнем исследовании RAND серая зона определяется как «оперативное пространство между миром и войной, с применением мер принуждения для изменения статус-кво ниже порога, который в большинстве случаев вызывает конвенциональную военную реакцию, часто – путём размывания границы между военными и невоенными действиями и усложнения определения авторства».¹

Цель тактики гибридных угроз в серой зоне – создать стратегические, оперативные и/или тактические дилеммы для противника, избегая прямой конфронтации.² Удерживая эти действия ниже порога войны между государствами, эта тактика нацелена на то, чтобы вынудить противника либо принять новый статус-кво, либо применить силу для разрешения дилеммы (и тем самым самому стать агрессором). Использование гибридных угроз включает все элементы государственной власти. Наиболее наглядными примерами таких подходов сейчас являются Россия, Китай и Иран.³ Они рассматривают взаимоотношения государств как «континуум конфликта», в котором промежуток между миром и войной – это просто область конфликта другими средствами. Реализация этой гибридной тактики у России и Китая, с одной стороны (экономическое принуждение, политическое влияние,

¹ Frank G. Hoffman, “Examining Complex Forms of Conflict: Gray Zone and Hybrid Challenges,” *PRISM* 7, no. 4 (November 8, 2018): 30-47, <https://cco.ndu.edu/news/article/1680696/examining-complex-forms-of-conflict-gray-zone-and-hybrid-challenges/>; Lyle J. Morris et al., *Gaining Competitive Advantage in the Gray Zone: Response Options for Coercive Aggression Below the Threshold of Major War*, Research Report (Santa Monica, CA: RAND Corporation: 2019), 8, https://www.rand.org/pubs/research_reports/RR2942.html.

² Andrew F. Krepinevich, Barry Watts, and Robert Work, *Meeting the Anti-Access and Area-Denial Challenge* (Washington, D.C.: Center for Strategic and Budgetary Assessments, 2003), 2-3, <https://csbaonline.org/uploads/documents/2003.05.20-Anti-Access-Area-Denial-A2-AD.pdf>.

³ Peter Hunter, “Political Warfare and The Grey Zone,” in *Projecting National Power: Reconceiving Australian Air Power Strategy for an Age of High Contest*, Special Report 142 (Australian Strategic Policy Institute, August 2019), <https://s3-ap-south-east-2.amazonaws.com/ad-aspi/2019-08/SR%20142%20Projecting%20national%20power.pdf>; Erik Reichborn-Kjennerud and Patrick Cullen, “What is Hybrid Warfare?” Policy Brief 1 (Norwegian Institute for International Affairs, January 2016), https://nupi.brage.unit.no/nupi-xmlui/bitstream/handle/11250/2380867/NUPI_Policy_Brief_1_Reichborn_Kjennerud_Cullen.pdf; James K. Wither, “Making Sense of Hybrid Warfare,” *Connections: The Quarterly Journal* 15, no. 2 (2016): 73-87, <https://doi.org/10.11610/Connections.15.2.06>.

специальные методы ведения войны, информационные и кибер-операции),⁴ и Ирана (военно-технические аспекты), с другой, различна, но конечная стратегическая цель одна та же: усложнить, сдержать, воспретить доступ противника к геостратегически важным районам.⁵

Промежуточные силовые возможности

Хотя использование пространства ниже порога вооружённого конфликта и применение мер ограничения и воспрещения доступа и манёвра (A2/AD) сами по себе не новы,⁶ их широкое применение Россией, Китаем и Ираном во всех сферах и всеми средствами в последние годы ставит уникальные задачи перед стратегами. При всей важности поддержания летальных военных возможностей для противодействия таким экстремальным ситуациям, ещё более важно развивать возможности, которые позволят силам союзников реагировать на ситуации ниже порога летальной конфронтации. В ином случае союзные силы столкнутся с дилеммой: не делать ничего или применить летальную силу (каждый из этих вариантов может повлечь серьёзные стратегические последствия), реагируя на создаваемые врагом вызовы. Желаемая реакция между этими двумя крайностями известна как промежуточные силовые возможности (IFC).

Развитие IFC началось в середине 1990-х гг., отчасти из-за событий в Сомали, и в то время сводилось к разработке нелетальных видов оружия (НЛВО). Работы касались преимущественно применения существующих систем для снижения риска потерь, в частности, резиновых пуль/дробь, устройств электромышечного воздействия (Taser™), водометов, светошумовых гранат и даже сетей.⁷ Большинство из этих систем предназначались для сдерживания толпы. В ряде случаев их применение ограничивалось законом; например, если правоохранительные органы могли использовать слезоточивый газ, то у военных он подпадал под запрет химического оружия.⁸

Однако войны в Ираке и Афганистане вновь показали потребность в НЛВО, в особенности при выходе за рамки простых мер сдерживания толпы

⁴ Sydney J. Freedberg Jr., "Cyber Warfare in The Grey Zone: Wake Up, Washington," *Breaking Defense*, April 9, 2019, <https://breakingdefense.com/2019/04/cyber-warfare-in-the-grey-zone-wake-up-washington/>.

⁵ Morris et al., *Gaining Competitive Advantage in the Gray Zone*.

⁶ James Lacey, "Battle of the Bastions," *War on the Rocks*, January 9, 2020, по состоянию на 28 марта <https://warontherocks.com/2020/01/battle-of-the-bastions/>.

⁷ Joint Non-Lethal Weapons Directorate, "Intermediate Force Capabilities: Bridging the Gap Between Presence and Lethality," Executive Agent's Planning Guidance 2020 (United States: Department of Defense, March 2020), <https://mca-marines.org/wp-content/uploads/DoD-NLW-EA-Planning-Guidance-March-2020.pdf>.

⁸ Office for Disarmament Affairs, "1925 Geneva Protocol: Protocol for the Prohibition of the Use in War of Asphyxiating, Poisonous or Other Gases, and of Bacteriological Methods of Warfare" (Geneva: United Nations, June 17, 1925), по состоянию на 28 марта 2021, <https://www.un.org/disarmament/wmd/bio/1925-geneva-protocol/>.

и защиты войск, для уменьшения числа жертв среди гражданского населения.⁹ В последние годы фокус сместился на общее развитие IFC с целью получения более эффективных комплексных средств для применения в серой зоне. Использование этой зоны противниками обуславливает необходимость разработки, испытаний и внедрения IFC. По мнению Объединённого бюро промежуточных возможностей (Joint Intermediate Force Capabilities Office, JIFCO), противоборство в серой зоне доминирует во всём концептуальном «спектре боевых действий» и идеально для развития IFC.¹⁰

IFC призваны обеспечить эффективное управление и контроль эскалации от тактического до стратегического уровня операций во всех сферах. Возможность контролировать и управлять эскалацией позволит коалиционным силам захватить и сохранить оперативную и стратегическую инициативу и, таким образом, сдерживать потенциального противника. IFC гораздо шире, чем НЛВО. В частности, при разработке IFC рассматривается широкий спектр средств поражения личного состава и техники (включая нелетальные системы направленной энергии). IFC также охватывают информационные операции, кибернетические возможности и РЭБ (например, ограничение возможностей для принятия противником решений в кибер- и инфопространстве).¹¹ Главное – IFC не должны вредить летальности войск в целом.¹² IFC – это инвестиция в снижение стратегических рисков, которая предоставляет военным инструменты, позволяющие захватить инициативу при противостоянии ниже уровня вооруженного конфликта, и, таким образом, обеспечивает более целевое и эффективное применение летальной силы.

Научный ответ НАТО

Под эгидой Группы изучения результатов системного анализа (SAS) Организации науки и технологий (STO) НАТО была проведена серия исследований (SAS-035, SAS-060, SAS-078 и SAS-094) вариантов НЛВО. Благодаря исследованию SAS-078 был составлен список требований двух стратегических командований НАТО к НЛВО. Это исследование также прояснило суще-

⁹ NATO Science and Technology Organization (STO), “Analytical Support to the Development and Experimentation of NLW Concepts of Operation and Employment,” Technical Report STO-TR-SAS-094 (NATO STO, April 2017).

¹⁰ Wendell B. Leimbach Jr., “DoD Intermediate Force Capabilities: Bringing the Fight to the Gray Zone,” Information Brief (Joint Non-Lethal Weapons Directorate), https://jnlwp.defense.gov/Portals/50/Documents/Resources/Presentations/IFCOverviewBrief_CoL_short.pdf.

¹¹ Joint Non-Lethal Weapons Directorate, “Strategic Plan 2016-2025: Science & Technology Joint Non-Lethal Weapons Program” (United States: Department of Defense, 2016), https://jnlwp.defense.gov/Portals/50/Documents/Resources/Publications/Government_Reports/JNLWP_ST_Strategic_Plan_FINAL_Distro_A.pdf.

¹² Joint Non-Lethal Weapons Directorate, “Strategic Plan 2016-2025,” 1.

ствовавшие на тот момент возможности НЛВО и, соответственно, недостатки возможностей/ систем НЛВО НАТО.¹³ Затем последовало исследование SAS-094 по изучению эффективности воздействия НЛВО в ходе боевых действий. Анализ постконфликтных операций выявил способность НЛВО увеличить время и пространство принятия решений для солдат в случае эскалации инцидентов, связанных с применением силы. НЛВО рассматривались как средство изоляции и ослабления целей или их поражения, когда применение летальной силы неуместно.¹⁴ Эти наблюдения были подтверждены аналогичными выводами двух учений по испытанию нелетальных технологий НАТО, проведённых в тесной связи с исследованием SAS-094.¹⁵

Цель последнего из этих исследований, SAS-151 – изучение решений, обеспечивающих вклад промежуточных силовых возможностей (IFC)/ нелетального оружия (NLW) в успех миссии. Цель исследования – на основе работ SAS-094 изучить влияние IFC на успех миссии и его масштаб. В рамках общей методики SAS-151 было решено использовать для полной оценки эффективности IFC серию военных игр. Эти военные игры были разработаны специально для оценки стратегических и оперативных последствий тактического применения IFC в условиях гибридных угроз. В следующих разделах кратко описаны планирование, проведение и результаты двух гибридных военных игр, состоявшихся в сентябре 2020 г. (оценка эффективности миссий IFC в военно-морских операциях) и апреле 2021 г. (оценка эффективности миссий IFC на суше/в городе).

Военные игры и промежуточные силовые возможности

По своей сути военные игры — это инструменты осознанного принятия решений в условиях неполной и неточной информации.¹⁶ Их можно использовать для оценки и/или генерации инновационных идей, решения будущих оборонных проблем и применять на всех уровнях ведения войны. Существует множество различных типов военных игр. В наиболее распространённых настольных тактических играх используют военные тактические учения на карте или макете (нем. Kriegspiel), а в стратегических играх обычно

¹³ NATO Research and Technology Organization (RTO), “Non-Lethal Weapons Capability-Based Assessment,” RTO Technical Report RTO-TR-SAS-078 (AC/323(SAS-078)TP/461, December 2012).

¹⁴ NATO STO, “Analytical Support to the Development and Experimentation of NLW Concepts.”

¹⁵ NATO STO, “Analytical Support to the Development and Experimentation of NLW Concepts.”

¹⁶ U.S. Naval War College, *War Gamers’ Handbook: A Guide for Professional War Gamers* (Newport, RI: U.S. Naval War College, November 2015), <https://apps.dtic.mil/sti/dfs/AD1001766.pdf>.

применяют матричный подход.¹⁷ Однако в стратегической ситуации, подобной описанной выше, когда коалиционные силы должны реагировать на гибридные угрозы в серой зоне, а эффекты различных сочетаний возможностей могут иметь серьёзные стратегические последствия для успеха или неудачи, ни тактические учения на карте, ни матричная игра в отдельности не дадут результата.

Военные тактические учения на карте и матричная игра

Военные тактические учения на карте обычно эффективны на тактическом уровне. Однако их обычно сжатые сроки и часто ограниченный масштаб не позволяют развивать стратегическую картину. Даже крупномасштабные оперативные игры, обычно происходящие на стратегическом фоне, не учитывают изменений в самой стратегической среде.¹⁸ Матричные же игры позволяют эффективно моделировать принятие стратегических решений и стратегические последствия оперативных решений, но поскольку они, как правило, относятся к высокому уровню, и в них используются обобщенные/агрегированные военные возможности, они не пригодны для сравнения двух и более вариантов тактических возможностей. Поэтому в SAS-151 был применён подход с выполнением модифицированной (сокращённой) версии матричной игры для оценки результата первоначальных тактических учений на карте. Сами такие учения были встроены в оперативно-стратегический контекст матричной игры, что позволило менять стратегическую обстановку.¹⁹ Хотя ключевые компоненты действий игрока и главные шаги игры были сохранены, их применение вместе для оценки эффективности IFC в серой зоне представляет собой уникальную адаптацию этих традиционных игр.²⁰

Реализация военной игры

Гибридная военная игра изначально задумывалась как настольная, но с появлением вируса SARS-CoV-2 (Covid-19) и вызванными им ограничениями на

¹⁷ U.K. Ministry of Defence, *Wargaming Handbook* (London: Development, Concepts and Doctrine Centre, Ministry of Defence, August 2017), https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/641040/doctrine_uk_wargaming_handbook.pdf.

¹⁸ Matthew B. Caffrey Jr., "On Wargaming: How Wargames Have Shaped History and How They May Shape the Future," *The Newport Papers* 43 (U.S. Naval War College, January 2019), <https://digital-commons.usnwc.edu/newport-papers/43>.

¹⁹ "International Safety Research, Summary Report 1: Vignettes, Scenarios and Tasks," *Force Protection Requirements for the Canadian Surface Combatant*, Report 7.06, CORA Task 019, ISR Report W7714-156105-T019 7.06, Version 2.0 (DRDC-RDDC-2017-C054, March 17, 2017).

²⁰ Kyle D. Christensen and Peter Dobias, "Wargaming the Use of Intermediate Force Capabilities in the Gray Zone," *The Journal of Defense Modeling and Simulation* (April 2021), <https://doi.org/10.1177/15485129211010227>.

поездки, введенными правительствами многих стран, было решено разработать и запустить игру онлайн в виртуальной среде. Был рассмотрен ряд разных веб-решений. Главным ограничением было то, что предлагаемое решение должно было учитывать разные требования пользователей: некоторые игроки использовали персональные компьютеры, другие – рабочие/правительственные/компьютеры НАТО. Игровая настройка не требовала сложных инструкций по входу в систему или подключению, была достаточно стабильной для длительного игрового процесса и экономически эффективной. В итоге рабочая группа по военным играм SAS-151 остановилась на сочетании простой платформы видеоконференций (использовался WebEx™ благодаря доступности видео) с Google Docs™/Google Slides™ для командных текстовых чатов и игрового процесса. Из-за сложности настройки гибридной игры SAS-151 провел полномасштабную тестовую игру для проверки методики, сценариев и онлайн-исполнения игровых инструментов.

Морской сценарий предусматривал отпугивание кораблей коалиции с применением морского ополчения, быстроходных катеров, надувных лодок с жестким корпусом, других военных кораблей и средних БПЛА двух враждебных стран. Эти силы препятствовали проходу оперативного соединения ВМС НАТО по оспариваемому водному пути и его воздушным операциям. Противники могли использовать тактику беспокоящих действий, роёв и/или внезапных ударов с быстрым отходом, чтобы затруднить принятие решений командующим оперативным соединением ВМС НАТО. Кроме того, сценарий предусматривал сложную ситуацию с безопасностью игроков. По сути, любой просчет или чрезмерное применение силы могло иметь серьёзные стратегические последствия. В игре две враждебные страны также вели постоянную информационную кампанию по дискредитации НАТО и задач оперативного соединения.²¹

Сухопутный сценарий предполагал развёртывание оперативной группировки НАТО в третьей стране для обучения местных сил безопасности. Объединенным силам безопасности страны пребывания и НАТО противостояли партизаны (обученные и/или контролируемые соседней страной), пытавшиеся вытеснить НАТО из региона. Партизаны использовали гражданских лиц в качестве живого щита и/или подстрекали толпу, чтобы ограничить свободу действий НАТО. Общественное мнение в стране пребывания было в основном против присутствия НАТО в регионе. Кроме того, соседняя страна концентрировала силы на границе, заявив о намерении защитить

²¹ Kyle D. Christensen, and Peter Dobias, *Use of Intermediate Force Capability Game Series: Game 2 – NATO Naval Task Group in Confined Waterway* (NATO Science and Technology Organization, Pre-Released Technical Report, STO-TR-SAS-151 Annex F, March 2021).

свое этническое меньшинство в стране пребывания. Поэтому любое применение силы могло иметь существенные стратегические последствия для сил НАТО в регионе.²²

Ход военной игры

В военной игре приняли участие военные, стратегические, оперативные и региональные аналитики, и специалисты по IFC. Участники представляли разные страны (Бельгия, Канада, Дания, Германия, Италия, Великобритания, США) и штабы НАТО (Командование трансформации ОВС НАТО, Центр передового опыта боевых действий в замкнутых водах и на мелководье, Центр передового опыта военной полиции и Центр передового опыта боевых действий в прибрежных районах).

Для каждого сценария рассматривались два варианта возможностей:

- Вариант А – базовый (IFC нет, устаревшие НЛВО, например, винтовки FN-303), и
- Вариант В – IFC ближайшего будущего (техника, которая есть сейчас или может поступить на вооружение в ближайшие 5 лет).

В играх применялись такие IFC, как системы активного сдерживания (ADS), ослепляющие лазеры, акустические устройства дальнего действия (LRAD) и различные стационарные и портативные системы борьбы с БПЛА, способные не только беспокоить и предупреждать, но и перехватывать и нейтрализовывать потенциальные угрозы на расстоянии. Ожидалось, что это даст союзным силам больше возможностей для контроля (эскалации/деэскалации) ситуации и перехвата стратегической инициативы.

Основные выводы

Вариант А: Выводы

Несмотря на отличия в сценариях, тактическая ситуация в обоих рассмотренных вариантах развивалась аналогично. Так, при варианте А во время военных тактических учений на карте противнику в целом удалось сохранять инициативу и проявлять агрессию по отношению к союзным силам. В обоих сценариях эскалация вышла из-под контроля. При морском сценарии тактическая игра закончилась пусками ракет по союзным судам и торпед как союзными, так и вражескими силами. При наземном сценарии наши войска были вынуждены применить чрезмерную силу (включая применение слезоточивого газа в толпе и стрельбу фугасными снарядами по гражданским целям), что побудило противника ввести войска и обстрелять ракетами базу НАТО в стране пребывания. В обоих случаях неспособность НАТО сдержать и контролировать эскалацию предоставила противнику

²² Maude Amyot-Bourgeois, Brittany Astles et al, *Use of Intermediate Force Capability Game Series: Game 3 – NATO Task Group in Land Wargame Scenario* (Pre-Released Technical Report, STO-TR-SAS-151 Annex G, October 2021).

стратегическую инициативу. Противник смог развить эти тактические действия и весьма эффективно использовать их в информационных операциях и дипломатических усилиях по подрыву целей и усилий коалиции в игре (о чём пойдёт речь ниже).

Однако надо отметить, что схожие тактические итоги стали результатом совершенно разных подходов к решению тактических дилемм, возникших в морских и сухопутных играх. В морской игре союзные силы, как правило, были пассивны и часто ничего не делали (или фиксировали агрессивные действия противника). Ограниченный диапазон ответных мер (бездействие или применение силы), по-видимому, поощрил противника на более агрессивные действия. Даже такие, казалось бы, безобидные события, как сбитие БПЛА стрелковым оружием для посадки вертолета, имели глубокие и значимые последствия в информационном пространстве. В наземной игре ограниченные возможности реагирования привели к ранней эскалации силы против толпы (использование резиновых пуль и слезоточивого газа в самом начале игры) и быстрому и чрезмерному применению летальной силы против партизан в присутствии гражданских лиц (использование ВВ для подавления боевиков противника). Это позволило союзным силам восстановить некоторую свободу действий, но одновременно дало противнику повод для дальнейшей эскалации, успешно используя при этом информационные операции, чтобы представить союзные силы агрессорами. Ни на каком этапе наземной игры по варианту А союзные силы не могли контролировать цикл эскалации или деэскалировать ситуацию.

В обоих сценариях напористые действия противника перешли в стратегическую матричную игру. В матричной игре противник смог монополизировать повестку, навязанную им в тактической игре, и представил союзные силы воинственными, авантюрными, неумелыми и неспособными, источником эскалации напряженности в регионе. Морская игра закончилась тем, что нейтральная страна, которая сначала поддерживала силы НАТО, пересмотрела свое партнёрство с НАТО. Аналогичным образом, в наземном сценарии противник смог использовать чрезмерные жертвы среди гражданского населения и ущерб инфраструктуре, чтобы добиться вотума недоверия правительству, поддерживавшему присутствие НАТО в регионе. Соседняя страна даже смогла укрепить свой международный авторитет и оправдать вмешательство в дела принимающей страны. С этой точки зрения, в обоих сценариях вариант А привел к стратегическим успехам противника: позиции противника укрепились, а позиции НАТО в регионе ослабли.

Вариант В: Выводы

В обоих сценариях использование ИФС изменило стратегическую ситуацию в пользу дружественных сил. На тактическом уровне, при морском сценарии, попытке противника применить силу помешало использование НАТО ИФС. ИФС позволили пресечь нежелательные действия и/или сорвать способность противника применить силу. К концу тактической игры противник практически не отвечал на действия НАТО. Похоже, что знания и наличие ИФС само по

себе заставило противника более серьёзно отнестись к возможности использования своих нелетальных средств. Противник также был более сдержан в эскалации. При наземном сценарии союзные силы смогли использовать IFC, чтобы сорвать первоначальные враждебные действия антиправительственных элементов в толпе. Не менее важно и то, что дружественные силы смогли использовать IFC для подавления партизанского движения и, таким образом, более взвешенно применять летальную силу. Ограниченное применение летальной силы значительно сократило число жертв среди гражданского населения и, главное, разрушило нарратив противника о виновности и агрессивности сил НАТО.

Однако следует отметить, что в военной игре по варианту Б не обошлось без попыток эскалации. В морской игре противник произвел предупредительные выстрелы по судну снабжения и одному из фрегатов НАТО (после устного предупреждения кораблям НАТО). Эти предупредительные выстрелы привели к повреждению фрегата. Однако по ходу игры попытки противника спровоцировать силовой ответ НАТО (будучи более агрессивными) были заблокированы IFC. Поэтому противнику в ходе морской игры пришлось реагировать. Аналогичным образом, в наземной игре партизаны смогли нанести определённый ущерб силам, транспортным средствам и инфраструктуре НАТО и страны пребывания при помощи ударных БПЛА, РПГ, СВУ и пулеметов. Но использование IFC сорвало и ослабило враждебные действия, поэтому ущерб был значительно меньше, чем в варианте А. В обоих сценариях вместо контроля ситуации и её эскалации IFC устранили повод/мотив для применения силы противником и позволили нашим войскам перехватить тактическую инициативу.

Главное – перехват инициативы союзными силами дал стратегический результат, существенно отличающийся от варианта А. В морской игре позиции НАТО в регионе усилились, нейтральная страна стремилась теснее сотрудничать с НАТО. В сухопутном сценарии, хотя общая оппозиция НАТО в регионе не была устранена, она, по крайней мере, не стала хуже и оставалась управляемой для правительства принимающей страны. Результат также повысил привлекательность НАТО как регионального партнёра и подорвал международную репутацию противника, особенно его цель – ограничить или устранить присутствие НАТО. Враждебная страна не смогла укрепить свои позиции ни в одном из сценариев. С этой точки зрения наличие IFC способствовало стратегическим успехам НАТО.

Важным аспектом, отмеченным во время наземной игры, были ограничения по весу/размеру и, следовательно, мобильности IFC, особенно в сухопутном сценарии. В морской игре это не особо беспокоило, но в сухопутном сценарии было бы желательно иметь, например, систему активного сдерживания (которая была самой универсальной и эффективной системой в игре), установленную на машинах или даже вертолетах. Было отмечено,

что мобильная система активного сдерживания повысит оперативную эффективность конвоя, пусть даже за счет уменьшения дальности действия системы.

IFC и тактические решения: пространство и время в условиях дилемм

Как указано выше, главной тактической чертой IFC было то, что они увеличили время и пространство для принятия решений командующим оперативной группой НАТО, когда тот сталкивался с тактическими дилеммами. В данном случае эти дилеммы были вызваны эскалацией и провокациями противников. IFC дали силам НАТО возможность контролировать эскалацию, что в конечном счёте создало дилеммы для противника. Без IFC союзные силы должны были либо бездействовать, либо отвечать на враждебные действия летальной силой, а с помощью IFC они смогли захватить инициативу. В конце концов реагировать стал именно противник. Например, в морской игре командующий НАТО смог посадить вертолет таким образом, что первоначальная попытка враждебных сил помешать высадке сработала в пользу нарратива НАТО. Аналогичным образом, в наземной игре враждебные элементы в толпе и партизаны были вынуждены занять более пассивно-агрессивную позицию и подстрекать толпу перекрыть дорогу. Это позволило союзным силам позиционировать себя как защитников гражданского населения, пострадавшего от этих враждебных действий.

Возможность выиграть время и пространство для принятия решений подтверждают результаты и выводы, сделанные в ходе двух учений НАТО с нелетальными технологиями, упомянутых выше. Оказалось, что наличие нелетальных средств даёт тактическим командирам время и пространство для принятия критически важных решений о выборе курса действий, уменьшающего побочный ущерб, приводящего к снижению потерь среди гражданского населения и повышающего вероятность отражения реальных угроз.²³ Аналогичные выводы следуют и из моделирования вариантов защиты корабельных сил от группы катеров.²⁴

IFC и стратегическая инициатива

В обеих военных играх смена тактической инициативы привела к соответствующему сдвигу в стратегической инициативе. Как только силы НАТО смогли перехватить инициативу на тактическом уровне, это отразилось на стратегическом нарративе и на отношениях НАТО с союзниками на оперативном уровне. Наличие IFC предотвратило ситуацию, когда партнёры по коалиции ставят под сомнение дальнейшую поддержку миссии НАТО (как

²³ NATO STO, "Analytical Support to the Development and Experimentation of NLW Concepts."

²⁴ Peter Dobias and Cheryl Eisler, "Modeling a Naval Force Protection Scenario in MANA," *Operational Research and Management Science Letters* 1, no. 1 (2017): 2-7, <https://www.orlabanalytics.ca/ormsl/archive/v1/n1/ormslv1n1p2.pdf>.

это произошло в военной игре по варианту А). На деле, в морской игре IFC дали прямо противоположный результат. В ходе планирования союзники НАТО постоянно говорили о необходимости оставаться рядом, под защитой IFC НАТО. Один игрок описал эффективность IFC так: «Никаких шагов/действий на этом этапе. Остаёмся под защитой IFC и наблюдаем, как враг убивается об IFC». При наземном сценарии наличие IFC позволило силам НАТО ограничить эскалацию в результате действий сил безопасности принимающей страны. На одном этапе подразделение принимающей страны планировало использовать резиновые пули и слезоточивый газ. Однако применение силами НАТО систем активного сдерживания изменило тактическую ситуацию, и силам безопасности принимающей страны больше не пришлось рассматривать возможность использования эскалационных действий или систем.

На оперативном уровне IFC дали силам НАТО время и пространство для заблаговременного планирования. В морском сценарии, в отличие от варианта А, где оперативное соединение ВМС рассредоточено и не контролирует ситуацию в условиях возрастающей угрозы или нападения, в варианте Б оперативное соединение контролировало ситуацию, уровень угрозы уменьшался, и главное – мощь оперативного соединения ВМС НАТО росла. Таким образом, в ходе военных игр IFC позволили оперативному соединению ВМС сохранить свою мощь, свободу действий и манёвра. В стратегическом контексте сценария это было весьма важно. Согласно этому сценарию, оперативное соединение ВМС противника—современный, боеспособный флот—находилось менее чем в пяти часах хода от оперативного соединения ВМС НАТО. Благодаря наличию IFC оперативное соединение НАТО будет иметь гораздо лучшие условия для борьбы с потенциальной угрозой. Аналогичным образом, в наземном сценарии использование IFC, особенно средств остановки транспорта и ослепляющего лазера, установленных вместе на удаленных боевых модулях, позволило силам НАТО и страны пребывания подавить/ослабить партизан и применять летальную силу избирательно, активно и под меньшим давлением.

Еще один важный вывод заключался в том, что противнику не удалось использовать мелкие события для получения существенных преимуществ. Так, отсутствие видеозаписей применения силы силами НАТО ослабило информационную кампанию противника. Хотя противник во время стратегической матричной игры по-прежнему проводил откровенную кампанию дезинформации, его нарратив имел меньше или вовсе не имел подтверждений, что вынуждало его использовать фейковые новости.

Необходимость стратегического нарратива

В морском сценарии был один важный момент. После того, как силы НАТО применили IFC, а именно ADS, противник назвал его «лучом смерти» и использовал фальшивые фотографии и видео ранений в обоснование своих утверждений. Это вынудило НАТО занять оборонительную позицию в отно-

шении этой версии. Контрнарратив НАТО, заключающийся в том, чтобы говорить правду и быть прозрачным (т.е. приводить результаты испытаний, давать данные использования/испытаний IFC, научных исследований и демонстраций), был не слишком эффективен во время военных игр. Такое запоздание может создать проблемы с признанием не только среди враждебно настроенного населения (что не удивительно), но и среди сторонников (что более тревожное). К сожалению, сам характер IFC направленной энергии позволяет рассуждать о смерти или тепловых лучах, даже когда эти возможности пытаются представить в положительном свете.²⁵ А о последних случаях возможного применения IFC пишут, что они «прожаривают солдат» и «выжигают вас изнутри».²⁶

Резюме и дальнейшие исследования

Морские и сухопутные военные игры НАТО SAS-151 убедительно показали, что IFC обеспечивают важный набор возможностей для управления эскалацией во время конфликта ниже порога межгосударственной войны. В рассмотренных сценариях IFC позволяли командующему коалиции решать дилеммы безопасности, возникающие в результате провокационных и даже эскалационных действий противника. В результате союзные силы смогли перехватить инициативу и вынудили противника использовать дезинформацию и фейковые новости. Однако было также замечено, что противник эффективно использовал нарратив «луча смерти» в отношении IFC, используя фейковые новости и фальсифицированные видео. Это говорит о том, как важно быть прозрачным при испытаниях на безопасность до развертывания таких систем, чтобы упредить этот нарратив в случае использования IFC.

Сухопутная военная игра актуализировала вопросы мобильности (а значит, ограничений веса и размера IFC). Например, хотя системы активного сдерживания были очень эффективны в обоих сценариях, в наземном сценарии она была бы гораздо эффективней, если бы её можно было установить на автомобилях или летательных аппаратах.

Результаты военных игр будут использовать для разработки концепции IFC НАТО и для дополнительных игр, где уже запланировано комплексное

²⁵ Benjamin Bissell, "The Navy's Scary New Death Ray," *Lawfare*, November 17, 2014, по состоянию на 1 декабря 2020, <https://www.lawfareblog.com/navys-scary-new-death-ray>; Luke Fleet, "Dreaming of Death Rays: The Search for Laser Weapons," *Nature*, January 9, 2019, по состоянию на 1 декабря 2020, <https://www.nature.com/articles/d41586-019-00024-0>.

²⁶ Tim Stickings, "China 'Used Secret Microwave Pulse Weapon to Cook Indian Soldiers Alive' and Force Them Into Retreat in Himalayan Border Battle," *Daily Mail*, November 17, 2020, по состоянию на 30 ноября 2020, <https://www.dailymail.co.uk/news/article-8957019/China-used-secret-microwave-pulse-weapon-Indian-soldiers.html>; James Plafke, "China's New Microwave Pain Beam Burns You From the Inside Out," *Extreme Tech*, December 10, 2014, по состоянию на 10 декабря 2020, <https://www.extremetech.com/extreme/195671-chinas-new-microwave-pain-beam-burns-you-from-the-inside-out>.

моделирование и симуляции для проверки действия и концепции IFC. Ожидается, что можно будет использовать совместный сценарий для уточнения и проверки концепции, а также чтобы подтвердить эффективность IFC для других категорий IFC (таких, как кибер- и электронная война) в разных сферах.

Примечание

Представленные здесь взгляды принадлежат исключительно авторам и не выражают официальную позицию Консорциума военных академий и институтов изучения проблем безопасности программы «Партнёрство ради мира», организаций-участниц или издателей Консорциума.

Благодарность

Connections: The Quarterly Journal, Vol. 21, 2022, вышел при поддержке правительства США.

Об авторах

Питер Добиас – см. резюме на с. 9 этого издания, <https://doi.org/10.11610/Connections.rus.21.2.00>.

Кайл Кристенсен – см. резюме на с. 56 этого издания, <https://doi.org/10.11610/Connections.rus.21.2.03>.

Билл Фрид начал свою военную карьеру пехотным офицером, пройдя путь от командира взвода до командира противотанковой роты. Затем г-н Фрид перешел в отдел психологических операций (PSYOP), где он помогал «зеленым беретам» во время двух командировок в Кандагар, Афганистан. Г-н Фрид был там командиром роты тактических психологических операций. Его снова направили в Кабул (Афганистан) в качестве директора по связям со СМИ Объединенных сил психологических операций НАТО. По возвращении он стал старшим офицером 13-го батальона психологических операций. Г-н Фрид перешел на должность гражданского специалиста по планированию психологических операций в Европейском командовании США. В то время он планировал применение нелетального оружия в Европейском командовании США и был участником рабочей группы НАТО по анализу и исследованию систем, изучавшей способы противодействия деятельности злоумышленников в серой зоне. Сейчас г-н Фрид работает специалистом по планированию психологических операций в Киберкомандовании ВС США.