

Plukovník Ing. František Valach, CSc.

STRATEGICKÁ VÁLEČNÁ HRA „S VOLNÝM PRŮBĚHEM“

Jednou z možných forem válečných her, na kterou mám v úmyslu upozornit, je válečná hra s tzv. volným průběhem. V článku si kladu za cíl obeznámit s jejími teoretickými základy a současně na konkrétním příkladu ukázat možný způsob uskutečňování v praxi. Přitom předpokládám aktivní zapojení čtenářů, kteří si sami v závěru stati mohou autenticky odpovědět na některou z řešených otázek.

Přípravná fáze válečné hry bude v souladu s tématem vyžadovat vytyčení cílů, tvorbu úkolů, scénáře, sestavení studijního grafického modelu atd. Dříve než k tomu přistoupím, připomenu některé vědomosti, související s významem a uplatněním válečných her „s volným průběhem“.

Hned v úvodu je třeba poznamenat, že jsou metodou obvykle používanou ve státech s rozvinutou demokracií. V hojně míře se úspěšně využívají na podporu nejvážnějších, koncepčních rozhodnutí. V tomto smyslu mají pro strategickou rovinu stále větší význam a samo sebou i výrazně širší uplatnění. Relativní dokonalost umožňují snadné vyvozování hodnověrných závěrů, které se stávají spolehlivou a účinnou podporou systémového přístupu k novým problémům.

Věcné zaměření válečných her tohoto typu se většinou pojí s budoucností. Mají širokou obsahovou stránku, kterou v rozsahu jedné pasáže nelze plně vyčerpat. Proto spíše podávám určitý návod s přihlédnutím k praktickým potřebám Armády České republiky. Stati poskytují základní informace, se kterými je možné v dalším pracovat a rozšiřovat je. Chci v tomto směru přinést podněty k otevření odborné diskuse.

K teoretickému pojednání využívám získaných poznatků z konzultací zahraniční delegace, kterou jsem vedl při návštěvě armády USA, (viz Informaci ve Vojenských rozhledech č. 5/92, s. 103-105). Jednání ve Spojených státech, mj. k problematice válečných her, ukázala, že v naší armádě zatím neuplatňujeme adekvátní simulace tohoto druhu. Ve snaze o vyplnění citelné mezery jsem se rozhodl shrnout aktuální teoretické poznatky a na jejich základě zhotovit fiktivní variantu válečné hry s popisem eventuálního průběhu.

Dnes už jsou v armádě USA válečné hry s „volným průběhem“ zaužívanou osvědčenou praxí před každou rozhodující akcí strategického významu. Naše orientační seznamování s problematikou válečných her probíhalo v rámci pracovních setkání v prostředí klíčových pracovišť přípravy i realizace. Zejména ve

Středisku válečných her a simulací (National Strategic Studies - Washington, D.C.) a Centru pro strategické modelování (U.S. Army War College v Carlisle Barracks ve státě Pennsylvania). V Pentagonu nám věnovali pečlivou pozornost přední odborníci na strategické válečné hry z pracoviště Strategic Plans and Policy Directorate.

Návštěva vybraných součástí armády USA přispěla k celkovému rozšíření znalostí v této oblasti. Zvláště podmínky nižších zdrojů a redukce zaměstnanců armády význam válečných her pro budoucnost zvýrazňují. Při jednání na Ministerstvu obrany USA americká strana tehdy vyslovila zájem o další prohlubování spolupráce v této oblasti s naší armádou.

Ve středisku náčelníků štábů, na Ministerstvu obrany USA, vojenští experti zdůraznili jejich geopolitické a geostrategické souvislosti. Ve strategickooperační oblasti jsou válečné hry, podle vojenských odborníků USA, nezastupitelnou součástí řešení otázek bezpečnosti státu. Zúčastňují se jich zaměstnanci z civilního sektoru (senátoři a poslanci Kongresu, pracovníci ministerstev, různých ústředních orgánů státní správy aj.) spolu s hlavními funkcionáři armády. Tito přímí účastníci řeší nejpálčivější a nejnaléhavější otázky z vojenskopolitické, vojenské odborné a jiných oblastí.

V nynější složité etapě se pravděpodobně mohou stát prostředkem k rychlému vyřešení složitých úkolů i v našich podmínkách. V závislosti na nově koncipovaném systému obrany státu by se jich mohlo příkladně s výhodou využívat na podporu připravovaných otázek vojenské strategie obrany. Zejména se jeví vhodné k vysvětlení nezbytné potřeby bojových možností vojsk, zdůvodnění celkových počtů armády (včetně výzbroje, bojové a jiné vojenské techniky) v míru a za branné pohotovosti státu apod. K řešení naznačeného okruhu otázek se ukazují válečné hry „s volným průběhem“ velice prospěšné.

V celé široké problematice obrany odhalují totiž vlastní podstatu souvislostí působících systémových procesů. Zvláště takových, v nichž stanovený cíl, ke kterému se máme válečnou hrou dopracovat, vyžaduje opřít se o více aspektů, jako jsou například politické, ekonomické či vědeckotechnické (sociologické, historické, právní), zejména však vojenské odborné a jiné. Svými výsledky z návrhů více řešení pomáhají vybírat optimální. Jejich širší praktické uplatňování v našich podmínkách zdůvodňují i následující závěry:

◆ Stále složitější problematiku bezpečnosti a obrany bude účelné trvale studovat na základě vědecky podložených, relativně stálých a osvědčených principech s uplatněním metod, které jsou flexibilní k rychle se měnícím podmínkám.

◆ Ve všech součástech, odvětvích a oblastech vojenství se vlivem snižování počtů, rozměru a síly armády dopracováváme nových poznatků. V souvislosti s tím procházejí vývojem metody práce orgánů velení na všech úrovních řízení. S měnícími se podmínkami získávají na významu racionální metody práce, k nimž patří především válečné hry.

◆ Transformace Armády ČR a opatření prováděná v její personální politice zřejmě stále výrazněji posilují úlohu subjektu ve všech rovinách vojenství. Zvýšené

profesionální požadavky spojené s ozbrojenou obranou země by tedy neměly stát stranou při prosazování efektivních nových metod, zvláště válečných her.

♦ V budoucnosti bude pravděpodobně nutné zaměstnání, konaná ve strategickooperační rovině, výrazněji přizpůsobovat cílům v ekologické oblasti a zejména v závislosti na přechodu Armády ČR na nový systém plánování, programování a rozpočtování, zejména ekonomickým možnostem státu. V důsledku toho se budou převážně uplatňovat účelové metody, které jsou v nových podmínkách výhodnější.

♦ Problematika obrany svrchovaného demokratického státu se stává otázkou nejen resortu obrany, ale zejména trvalou, nedílnou součástí, především hlavních ústředních orgánů státní správy. K sladění činností důležitých pro obranu státu mohou napomáhat právě válečné hry. Odrážejí totiž vojenskoodbornou, stejně jako politickou, hospodářskou, vědeckou, legislativní a další stránky řešených problémů obrany.

Válečné hry tak mohou být, s využitím rozhodujícího principu komplexnosti, účinnou podporou nových společenských pochodů. Na základě poznatků z armády USA je klíčem jejich úspěchu objasnění šesti základních elementů: problém, výchozí údaje, scénář, řady (pravidla, postupy), účastníci, objektivní zhodnocení. K jejich vypracování se vybírají odborně připravení, kompetentní pracovníci z vědecké, vědeckopedagogické fronty vojenského školství apod. V závislosti na předmětu řešení dostanou za úkol zjistit optimální možnosti, například se zaměřením na:

- stanovení rozhodujícího zájmu státu v daném okruhu řešených otázek;
- zpracování návrhů z hlediska strategického záměru;
- vyvození možností, způsobů a zásad optimálního přístupu k řešení problému (pro konkrétní situaci doporučují vhodnou akci).

Výchozí podklady, řídící a pomocné materiály se pro válečné hry připravují v potřebném rozsahu zadání. V řídících dokumentech se na základě tématu, cílů a vytyčených úkolů rozpracují nejrozumnější situační a věcné podmínky. Volí se takový způsob, aby bylo umožněno vycházet ze zhodnocení existujícího stavu. Na podkladě současné situace se prodiskutovávají názory, porovnávají propočty a zdůvodňují návrhy příštích závěrů. Zájemci musí prokázat skutečné schopnosti tvůrčí práce.

Účastníci válečných her se obvykle k závěrům dopracovávají objasňováním základních otázek strukturálně organizačních (kdo, kde, s kým a proč), časových (kdy) a procesuálně předmětných (co a jak). Odpovědi na tyto otázky v souhrnu znamenají kvalitativně nové znalosti.

V pracovních týmech si vybraní vojenští a civilní odborníci problémy všestranně objasňují, nejlépe v rozhovorech a debatách. V armádě USA mají pro zmíněný způsob práce příznačný název Brains Storming (víření mozků). Optimální podmínky pro válečnou hru tohoto typu jsou ve dvou (i více) tvůrčích skupinách. Přibližně v počtu dvaceti osob mezi sebou soutěží (navzájem si konkurují). Výjimkou jsou i samostatné cvičící skupiny.

Američtí vojenští experti doporučují do dočasně vytvořených pracovních kolektivů zapojovat schopné tvůrčí pracovníky takových odborností, kteří jsou způsobilí zastávat všechny účelové funkce. To umožní na základě odborných znalostí expertů koncipování hodnověrných podkladů. V diskusích, které je vedou ke každému spornému bodu, se obhajují i protichůdné, někdy i od pravidel odchýlené názory. Dvoustranné i vícestranné pojetí válečné hry mají výhodu v tom, že se závěry obhajují vzájemnou konfrontací z více zorných úhlů.

Pro řízení válečné hry se jako hlavní dokument připravuje **scénář**. V hrubých rysech většinou obsahuje autorská řešení. Avšak v místech, kde je potřebné nalézat nová originální řešení, scénář záměrně ponechává bílá místa. Požádání znalci, vojenští, hospodářští aj. experti, svými příspěvky jejich zaplnění usnadňují.

Konečným výsledkem vojenskopolitické simulace je někdy i několik nových návrhů, významných pro současnost, především však pro budoucnost. Je potom na hlavních funkcionářích a orgánech s rozhodovací pravomocí, kterou navrženou variantu zvolí jako vhodnou a pro budoucnost závaznou.

Již podle zmíněných zkušeností z vojenských kruhů USA mohou být **výsledky těchto her, téměř s jistotou, podporou pro každé strategicky významné rozhodnutí**. Ve středisku náčelníků štábů Ministerstva obrany USA se staly pravidlem před každou rozhodující akcí. Obvykle se konají v době víkendů (možnost účasti z civilu), v rozsahu přibližně do 2,5 dnů. Hodnocení provádí sbor nezávislých expertů, složený z vrcholného řídicího managementu, z jehož iniciativy se aktuální problémy zadávají.

Aby závěry, vyvozované z významných zaměstnání s odbornou vojenskou problematikou, mohly být vhodnou půdou pro závažná opatření, musí být náležitě podklady vytvářeny na bázi nejnovějších vojenskoodborných poznatků. V tomto kontextu připomenu několik nezbytných aspektů. Jsou to zejména otázky nových technologií používání různých druhů vysoce přesných a účinných bojových prostředků, které svými parametry mění soudobé způsoby použití zbraní při ničení protivníka. To je důležité si uvědomit při tvorbě strategickooperačního modelu válečné hry a stylizování řídicích dokumentů.

Modelová situace (vycházející ze zadání), ztvárněná pro válečnou hru, **musí odpovídat systémovým změnám, k nimž v tomto směru dochází**. Zejména zmíněnému rychlému vývoji výzbroje a bojové techniky a vysoce účinným technologiím nasazení zbraní a sil. **V našem konkrétním případě válečné hry vychází načrtnutá strategickooperační situace v důsledku těchto zásadních změn z předpokladu, že způsob ničení protivníka není totožný s minulými zkušenostmi.**

S rychlým pokračováním vývoje vojenství je mnoho argumentů, které tuto hypotézu posilují. Připomenu pouze hlavní: **Několikanásobně se zvýšila účinnost zbraní. V krátkém čase lze odpálit větší počet vysoce přesných a účinných prostředků, které mohou zasahovat objekty na velkou vzdálenost. Doprava munice na cíl získala vícerozměrnost. Nasazení velkých uskupení vojsk již nezabezpečuje úspěch v příštím možném ozbrojeném konfliktu.**

Přesto po zkušenostech z války v Perském zálivu, ale i jinde, **je nutné stále docenovat význam pozemních sil, které mají v ozbrojeném konfliktu trvalou nezastupitelnou úlohu. Pořád ještě má totiž platnost ono historii a praxí potvrzené,**

moudré rčení „kam nevstoupí noha pěšáka, není možno vítězství dosíci“. To platilo v minulosti, **platí nyní**, a v budoucnu zřejmě ceněno bude i **přesto, že v důsledku velké ničivosti velmi přesných a účinných zbraní, je nutné na bojišti (válčišti) snižovat hustoty sil.**

Další výraznou změnou v ozbrojených konfliktech je **tok informací v obráceném poměru.** Důležitou změnou je též splývání rozdílu mezi válčištěm a zápolím atd.

Na těchto příkladech lze přesvědčivě dokázat, že přirozeným důsledkem vývoje vojenství, které v žádné ze svých součástí nezůstává stát na místě, budou důležité i **intenzivnější profesionální znalosti.** S tím pochopitelně souvisejí problémy vojenských odborných vědomostí. Zejména jde o jejich uplatnění při zabezpečení obrany země v podmínkách, kdy věda a technika stále zaznamenává rozvoj, který výrazně formuje politiku a ekonomiku a zvyšuje požadavky na zabezpečení obrany.

Jsou to všeobecně známé skutečnosti zpracované v dokumentárních materiálech vědeckých faktů a událostí historických i současných. Avšak i z historie je patrné, že se tato zjištění plně nedoceňovala. Aktuální jsou například v této souvislosti poznatky uvedené v knize **Říkali si vojevůdci**, z které krátce cituji: *„V této knize najdete osudy neúspěšných nebo málo úspěšných vojevůdců. Byli neúspěšní převážně proto, že se nechťeli podřídit historické situaci, neuznávali, že vojenství a hlavně válka závisí na politice, propadli zastaralým a ustrnulým doktrínám a nedokázali správně a pružně reagovat změnou strategie na stávající vývoj. Nedovedli pochopit logiku vyvíjejících se událostí a ani ti lepší z nich nemohli překonat svými osobními vlastnostmi a vzděláním záporné stránky ...“* (Miroslav Honzík: **Říkali si vojevůdci.** Fakta a svědectví. Praha 1984, s. 6 a 8).

Současnými vojenskopolitickými událostmi se tyto jevy ještě více dynamizují. **Nové poznatky vědy vytvářejí rozhodující předpoklady pro vývoj a formování koncepcí,** vyspělé technologie tyto poznatky vědy materializují do formy, která mj. uplatní vliv především na věcnou stránku ozbrojeného konfliktu. Vyvíjejí se různé druhy prostředků vedení ozbrojeného konfliktu, včetně již zmíněných technologií účinnějšího použití zbraní různého druhu. Využívají se přitom moderní informační technologie. Vojenští odborníci v Institutu pro národní strategická studia USA, jakož i v Pentagonu, ve středisku náčelníků štábů konstatovali, že kdo tyto tendence nepodchytí, stagnuje a nebude už rovnocenným partnerem.

Zdůraznili v této souvislosti domněnku, že kdo zůstane pozadu ve vývoji, nebude již schopen v praxi realizovat ani moderní metody přípravy, k nimž mj. v armádě USA přiřazují i válečné hry. Jejich uplatňování se však z perspektivního hlediska stává pravděpodobně nezbytností. To proto, že s jejich pomocí lze spolehlivě simulovat i ty nejsložitější systémové problémy. Zvládnutí těchto nových metod umožní kompatibilitu a interoperabilitu v hlavních oblastech vojenství s vyspělými armádami demokratických zemí. Je proto zřejmě mnoho důvodů k nezaostávání a intenzivnějšímu využívání těchto současných metod i v našich podmínkách.

V další části statě charakterizují přizpůsobenou variantu válečné hry s „volným průběhem“ podmínkám Armády ČR. Jde o popis simulace, kterou lze chápat jako způsob modelování systému s rozhodující podporou výpočetní techniky. Váha technických prostředků přitom není nadhodnocována na úkor tvůrčího subjektu.

Při válečné hře se uplatní především soutěživé konkurenční prostředí s rozhodujícím podílem volného střetu myšlenek. Využívá se přitom spojení simulace reality (imaginárního studijního modelu) s fiktivní (pomyslnou) situací v intencích teorie, která byla popsána v předcházející části.

Na okraj problému je třeba poznamenat, že uplatňované propočty v průběhu válečné hry „s volným průběhem“, nejsou zcela typickým modelováním operace. Je zřejmé, že ne všechny vlastní zbraně k boji s obrněnými prostředky, zejména tanky a bojovými vozidly pěchoty, bude možné využít k ničení obrněných cílů protivníka. Všechny prostředky k tomu nebudou mít ani ideální podmínky. Některé nebudou „plně“ využity podle koeficientu bojové efektivity, nebo nebudou moci uskutečnit manévry palbou a pohybem na směr útoku. Navíc také budou ztráty, které je třeba též uvažovat. Z toho je patrné, že ničení protivníka v obranné operaci není výsledkem aritmetiky, ale spíše účelovými propočty. Proto jde uvedenými kalkulacemi, které se realizují v rámci válečné hry, jenom o určitý návod, metodickou poslušnost k dopracování se věcných poznatků. Uvedené problémy jsou současně omezujícími podmínkami. Taktéž rozsah statě neumožňuje hlubší řešení detailů.

Pro válečnou hru jsem stanovil příkladně **téma**: „Základní zdůvodnění hlavních opatření, která vyplývají z komplexu úloh obrany státu, při odražení silného pozemního a vzdušného úderu protivníka v lokálním (regionálním) konfliktu. Přejít částí sil do obrany na státní hranici a současné ničení protivníka (stejnou intenzitou) v hloubce vlastního teritoria.“

Cílem válečné hry je objasnit některé problematické otázky ozbrojené obrany státu. V rámci kampaně zdůvodnit základní organizaci obrany k odražení agrese, zničení protivníka a obnovení celistvosti státu. Ukázat možné uplatnění studijního grafického modelu v praxi.

Řešené úkoly: Sestavení studijního grafického modelu obrany státu s uplatněním protivníka se srovnatelným bojovým potenciálem. Využívání základních tvůrčích postupů při zdůvodňování bojových možností vlastních sil a prostředků v porovnání s druhou stranou k posouzení opodstatnělosti úkolů obrany. Vyvození závěrů.

Ze scénáře vyplývá, že základní problém hry záleží na objasnění rozsahu možného ozbrojeného konfliktu - zda jsou vyčleněné bojeschopné síly armády připraveny samostatně čelit protivníku se srovnatelným bojovým potenciálem v lokálním konfliktu. Současně osvětlit problémy vedení účinné obranné bojové činnosti (po dobu nezbytnou), se silnějším protivníkem v případě regionálního (globálního) ozbrojeného konfliktu. V souhrnu scénář stanoví tyto dva hlavní aspekty:

Za prvé, zdůvodnit množství bojeschopných sil a prostředků, které musí být už v míru připraveny k odražení protivníka s porovnatelným bojovým potenciálem v lokálním (regionálním) konfliktu. **A za druhé,** jakou dobu jsou tyto síly schopny odolávat výrazně silnějšímu protivníkovi. Z toho vyvozované poznatky přináší poučení, jak usilovné a rychlé musí být snahy o zapojení obranného potenciálu státu do evropského bezpečnostního systému.

V duchu již známé teorie z první části článku vychází účastníci válečné hry z modifikovaného studijního grafického modelu, který v hlavních rysech odpovídá formou a obsahem dostatečně věrně skutečnosti - viz **schéma** (varianta). Grafikou zde vyjadřují tři hypoteticky pojaté subjekty "A", "B", "C" (imaginární státy). Státy s označením "B" a "C" představují variantu pro útok. Přitom stát "C" uvažují pouze v regionálním ozbrojeném konfliktu. Dále je zde domnělý bránící se stát "A", jehož úlohu si přisvojují účastníci zaměstnaní za vlastní. Součástí modelu je i **tabulka 1** s údaji celkového bojového potenciálu.

Studijní grafický model je základní, nutnou podmínkou konání válečné hry. Především je spojován s osvojováním si nových, podložených informací. Další aspekty válečné hry se opírají o tato východiska:

Protože pro cvičící neexistuje žádný konkrétní protivník, uvažují s hypotetickým státem "B". Ve variantě regionálního ozbrojeného konfliktu se k němu připojuje ještě imaginární stát "C". U každého z obou lze uvažovat s přibližně stejným vojenským potenciálem jako na straně "A".

Chybějící definici protivníka a strukturu jeho vojsk pro kalkulaci v rámci válečné hry nahrazují těmito průměrnými počty zbraní: v jednotypové výpočtové divizi 150 - 250 tanků, 300 - 400 OT/BVP, 100 - 120 dělostřeleckých hlavních nad 100 mm. Podle mínění odborníků na válečné hry v National Strategic Studies - Washington, D.C., lze nedostávající se definici protivníka nahradit různě. Jedna z četných variant nabízí například uplatnění budoucí, vlastní organizační struktury vojsk, s jejich vzdálenou perspektivou deseti i více let. Jsou ale i jiné možnosti.

Pravděpodobné operační směry, které by mohly být při napadení využity (operační prostory v hloubce), jsou vyznačeny čísly v kruhu, pro obě varianty.

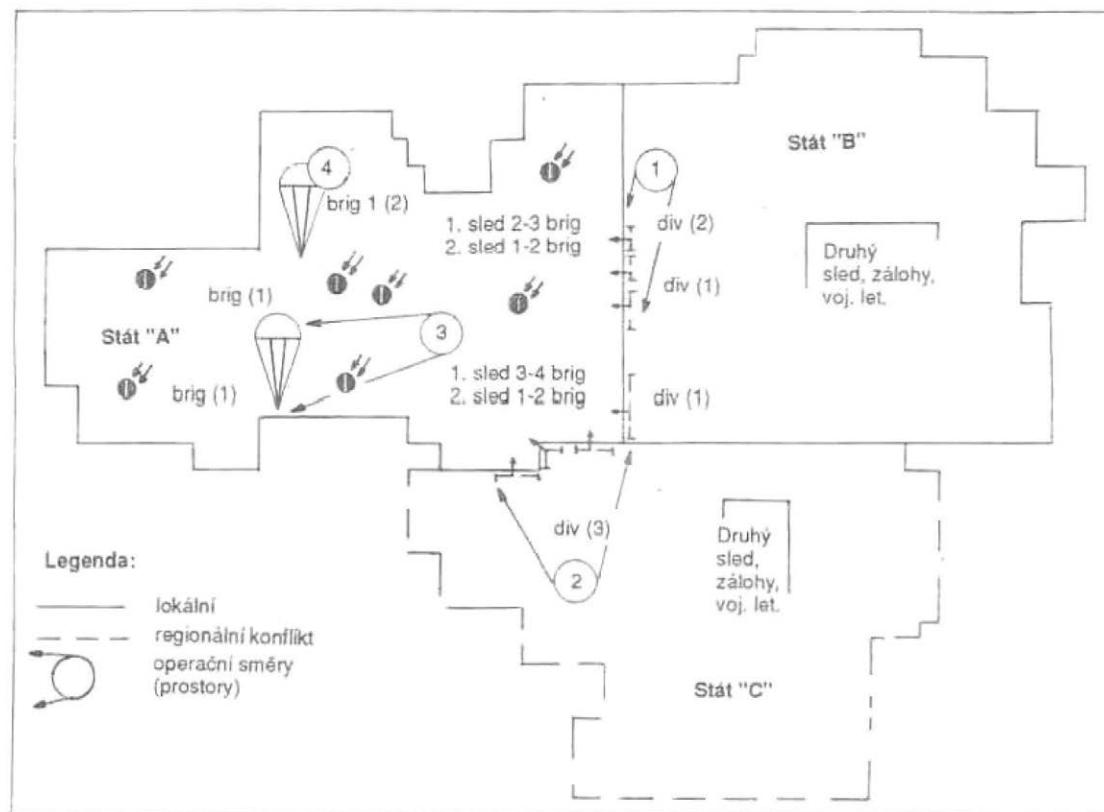
U dominanty "A" jsou pro vojska limitujícími počty osob a zbraní podle dohod KBSE (957 tanků, 1367 OT/BVP, 767 dělostřeleckých a minometných hlavních nad 100 mm, 230 bojových letadel, 50 bitevních vrtulníků).

Zabezpečení obrany teritoria předpokládá využití vojska územní obrany, stejně jako současně mobilizaci polního vojska. K posílení obrany na každém směru by bylo možné počítat s použitím 3 až 5 praporů vojska územní obrany.

V případě lokálního (regionálního) konfliktu, může být stát "A", reprezentovaný účastníky zaměstnaní, ohrožen z jakéhokoli směru, ale s velkou pravděpodobností ne současně ze všech. V případě globálního konfliktu, s přihlédnutím k podmínkám evropského kontinentu, je nutno brát v úvahu hlavní strategické směry stře-doevropského válčiště. Ve variantě pro válečnou hru jsou z geografického, geopolitického a geostrategického hlediska, hlavní strategické směry severně a jižně od území státu, do role kterého byli angažováni pracovníci řešitelských týmů. Zabezpečení křídel těchto strategických směrů je pravděpodobné.

Vycházejí-li aktéři válečné hry z uvedených počtů výzbroje a bojové techniky, potom logicky mohou uvažovat například (v mírové době) se 7 mechanizovanými brigádami, v každé přibližně 4000 osob, asi 60 tanků, 90 OT/BVP, 50 dělostřeleckých hlavních nad 100 mm s celkovým počtem 420 tanků, 630 OT/BVP, 336 dělostřeleckých hlavních nad 100 mm (orientační počty). Ze zbývajících počtů zbraní se může například vytvořit válečně dalších 8 brigád se stejným počtem osob, OT/BVP a dělostřeleckých hlavních s 30 tanky. Uvedené složení brigád slouží pro válečnou hru a nemusí být totožné s realitou.

STUDIJNÍ GRAFICKÝ MODEL (Varianta)



Schéma

Celkové bojové potenciály

Tabulka 1

Druh bojové činnosti	Bojový potenciál hlavních druhů zbraní	Kategorie zbraní
● Útok; ● Obrana; ● Trojnásobek bojového potenciálu při zaujaté obraně	3,3; 5,5; 15,9	protitankový kanon
	4,2; 8,7; 26,1	protitankový raketový komplet
	3,5; 2,8; 8,4,	obrněný transportér
	8,8; 10,5; 31,5	bojové vozidlo pěchoty
	13,5; 12,6; 37,8	tanky
	14,5; 10,8; 32,4	děla, raketomety
	20,7; 17,8; 53,4	bojová letadla
	7,9; 8,8; 26,4	protiletadlový raketový komplet
	1,8; 1,4; 4,2	protiletadlové dělostřelectvo

Poznámka: Bojové potenciály uvedené v tabulce jsou hodnoty platné pro operační propočty válečné hry.

S výchozími podklady pro válečnou hru se zájemci seznamují diferencovaně v konstituovaných pracovních skupinách. Jejich činnost je zpočátku spojena s analýzou možných variant zahájení agrese:

◆ K ozbrojenému konfliktu může dojít po období příprav, s cílem vytvořit silné úderné uskupení, zaujmout odpovídající operační sestavu a všestranně zabezpečit splnění cílů agrese. V tomto případě lze pro odrazení agrese a vedení obrany přijmout odpovídající protipatření a vybudovat do hloubky členěnou obranu.

◆ Další možný způsob ozbrojeného konfliktu může spočívat v pronikání ozbrojených jednotek a přerůstání ozbrojených střetů na státní hranici (ať již mají jakýkoliv důvod) v lokální válku. Obranná opatření v takovémto případě budou přijímána postupně a v závislosti na vývoji situace.

◆ Ozbrojený konflikt může být zahájen způsobem kombinované vzdušné a pozemní operace s cílem v krátkém čase, zasazením úderů ze vzduchu ovládnout určité prostory, a v případě malých států, zabránit jim v použití ozbrojených sil a vyřadit je z války dříve, než do ní mají možnost vstoupit. Takovýto způsob agrese si mohou dovolit jen státy nebo skupina států disponující odpovídajícími prostředky. Tato forma agrese umožňuje svým způsobem využít i prvku překvapení.

Ujasněním si a zhodnocením situace zahájení agrese se pracovní týmy dopracovávají prvních dílčích závěrů: Ve všech případech agrese má ze strategického hlediska rozhodující význam její počáteční fáze, neboť může rozhodujícím

způsobem ovlivnit výsledek celého konfliktu v krátkém čase. Samotný způsob zahájení agrese může být různý. Ale vždy bude protivník usilovat od počátku o zničení letectva a systému PVO zasazením úderů vlastním letectvem a o narušení systému velení, řízení a spojení. Nelze vyloučit ani použití zbraní hromadného ničení protivníkem.

Z hlediska zasažení státu "A" ze vzduchu jsou povolené počty letectva a PVO podle vídeňských dohod schopné vést bojovou činnost s uskupením vzdušných sil protivníka o síle do 200 - 300 bojových letounů existujících kategorií (typů) používaných v armádách evropských států. Ze strany imaginárního protivníka se předpokládají současné technologie zasazení vzdušného úderu.

Ze způsobů zahájení ozbrojeného konfliktu a charakteru jeho vedení, se zohledněním jednotlivých druhů bojových potenciálů (viz **tabulku 1**), se připravují příslušné propočty. K výpočtům se využívá běžné programové vybavení, připravené pro strategickooperační přípravu.

Vyvozují se bojové možnosti vlastních sil a prostředků, které se porovnávají s druhou stranou. V obranné operaci se zdůvodňuje celkové vynaložené úsilí k zničení uskupení protivníka na zemi i ve vzduchu, na jeho směr hlavního úderu a dalších směrech, na taktickou, operační i strategickou hloubku.

V rámci operačních směrů 1 a 3 (viz model), se uvažuje s obranou proti protivníkovi se srovnatelným vojenským potenciálem. Pro tento případ je zřejmě výhodnější organizace **přední obrany** s cílem zastavit protivníka, zničit ho a obnovit státní hranici. Způsob zničení protivníka v hloubce vlastního území se předpokládá v souladu se vzniklou situací.

Ve variantě proti výrazně silnějšímu protivníkovi (viz model - oper. směry 1 až 4), vyžaduje vedení obranné bojové činnosti pravděpodobně **prostorovou obranu**. Ta totiž vytváří nezbytné předpoklady k rozptýlení sil protivníka a podmínky k udržení důležitých prostorů v hloubce. Tím vzniká příznivější situace k nasazení spojenců.

Na výsledcích poměrů sil lze dokázat celkovou dobu nezbytně nutnou k vedení boje s porovnatelným i silnějším protivníkem. Reálné možnosti vlastních vojsk k odražení napadení mohou, s využitím exaktní metody, napomoci k objasnění potřeby sil a prostředků k plnění úkolu. Na druhé straně z toho vyplývají **požadavky na příslušné rezorty**, které zde mají rovněž vybrané zástupce. Přizvání pracovníci ústředních orgánů státní správy z toho vyvozují vlastní poznatky v oblasti obrany.

Bouřlivé polemiky a diskuse k objasňování problémů graduji. Z pracovních týmů se zkrátka stali během několika hodin velcí rivalové. S úspěchem se kloubí letité zkušenosti proti dravosti. Představu o tom nám nabízejí pohledy do možného průběhu válečné hry. Odděleně v týmech pokračují v operačních propočtech. Pro ilustraci uvedu alespoň některé z faktů a myšlenek, jež se z nich dají sledovat.

Uvážlivě umožňují posuzovat bojové možnosti obou (ve variantě tří) stran. Skupiny provádějí jejich kvantitativní a kvalitativní srovnávání a soustřeďují konkrétní údaje, které podrobují pečlivému rozboru. Na základě toho se kalkulují potřeby uplatnění sil a prostředků, při odražení napadení na směr hlavního úderu protivníka, na předním okraji, v hloubce vlastního území apod. Povšechné zhodnocení možností sil a prostředků vyčleněných pro obranu umožňuje vyvození souhrnných

závěrů, které se konfrontují a nakonec se přijímají souhlasná stanoviska (popřípadě je přijato více hledisek), která zaplňují bílá místa v připraveném scénáři. Z tabulky 2 je patrné, že k odražení agrese je nutné na vybraných operačních směrech (prostorech) zasadit uvedené počty brigád.

Tabulka 2

Operační směr (prostor) číslo	Zasazeno brigád		
	V 1. sledu	V 2. sledu	Celkem
1	2 až 3	1 až 2	3 až 5
2	3 až 4	1 až 2	4 až 6
3	2	-	2
4	1 až 2	-	1 až 2

Na základě širokých diskusí, polemik a pohovorů přicházejí pracovní týmy k dalším dílčím závěrům. Například k takovým, že počty stanovené KBSE (výsledky odzbrojovacích jednání - viz studijní model), postačují k odražení případné agrese vedené protivníkem s porovnatelným potenciálem. Avšak pouze za předpokladu, že vlastní síly budou schopny, organizované a včas zaujmout a vybudovat obranu. To vyžaduje mít:

- ▲ potřebnou naplněnost vojsk již v době míru,
- ▲ možnost rychlého manévru silami a prostředky na nejvíce ohrožené směry útoku protivníka,
- ▲ v případě vzniku lokálního (regionálního) konfliktu vytvořeny předpoklady pro mobilizační rozvinutí vojsk.

Polemikami se skupiny dopracovávají celkového shodného mínění v základní otázce. Spočívá v tom, že dispozičními mírovými silami armády (model) jsou vojska schopna odolávat silám protivníka pouze v lokálním ozbrojeném konfliktu. Vlastní síly a prostředky koncipované podle modelu, budou v rámci lokálního, regionálního konfliktu, schopny (mírovými silami) účinně vést obranu pouze na jednom až dvou operačních směrech, včetně eliminování části sil protivníka v hloubce vlastního území.

Při zapojení dalšího regionu (vzniku regionálního konfliktu) se patrně schopnost spolehlivě protivníka eliminovat, hned z počátku války, výrazně snižuje. Situace zřejmě vyžaduje včasné mobilizační rozvinutí sil a prostředků. A teprve až po zmobilizování bude možné vést účinnou obranu na dvou, maximálně třech operačních směrech (v operačních prostorech). To znamená, že už v případě regionálního konfliktu se mimo očekávání ukazuje, že by bylo **nanejvýš účelné usilovat o koaliční pojetí obrany.**

Na začátku článku jsem poznamenal, že zaměstnání tohoto typu jsou významná pro budoucnost. Myslím si, že s přibývajícemi poznatky z průběhu válečné hry, kde

jsou rozebírány nejsložitější problémy obrany, (spojené se způsoby ničení protivníka v podmínkách autonomního řešení obrany státu, včetně požadavků na organizační struktury vojsk, jejich logistického zabezpečení a další otázky), se po zásluze v široké diskusi dospívá k jejich docenění nejen vojenskými, ale i hospodářskými odborníky a politiky. Celkové závěry, k nimž se účastníci v průběhu válečné hry dopracovávali, jsou následující:

● **Výsledky pracovních jednání potvrzují správnost záměru vytvoření vojska rychlého nasazení a vojska územní obrany** v rámci pozemního vojska, která budou současně s odražením protivníka na státní hranici stejnou intenzitou ničit protivníka v hloubce vlastního území. Bude asi účelné, aby vojsko územní obrany, teritoriálně vázané na určité území, bylo částečně doplněno již v míru.

● Vedle vojska rychlého nasazení, a závěry válečné hry o tom svědčí, by i některé další vybrané síly a prostředky vševojskových brigád zřejmě měly být na potřebných počtech již v míru, s moderní mobilní technikou a výzbrojí. Tyto flexibilní a mobilní síly odrážejí agresi podle vývoje situace na nejvíce ohrožených směrech. Jejich nutnost též zvýrazňují budoucí úkoly související se zapojením Armády ČR do evropského bezpečnostního systému.

● Válečná hra umožnila odpovědět i na změnu související s vyšším počtem pravděpodobných operačních a taktických směrů (operačních prostorů v hloubce teritoria), v podmínkách autonomní obrany České republiky. V tomto směru se plně potvrzují výhody zformování pozemního vojska do většího počtu menších taktických vševojskových svazků - brigád. V předcházejících dílčích závěrech však válečná hra v tomto případě upozorňuje na udržování příslušného množství sil v míru na odpovídajícím stupni bojové připravenosti, včetně pohotovostního systému PVO. Vedle toho poroste význam organizovaného přechodu státu do branné pohotovosti a zabezpečení zmobilizování armády a hospodářské mobilizace.

● Odborníci z civilního sektoru přizvaní k spolupráci, by jistě svými cennými radami přispěli ke zkvalitnění průběhu válečné hry v objasňování dalších věcí, souvisejících s promítnutím vojenských odborných otázek do činnosti důležitých pro obranu země. Například to jsou problémy spojené s hospodářskou mobilizací, vytvářením nezbytných státních hmotných rezerv pro obranu v podmínkách tržního hospodářství. Novou dimenzi obsahuje logistika, zejména zásobování ozbrojených sil za branné pohotovosti státu, doplňování ztrát na technice, materiálu všeho druhu. V podmínkách demokratického státu je složitější získávání lidského potenciálu pro službu v armádě. V tomto směru je vítána systémová pomoc příslušných orgánů z legislativně právních oblastí apod.

Účelem pokusu o válečnou hru však nebylo předložit hotové závěry z různých oblastí obrany. Taktéž všechny problémy z okruhu zájmů strategie obrany státu nejsou vhodné k publikování. Na mnohé otázky si čtenář patrně zformuluje vlastní

odpověď. V článku šlo pouze o vyjádření možných přístupů používaných k řešení vojenských odborných i jiných opatření, která mají za cíl chránit proti jakémukoli ohrožení státu, narušení jeho celistvosti, svrchovanosti a zajištění spolehlivé bezpečnosti.

Podplukovník Ing. Vojtěch Němeček

K VYUŽITÍ ČESKOSLOVENSKÉHO STÁLÉHO OPEVNĚNÍ

V posledním období se zvyšuje zájem vojenských odborníků o řešení otázek souvisejících s hledáním možností využití čs. stálého opevnění z let 1935 až 1938. Tento zájem je pochopitelný, protože v důsledku změny vojenské doktríny a v důsledku snížení počtu útočných konvenčních zbraní je třeba hledat všechny způsoby posílení obranyschopnosti státu.

Náš stát vynaložil značné síly a prostředky k vybudování stálého opevnění a již samotná jeho existence nás za současné situace zavazuje k tomu, abychom možnosti jeho využití seriózně prověřili.

Na semináři k problematice ženíjního zabezpečení obrany ČSFR, s důrazem na možné využití stálého opevnění pro současnou koncepci obrany, 1. června 1992 v Brně, uvedl náčelník ženíjního vojska federálního ministerstva obrany při výčtu opatření přípravy státního území i následující: „Bojově zpohotovit stálá opevnění. Odkonzervovat a přezkontrolovat nepoškozené sruby a části tvrzí. Provést jednoduché úpravy k bojovému využití objektů. Civilními firmami provést složitější úpravy ke zpohotovení dříve poškozených nebo nedokončených objektů k vedení boje.“ Možné způsoby využití, které budou navrženy, bude třeba prověřit na základě komplexní analýzy. Ve svém článku jsem se pokusil o formulování některých otázek, které bude třeba v rámci řešeného problému zkoumat a to zejména z hlediska ženíjního zabezpečení.

VÝVOJ A KONCEPCE BUDOVÁNÍ STÁLÝCH OPEVNĚNÍ

Zkušenosti z první světové války ukázaly, že budování a bojové využití samostatných pevností je anachronismem. Z tohoto důvodu se zrodila nová koncepce, jejímž základem bylo budování opevněných linií (pásem), tvořených