

Z ARMÁD STÁTŮ VARŠAVSKÉ SMLOUVY

VÁLEČNÁ HRA

Redakčně upravený článek plukovníka V. V. Chripka kandidáta vojenských věd, docenta uveřejněný v sovětském časopise „Vojennaja mysl“ č. 10/1988.

Ke zlepšení organizace výcviku vojsk i přípravy vojenských odborníků je použití válečné hry objektivní nutností. Požadavky na výcvik jsou neustále zvyšovány z důvodů zvládnutí nové zaváděné bojové techniky (technologií) všemi kategoriemi vojáků jednotlivých druhů vojsk a speciálních vojsk a služeb.

Cím se objasňují výcvikové vlastnosti válečné hry? Především její samostatnou podstatou. Provádění činnosti je natolik blízkých skutečnosti, že časem je velice těžké stanovit hranici mezi opravdovou válečnou činností a vojenskou válečnou hrou. Účastníci válečné hry imitují činnost ne na základě objasnění nebo ukázky, ale na základě výsledku vnitřního modelování možné bojové činnosti, tzn., že činnost se odehrává jako v reálné životní situaci, proto orientace cvičících je zaměřena na skutečné podmínky, které mohou nastat. Zde v jejím průběhu plní cvičící takové úkoly, které odpovídají situaci na bojišti. Jako příklad válečné hry s cílem uskutečnění bojového výcviku nám může sloužit „Kožuchovský pochod“ ruské armády na podzim roku 1694, který je popsán v knize M. A. Garajeva Vševojsková cvičení. To byl první klasický případ výcviku k boji bojem, přesněji řečeno – příprava k boji pomocí dvoustranné válečné hry. Podmínky této válečné hry se velmi podobaly bojovým podmínkám.

Historie cvičení této varianty válečných her zná příklady prakticky nepozorovatelného přerůstání válečné hry do reálné činnosti. Tímto způsobem armáda USA nejednou zaměnila prováděné cvičení v opravdovou agresi, kterou nacvičovala. Naposledy tímto způsobem přepadly USA Grenadu. U břehů Grenady probíhalo cvičení vojenského námořnictva USA a po zaujetí výhodné pozice zahájily cvičící útvary a svazky ozbrojený útok. **Konkrétně** – blízkost válečné hry a reálná činnost i vytvořené podmínky určily termín pravděpodobného začátku zahájení agrese americkou armádou z průběhu cvičení. Válečná hra u cizích hranic, která probíhá v terénu (ve vodách) na svém, či neutrálním území směrem k cizím hranicím může mít charakter buď veliteľsko-štábního cvičení na mapách, nebo může svou činností přerůst v reálnou bojovou činnost na území státu – oběti nenadálého napadení. Při výběru poslední varianty je dostačující jenom zrušit omezení, která platí v míru. Proto odtud vychází odmítavá reakce větší části mezinárodního společenství OSN k velkým cvičením vojsk států NATO, která probíhají v blízkosti cizích státních hranic.

Problém zvýšení kvality výcviku se téměř pokaždé řešil především tak, že se zúžily počty odbornosti cvičících, a k tomu se upravila i struktura organizace. Na základě stupně rozvoje a rozdílnosti specializace jednotlivých vědních oborů, výroby a vojenské činnosti se neustále zvyšovaly a dodnes zvyšují požadavky i na jednotlivé předměty bojové přípravy vojsk a druhů služeb. Zdokonalování se začalo chápat pouze jako zlepšení kvality prověřování, výuky a výcviku jednotlivých předmětů bojové (operační) přípravy. Vhodným ukazatelem úspěš-

nosti nejen výcviku, ale i prověrek se staly především známky. Výsledkem pak bylo, že potřeba dobrého výkonu u daného odborníka (ať velitele nebo technika), se dostala do pozadí. Hlavním kritériem se stalo dosažení vysoké známky a zapomínalo se hodnotit opravdový celkový výsledek. Hodnotila se většinou snaha cvičících a ta měla před společností formálně omluvit vysokou známku (hodnocení). V těchto podmínkách si cvičící lépe osvojili umění získávat dobré hodnocení, než poctivě pracovat (cvičit) podle své odbornosti. A tak praktický cíl, který byl jistě správný, se v tomto systému ztratil. Hlavní byly známky a ne stupeň vycvičenosti.

Rozčlenění výcviku na jednotlivé prvky se uskutečňovalo poměrně snadno: závažné nedostatky se projevily při sjednocení všech potřebných znalostí z jednotlivých předmětů bojové přípravy, a tím i jednotného souhrnu znalostí vojenského specialisty – odborníka, se stalo vážným problémem. Řešení těchto problémů bylo možné uskutečnit ve vedení vojenského výcviku jediné formou válečné hry, ale prakticky se toto neprovádělo z důvodů objektivních příčin. Zde, ještě ostřeji než v občanské sféře, byla pocítována nutnost rozebrat probíhající procesy a jevy při vedení bojové činnosti. Podle morálních, ekonomických a jiných zákonů nebylo považováno za účelné organizovat reálný boj jenom s cílem výcviku vojsk v podmínkách i jenom přibližně podobných skutečnému boji. Tento stav způsobil vznik formy vojenského výcviku – válečné hry. (Terminologie autora).

Všeobecně známé jsou z nich např. tyto: taktická (operační) letuška, – skupinová cvičení, – štábní (velitelsko-štábní) nácvik, velitelsko-štábní cvičení, – takticko-pořadová a taktická zaměstnání, – vševojsková taktická cvičení, operačně-taktická cvičení s vojsky, – válečné hry velkého rozsahu, tak zvané manévry. Začínají se rozšiřovat v poslední době i počítačové válečné hry.

Základní funkcí forem výcviku válečnou hrou je upevnění potřebných kvalit pro boj, sladění jednotek (útvarů a svazků) a orgánů velení vojskům k vedení úspěšné činnosti v bojové situaci.

Využívá se především v taktické (operačně-taktické) přípravě důstojníků, štábů i vojsk, tj. v hlavním výcvikovém předmětu bojové (operační) přípravy. Válečná hra, jako hlavní výcviková disciplína, sjednocuje všechno to, co se procvičuje (odpracuje) na ostatní zaměstnáních, a tak završuje určitou část takticko-pořadové (operačně-taktické) přípravy, zároveň formuje u vojáků všech kategorií nezbytné vlastnosti, které jsou nutné pro boj. Její cena pro výcvik je určována tím, jak dokáže odstraňovat ty hranice, které vznikaly mezi uměle vyčleněnými prvky obsahu výcviku, jakoby roztržené podle výcvikových předmětů. Ty se ale ve válečné hře sjednocují do celku, do jednotlivých souborů nutných pro zvýšení bojové kvality výcviku.

Rozbor vojenské praxe nám plně potvrzuje, že jednou z tendencí rozvoje forem výcviku, a to válečnou hrou, bylo zabezpečení postupného přechodu cvičících od výcviku v jednotlivých předmětech k výcviku, který je blízký vedení bojové činnosti. Toto vše by se mělo odehrávat na pozadí řešení bojových (operačních) úloh. Předmětem toho byl vznik nových organizačních forem výcviku, jako např. zřízení polních výcvikových cvičišť k přípravě jednotek, sem patří i např. komplexní taktická úloha v systému velitelské přípravy důstojníků. Tyto formy výcviku mají vlastně podobu válečných her, neboť v nich se znovu probírají jednotlivé úlohy z činnosti vojáků v bojové situaci. Efekt těchto válečných her je tím větší, čím více jsou nasyceny prvky bojové činnosti.

Vojenský výcvik uskutečňovaný formou válečných her se odlišuje od jiných forem v první řadě charakterem činnosti cvičících. Válečné hry zabezpečují hlavní výcvikový předmět (taktickou, operačně taktickou, operační přípravu) v období ukončení utváření kvalit vojenského odborníka. Ve válečných hrách se plně nebo částečně (podle obsahu a struktury) imituje, popřípadě cvičí, současná nebo možná budoucí situace (bojová činnost). Všechno to, co jsme si osvojili do začátku válečné hry, se využívá nezávisle na tom, kde, kdy a v jakém systému jsme se to naučili. Ostatní formy výcviku (ne válečné hry) se zabývají všemi výcvikovými předměty pouze samostatně. Výuka učební látky mimo válečnou hru se uskutečňuje značně abstraktně, všeobecný obsah výcviku se rozděluje podle jednotlivých předmětů bojové přípravy a následkem toho vznikají mezipředmětové bariéry.

Vzniká z jednotlivých forem vojenského výcviku vždy válečná hra? Ne. Proto je nutné vytvořit třeba jen minimální podmínky k procvičování bojové činnosti. Mezi tyto podmínky je

možné počítat: účastníci, úkoly a pravidla válečné hry. Další podmínkou, která se musí dodržet, je zásada činnosti člověka v průběhu válečné hry.

Účastníci válečné hry – jsou důstojníci zapojení do válečné hry (v systému přípravy velitelů a štábů), popřípadě všichni vojáci (v systému přípravy vojsk).

Předmět – to je obsah procvičovaného jevu (procesu), který musí být pro cvičící částečně znám (z dokumentů, předpisů, řádů), které stanovují názory a možnosti vedení boje. Současně taji skryté možnosti (podle vývoje situace), vypadá to pak, jako by předmět si sám hrál s účastníky válečné hry (stupeň příznivého vývoje je v přímé závislosti na optimální činnosti cvičících).

Součástí (předmětem) válečné hry je i **situace**. Ta působí nejen jako jeden z hlavních výcvikových faktorů, ale i jako podmínka jejího průběhu. Modelovou situací, popřípadě bojovou situací, je schopen většinou řešit ten důstojník, který je schopen samostatného myšlení, činit správné závěry a ty pak prakticky uskutečnit. Dále se musí umět správně orientovat na prováděné změny v průběhu válečné hry. Situaci ale nedokáže správně hodnotit a řešit ten důstojník, který opakuje jenom již předem šablonovitě naučené varianty činnosti. Konečně, dále působí jako mohutná páka výcviku, kterou lze využívat podle zásady, že když řešitel válečné hry cvičí dobře, situace se pro něj zlepšuje, a když ne, tak je tomu naopak.

V počítačové válečné hře vystupuje jako předmět její **program**, který je vložen do počítače. Tomu se říká matematický model válečné hry. Rychlost práce počítače a možnost pozorovat vývoj modelové situací nejen textově, ale i graficky umožňuje důstojníkům vytvářet pevně a správně návyky při řízení boje (operace). Při cvičení přijímají řešení podle situace, která se objevuje na obrazovce, zde se okamžitě odráží schopnost reakce každého jednotlivce na další řešení.

Co je rozvíjející z pohledu technologie vytváření různých forem válečné hry? Je to svérázný dynamický model současného vševojskového boje (operace), který se rozvíjí nepřetržitě nebo skoky do jakékoli situace. Vybraný model nám již v textu ukazuje, o jaké téma válečné hry jde. Obsah hry se dělí většinou na jednotlivé prvky, které jsou závislé na struktuře boje (operace). Když se prvky modelu rozmístí schematicky, podle stupně hloubky a struktury, tak situace bude vyhlížet asi takto: – boj (operace), – druhy boje (operace), – bojové (operační) epizody, – situace (okamžiky boje). Tyto strukturální prvky mohou být jednotkami měření taktické (operační) kapacity válečné hry. Cvičení zahrnuje soubor epizod všech známých způsobů boje (operace). Skupinové cvičení obsahuje několik epizod jednoho druhu boje. Taktická (operační) letuška zahrnuje jenom jedinou situaci (okamžik epizody).

Formy válečné hry odrážejí možné způsoby boje nebo operace. Z tématu vycházejí etapy a z nich učební otázky. Když téma řeší jeden druh boje (operace), tak se formy válečné hry volí na základě učebních otázek. Základem etapy je druh boje (operace) a základem učební otázky je bojová (operační) epizoda nebo situace. Formulace názvu etapy odpovídá názvu druhu boje nebo též epizody, na jejichž základě se uskutečňuje vlastní etapa. Názvy učebních otázek se určují nejen taktický či operační obsah, ale i kategorií cvičících. Např. když je obsahem procvičované bojové epizody taktického cvičení jednotky – odrážení protiútoky, tak se učební otázka jmenuje **odrážení protiútoky**.

Při velitelsko-štábním cvičení formulace té samé epizody bude jiná: **velení jednotkám (útvarem) při odrážení protiúderu**. Správné pochopení těsného spojení mezi tématem a názvy jednotlivých prvků forem válečné hry má značný význam. Konkrétně se jejich obsah odráží i v grafické části zámyslu cvičení pomocí určených taktických značek. Tak se modeluje taktický obzor výcviku u každého cvičícího. Budují se modely, při kterých v průběhu cvičení vedou cvičící činnost, formě výcviku, a proto je to hlavní metoda. Ostatní metody nejsou pro válečné hry charakteristické. Ne náhodou se odsuzuje jako nevhodné používání častých a sáhodlouhých informačních zpráv, které nemají taktický (operační) smysl při uskutečňování cvičení. Všeobecné odsouzení si zaslouží pokusy objasňování a poučování ze strany velení a rozhodčí služby. Velitel, který řídí cvičení, má vyslechnout cvičícího velitele v úloze staršího náčelníka tehdy, tam a tak dlouho, jak to požaduje taktická (operační) situace. Vždyť probíhající válečná hra – to je model výcviku, který je zasazen do dynamické čin-

nosti. Všechny komponenty válečné hry jsou nezávislé, přitom nejsou statické, ale dynamické a nepřetržitě se rozvíjejí. I když rozvoj válečné hry je možné urychlit, popřípadě zpomalit nebo vrátit do kteréhokoli předešlého stavu, ale i dočasně zastavit, tak od těchto možností musíme ustoupit. Protože čím častější jsou zastávky v rozvoji taktické (operační) situace (není důležité proč, jestli pro objasnění či poučení), tak se tím více vzdaluje válečná hra od skutečné činnosti, kterou znázorňujeme, a to má za následek i nižší výsledný efekt výcviku. Ten, kdo toto připustí, tak snižuje cvičení na úroveň ostatních výcvikových forem (už to není válečná hra). Použití tradičních metod výcviku, které jsou uskutečňovány pouze s jednostrannou aktivitou cvičícího, zbavuje ostatní cvičící iniciativy, předurčuje je k pasivitě, k intelektuálnímu přiznivnictví. Proč? Protože cvičící čekají jenom na rozkazy, směrnice atd., jsouce je připraveni splnit. Tento druh výcviku nemá s válečnou hrou nic společného. Začátek používání tradičních metod znamená konec válečné hry. Používání těchto metod je vhodné pouze před a po válečné hře.

Každá válečná hra, jako specifická činnost, má svou úlohu. Tato úloha určuje činnost cvičících na základě pravidel hry. Ve válečné hře plní úlohu funkce, které je třeba obsadit a pravidlem jsou funkční povinnosti stanovené pro ně. Zvláštní význam zde má pak pravidlo nejdůležitější kterékoli válečné hry, a to je: **vedení aktivní činnosti**. Úlohy a pravidla hry určují zaměření i činnost jednotlivých účastníků hry. I v ostatních formách výcviku často využíváme okolnost, že stačí cvičící ustanovit do funkce, a potom teprve vytvářet a měnit pro ně konkrétní situace. Ustanovení do funkce (role) a stanovení pravidel (povinností) – to je důležitý faktor organizace výcviku v rámci válečné hry, nazýváme ho **metodou válečné hry**.

Tuto metodu výcviku nazývají mnozí metodici metodou „**praktické práce**“. Můžeme s nimi souhlasit? Jak je vidět, nemůžeme. Vždyť ten, kdo v průběhu hry vykonává svoji tabulkovou funkci a dělá, zdálo by se to samé, co by dělal v průběhu boje (operace), vykonává to ne reálně, ale podle podmínek, které modelují boj. Termín **praktická práce** není jasný, zdá se říci, že je i pro činnost cvičících nevhodný. V souladu s hravou přirozeností ji můžeme plným právem nazvat **hravou metodou**. To nám ukazuje ještě na jednu z dalších možností válečné hry. Tak může vystupovat nejenom jako určitá forma výcviku, ale zároveň i jako metoda. Stupeň využívání válečné hry jako metody výcviku může pro nás být i určitým kritériem hodnocení forem výcviku. Když by byla základní metodou výcviku především válečná hra, to znamená, že i formou výcviku by byla válečná hra, a to by platilo i opačně.

Metoda výcviku hrou – odpovídá přirozenosti válečné hry.

Činnost cvičitelů i cvičících v průběhu válečné hry vyžaduje dodržování jejich zákonitostí. Ty se odrážejí ve známých principech člověka ve válečné hře a projevují se i v průběhu vojenského výcviku. Mezi základní principy patří: – aktivita, – samostatnost, – kolektivnost, – modelování, – problematičnost, – plnění úkolů, – strukturální systematickosti, – dynamičnost, – rozhodnost, – zpětná vazba, – soutěživost a princip novosti.

Princip aktivity – patří mezi nejdůležitější principy k činnosti člověka ve válečné hře. Dobrého důstojníka si nemůžeme představovat jako intelektuálně pasivního a fyzicky nečinného člověka. Boj se silným, chytrým, bystrým nepřítelem vyžaduje od každého vojáka veliké úsilí, intelekt při modelování vlastních činností a také pro velitele podřízených vojsk. Vojenský odborník se musí na základě vlastních výsledků přesvědčit, že úspěchu v boji není možné dosáhnout při pasivním očekávání podrobných směrnic a nařízení nadřízených, při jejich přesném plnění, bez ohledu na vzniklou situaci. Realizace principu aktivity ve válečné hře zabezpečuje nejcennější funkci, a to je: vytváření možností projevit své intelektuální a fyzické síly v zájmu splnění bojového úkolu.

Neméně důležitým principem jako aktivita je i **princip samostatnosti**. Každá činnost cvičících musí být výsledkem jejich činnosti při plnění řídicí určené funkce. Válečná hra se nemůže uskutečnit bez samostatnosti cvičících, kdyby tomu tak nebylo, tak už to není válečná hra. Protože někdo cvičí pouze na základě návodů, tak se vylučuje z válečné hry i výcviku. To plně platí i pro ty, za které přijímají rozhodnutí jiní a kteří svoji úlohu při přípravě k boji nebo řízení každodenní činnosti vojsk chápou pouze jako čtení (bez osobní aktivní činnosti) připravených informačních zpráv před vydáním bojového nařízení (rozkazu). Když něco podobného probíhá ve válečné hře, tak se její efektivnost prudce snižuje, protože mnozí

cvičící vlastně necvičí, a tak „vystupují“ ze svých rolí. Místo toho, aby se zdokonaľovali, ve své profesi, tak se tito důstojníci prakticky vyhýbají výcviku vedenému formou válečné hry.

Princip samostatnosti je dialekticky spojen s **principem kolektivnosti**. Samostatná a kolektivní činnost se nevylučují, ale vzájemně doplňují. Toto propojení se nejlépe prociťuje v průběhu válečné hry. Tuto hru hraje zpravidla určený kolektiv. Protože i když válečná hra má za cíl zvýšit samostatnost a zdokonalit individuální přípravu jednotlivců, tak je ve své podstatě kolektivní hrou. Jak v reálném, tak i ve cvičicím kolektivu se učí důstojníci samostatnosti. Splněním úkolu každého jednotlivce se dosáhne i splnění kolektivního úkolu. Realizace principu kolektivnosti vychovává cvičící k pocitu kolektivní povinnosti a odpovědnosti za splnění daného úkolu.

Princip modelování – patří mezi základní principy a v případě jeho neplnění dochází k znehodnocení válečné hry jako takové.

Cvičící důstojník si vlastně obnovuje určitou činnost v určitém systému a sám si zpracovává tento systém ve své vlastní psychice. Tuto činnost provádí až po svém vlastním rozhodnutí, které je výsledkem jeho myšlení. Množství rozumových a fyzických činností cvičících ve válečné hře vyžaduje od nich především iniciativní myšlení.

Vojenský specialista tvoří tyto modely:

- své činnosti a zároveň činnosti jiných vojáků,
- činnosti celých vojenských kolektivů,
- pravděpodobných procesů bojové činnosti,
- denní činnosti vojsk atd..

Tento vojenský specialista modeluje i osobní vztahy vojáků mezi sebou, ale i mezi vojáky a civilním obyvatelstvem i možné společenské vztahy. Prostředkem modelování je mozek člověka. Doposud se nenašlo nic jiného nebo něco, co by mozek dokázalo nahradit. Prostředky blízké umělému intelektu se zatím modelují jenom v závislosti na uložených programech.

S principem modelování je spojen i **princip problémovosti**, který odráží přirozenou problematiku válečné hry. Organicky spojené s modelováním je myšlení, které se uskutečňuje cestou vyřešením problémů. To probíhá v problémové situaci, v tom jedinečném psychickém stavu, ve kterém se intelektuální aktivita člověka povyšuje na úroveň, jež završí akt tvořivého myšlení při vyřešení před ním stojícího problému.

Účastník válečné hry, který je postaven do výchozí situace a začal plnit svůj úkol tím, že ihned reaguje na vytvořené podmínky a dodržuje základní pravidlo hry, což je aktivní účast. Modeluje své rozumové jednání, určuje cíle a snaží se je dosáhnout. Na této cestě vznikají intelektuální potíže. Přitom výsledný cíl je jasný, ale způsob jeho dosažení je neznámý a je možné jej najít jenom úsilím vlastní mysli. Role cvičícího, funkční povinnosti a pocit odpovědnosti vzbuzují u něho potřebu poznání. Vytváří se problémová situace, zvyšuje se intelektuální aktivita. Vzniklá situace je řešena, ale najednou vzniká nová.

Formy výcviku pomocí válečné hry, to je jedinečný prostředek organizace problémového výcviku. Jejich cena je v tom, že při ní vznikají problémové situace prakticky samy od sebe i tehdy, když při ostatních formách výcviku je nutné pro to vynaložit nejen značné úsilí, čas, ale i finanční prostředky.

Vyřešení problémových situací, které vznikají jedna za druhou – to je svého druhu cvičení rozvoje tvořivého myšlení a zvyšování intelektuální tvůrčí aktivity cvičících. To již samo o sobě určuje nutnost realizace principu problémovosti ve válečných hrách. K tomuto je hra tvořena a narůstající situace problémového charakteru tak vytvářejí u cvičících stimuly jejich řešení, ale zároveň i pro vznik nových problémových situací. Prakticky se to projevuje v tom, že situace jsou nové, nezvyklé a doposud neřešené, v možnostech více variantních řešení, která vyžadují nést i riziko. Dále se to projevuje ve vysokém intelektuálním vypětí cvičících, v tvořivém hledání nezvyklých a neočekávaných způsobů vedení bojové činnosti.

Základní činností ve válečné hře je **princip plnění určených rolí**. Jeho dodržení umožňuje osvojovat si ve válečné hře profesionální bojovou činnost vojenského odborníka v čase míru a také poznat možnost použití perspektivních prostředků ozbrojeného boje, ale i pravdě-

podobné vedení bojové činnosti proti nim. Účelnost realizace tohoto principu je podmíněna ještě tím, že tento princip je přirozený pro člověka.

Princip strukturální systémovitosti – bez jeho dodržování je nemyslitelné kvalitní modelování. Celý vojenský výcvik – to je systém, ve kterém jsou prvky struktury operační a bojová příprava vojsk. Prvky struktury se rozvíjejí dolů a končí až u cvičících.

Princip dynamičnosti odráží vliv faktorů času a prostoru. Pohyb, rozvoj a aktivní součinnost komponentů válečné hry se jako prvky dynamického modelu uskutečňují v čase. Reálný čas se nedá zaměnit co do rychlosti jeho toku, nedá se zastavit, ani vrátit. Když jsme již čas jednou propásli, tak je to navždy. Ale cvičný čas je možné vrátit na počátek, dá se i zastavit, popřípadě urychlit, zaměnit, ba dokonce i ignorovat. Všem, kteří jsou s válečnou hrou obeznámeni jako s formou výcviku, je známo, že na operačně taktických cvičeních s vojsky a na vševojskových taktických cvičeních se situace vyvíjí „hodinu od hodiny“ v astronomickém čase. V ostatních případech se používá tzv. „operační čas“ (cvičný čas, který neodpovídá reálnému astronomickému času). Jsou známy i operační skoky v čase, přes operační (bojové) epizody, které se neprocvičují.

Princip výslednosti zabezpečuje kvalitativní i kvantitativní vyjádření výsledků cvičební činnosti, anebo jejich ukazatelů. Je těsně spjat s principem zpětné vazby a soutěživosti.

Princip zpětné vazby diktuje průnik informace i průběhu válečné hry v zájmu jejího rozvoje. Zprávy o reálném průběhu válečné hry umožňují cvičícímu pochopit, nakolik se jeho činnost odlišuje od optimální a zároveň umožňuje provádět v této činnosti korekce. Ve válečné hře dostávají cvičící pomocí zpětné vazby údaje hodnotící situaci, kterou jim připravili organizátoři hry, stejně jako události o reálné činnosti. Kanály zpětné vazby je potřeba mít v takovém stavu, jaké by byly při vedení bojové činnosti.

Avšak zpětná vazba není nutná jenom pro cvičící. Je zapotřebí i pro řídicího válečné hry, i on potřebuje údaje o vlivu probíhající situace na cvičící. Princip zpětné vazby informuje, jak cvičící cvičí a jestli vůbec cvičí. To objasňuje nezbytnost objektivní kontroly činnosti účastníků řídicími orgány.

Princip soutěživosti se realizuje zároveň s principem výslednosti a zpětné vazby. Snaha o úspěch stimuluje u cvičících jejich aktivní a intelektuální činnost. Ve válečné hře, dokonce i když patří k jedné straně, musí strana, která cvičí vystupovat proti druhé straně tak, jako reálný silný protivník.

Princip novosti zabezpečuje při své realizaci poznávací zájem a intelektuální aktivitu cvičících. Opakování, která se stala zvykem, ničí válečnou hru, avšak novost, nečekanost a neopakovatelnost ji křísí a žije.

Rozebírané principy cvičební činnosti člověka podléhají realizaci ve válečné hře. Ale platí to stejnou měrou pro všechny formy válečné hry? Taktické a operační letučky, skupinová cvičení, štábní nácviky řeší v závislosti jednu nebo několik statických epizod, které cvičící odpracovávají. To je blízké řešení konkrétních situací.

Metoda výcviku, která se ve válečných hrách využívá, připomíná metodu analýzy konkrétních situací. Tato metoda je velmi často využívána na civilních vysokých školách u nás i v zahraničí. Dynamika nepřetržitě se rozvíjející válečné hry je jenom cvičením, kde má své místo i rozehra bojové činnosti vojsk.

Válečná hra je neoddelitelnou součástí vojenského výcviku. Podle přítomnosti jejích prvků je možné všechna zaměstnání z bojové přípravy rozdělit na formy válečné hry a jiné formy výcviku. Formy válečné hry podle prvků rozehry můžeme rozdělit na: – modelově dynamické a staticko-situační formy. Do první patří rozehra profesionálních činností cvičících a druhá skupina, to jsou pouze jednotlivé prvky válečné hry, které modelují činnost vojenského odborníka v jedné nebo několika situacích. Staticko-situační formy válečné hry se projevují podle procvičované činnosti a nacházejí se v okamžicích mezi modelově dynamickými formami výcviku. Zařazení prvků válečné hry a ostatních forem výcviku, jako i prvků rozehry bojové činnosti v staticko-situačních formách válečné hry, to je jedna z možných forem racionálních cest jejich zdokonalování.

Jedním z problémů v teorii i v metodice činnosti jednotlivých forem válečné hry je především systém hodnocení. Je nesporné, že z jednotlivých jejích variant se nedá udelat nějaký