

УДК 355.2:355.4

DOI <https://doi.org/10.32782/2786-9385/2025-6-9>

НАВЧАЛЬНИЙ ВАРГЕЙМІНГ НА ТАКТИЧНОМУ РІВНІ ЯК СКЛADOVA ЧАСТИНА БОЄЗДАТНОСТІ СИЛ БЕЗПЕКИ ТА ОБОРОНИ УКРАЇНИ

Міхін Олексій Олегович,

начальник науково-дослідного відділу
Національного університету оборони України
ORCID ID: 0009-0001-9150-8840

Грицюк Віталій Валерійович,

доктор філософії,
провідний науковий співробітник науково-дослідного відділу
Національного університету оборони України
ORCID ID: 0000-0002-3146-1956

Корнієнко Валерій Олексійович,

кандидат юридичних наук, доцент,
провідний науковий співробітник науково-дослідного відділу
Національного університету оборони України
ORCID ID: 0000-0003-3202-6013

В умовах широкомасштабної збройної агресії російської федерації проти України актуальним завданням є дослідження ефективних методів підготовки військових фахівців як складової частини підвищення боєздатності сил безпеки та оборони України відповідно до сучасних реалій. Статтю присвячено аналізу шляхів реалізації використання потенціалу воєнних ігор (далі – варгеймінгу) і підготовки до викликів майбутнього, щоб оборонному співтовариству відродити і розширити освітній варгеймінг на тактичному рівні. Варгеймінг має повернути собі історичні позиції важливого освітнього інструменту для всіх видів і родів військ у підвищенні боєздатності. Але ця стаття не є аргументом на користь якоїсь однієї воєнної гри або технології. Навпаки, уважаємо, що для успіху спільного освітнього варгеймінгу Міністерству оборони слід піти шляхом створення спеціального фонду освітнього варгеймінгу та сприяти розвитку різноманітних моделей або платформ варгеймінгу і впроваджувати нові технології задля використання новітніх підходів у посиленні боєздатності підрозділів, створюючи умови для інтенсивного та якісного навчання військовослужбовців на тактичному рівні. Як наслідок, воєнні ігри можуть бути одним із ключових елементів навчального процесу підготовки військовослужбовців, але вони не можуть бути єдиним елементом. Водночас жодна форма військової гри не може задовольнити всі потреби. Тому, на думку авторів:

потрібні воєнні ігри з високим рівнем залучення особового складу, щоб допомогти командирам, які приймають рішення, відчувати взаємодію з іншими підрозділами, а також емоційні та психологічні наслідки цієї взаємодії;

потрібні інструменти, щоб гравці могли бачити (і навіть змінювати), як елементи ігрових моделей працюють для перетворення рішень на ефекти та події, щоб калібрувати як ці моделі, так і розуміння, яке гравці отримують з них, а також сам процес гри;

потрібні комп'ютерні ігри, щоб було легко записувати, повторювати та розмірковувати над пережитим, що допоможе нам розвинути «здорові» підходи до вирішення невизначених та складних ситуацій.

Зазначені проблеми є невирішеними, тож потребують ширшого дослідження особливостей та перспективи освітнього варгеймінгу на тактичному рівні.

Ключові слова: сфера безпеки та оборони, освітній варгеймінг, боєздатність, сили безпеки та оборони.

Mikhin O. O., Hrytsiuk V. V., Korniienko V. O. Educational wargaming at the tactical level as a component of the combat capability of the security and defense forces of Ukraine

In the context of large-scale armed aggression of the Russian Federation against Ukraine, the urgent task is to study effective methods of training military specialists as a component of increasing the combat capability of the security and defense forces of Ukraine in accordance with modern realities. The article is devoted to the analysis of ways to implement the use of the potential of war games (hereinafter referred to as wargaming) and prepare for the challenges of the future, so that the defense community can revive and expand educational wargaming at the tactical level. Wargaming should regain its historical position as an important educational tool for all types and branches of the military in increasing combat capability. But this article is not an argument in favor of any one war game or technology. On the contrary, we believe that for the success of joint educational wargaming, the Ministry of Defense should go the way of creating a special educational wargaming fund and promote the development of various wargaming models or platforms and introduce new technologies to use the latest approaches in enhancing the combat capability of units, creating conditions for intensive and high-quality training of military personnel at the tactical level. As a result, wargames can be one of the key elements of the educational process of military personnel training, but they cannot be the only element. At the same time, no form of wargame can satisfy all needs. Therefore, according to the authors:

wargames with a high level of personnel involvement are needed to help decision-makers experience interaction with other units, as well as the emotional and psychological consequences of this interaction;

tools are needed so that players can see (and even change) how elements of game models work to translate decisions into effects and events, to calibrate both these models and the understanding that players gain from them, as well as the game process itself;

computer games are needed so that it is easy to record, replay, and reflect on experiences, which will help us develop «healthy» approaches to solving uncertain and complex situations.

The above problems are unresolved, so they require a broader study of the features and prospects of educational wargaming at the tactical level.

Key words: security and defense sphere, educational wargaming, combat capability, security and defense forces.

Актуальність дослідження. Слід зазначити, що навчальні воєнні ігри (далі – ВІ) найкраще працюють, коли вони є частиною стабільної системи професійної військової освіти та елементом підготовки військових в армії з кінцевою метою посилення обороноздатності країни. Але при цьому часто забувають історичний досвід, коли провідні варгеймери епохи Німіца і фон Маффлінга створювали як навчальні, доступні та легко повторювані воєнні ігри – їх проводили на рівні бойової одиниці. Сьогодні, навпаки, варгеймінг ризикує стати винятковою сферою діяльності офіцерів і вищого керівництва. А коли варгеймінг зосереджений у руках вузького кола обраних, він дедалі сильніше схильний до злетів і швидких подальших падінь, що призводить до швидкої втрати переваг і досвіду. Щоб максимізувати потенціал воєнних ігор, необхідно підготуватися до викликів сьогодення, а також вибудувати освітній варгеймінг на тактичному рівні як складову частину

боєздатності сил безпеки та оборони України.

Мета статті – аналіз створення освітнього варгеймінгу та практичних шляхів реалізації в Україні під час підготовки фахівців для сил безпеки та оборони.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Серед дослідників та практиків упровадження варгеймінгу слід виділити Дітріха Дернаера, який основні положення формування та проведення військових ігор виклав у книжці «Логіка невдачі». За його висновками, головна цінність навчальних ВІ полягає не в гіперреалістичному винесенні рішень чи привабливій візуалізації, а в багаторазовому розв'язанні проблем, пов'язаних з ухваленням рішень, і навіть у невдачах. Окрім того, у багатьох статтях зарубіжних авторів, присвячених варгеймінгу, наводяться знамениті висловлювання адмірала Честера Німіца або прусського генерала XIX ст. Карла фон Маффлінга про найважливішу роль ВІ у досягненні військового успіху. Заслу-

говує на увагу дослідження українських науковців О.В. Войтко та С.В. Базарного щодо розроблення комплексної математичної моделі, що формалізує процес використання воєнних ігор під час підготовки військових фахівців. Загальну характеристику та особливості використання варгеймінгу під час проведення навчальних воєнних ігор здійснили науковці О.В. Лаврінчук, Л.А. Заїка, О.О. Новикова, О.В. Супруненко. Проведений аналіз публікацій та першоджерел засвідчує розвиток адаптації установлених стандартів підготовки військових фахівців у Збройних силах України до стандартів НАТО та впровадження нових у процеси планування та прийняття військових рішень [1–5].

Виклад основного матеріалу дослідження. Використання воєнних ігор для підготовки військових фахівців різних рівнів має історичне коріння, починаючи від Kriegsspiel XIX ст. [6], у яких моделюються сценарії бойових дій, що дає змогу військовослужбовцям аналізувати хід бойових дій та прогнозувати результати ухвалених рішень. Упродовж XX ст. ВІ еволюціонували та набули широкого використання під час підготовки офіцерів для роботи у штабах, зокрема під час Другої світової війни. Окрім традиційних завдань військової підготовки, ВІ мають велике значення у підвищенні адаптивності військовослужбовців до бойових дій та інших загроз. Це особливо актуально для Збройних сил України, які стикаються з прямими бойовими діями.

Підґрунтям упровадження новітніх освітніх процесів під час підготовки військових фахівців є законодавче поле, сформоване на найкращих традиціях та досвіді військових навчальних закладів України. Так, у керівних документах, зокрема у законах України «Про вищу освіту» № 1556-VII від 01.07.2014 [7] та «Про освіту» № 2145-VIII від 05.09.2017 [8], урегульоване питання щодо підготовки військових фахівців, установлено державні стандарти та підходи, які сприяють інтеграції інноваційних методів навчання, таких як воєнні ігри. Ці закони забезпечують методо-

логічну базу для адаптації сучасних підходів до військової освіти, зокрема використання симуляцій для розвитку стратегічного мислення та тактичних навичок. ВІ активно інтегруються до системи військової освіти країн НАТО відповідно до STANAG 2519 [9], які визначають сумісність військових симуляцій у багатонаціональних навчаннях, що гарантують єдину методологію їх проведення у країнах – членах НАТО, а саме, AJP-3.2 (Об'єднана доктрина союзницьких сухопутних операцій) [10], у якій установлено принципи використання для підготовки командного складу, що забезпечують підвищення ефективності військових операцій. В Україні використання військових симуляцій регламентується документами [11; 12], де визначено ключові напрями модернізації навчального процесу, зокрема інтеграцію цифрових симуляційних технологій для підвищення якості підготовки військових кадрів. Проведений аналіз керівних документів та наукових досліджень свідчить про те, що існуючі підходи до підготовки військовослужбовців не повною мірою ураховують потенціал ВІ, який забезпечує економічну ефективність їх використання, впливає на зменшення витрат на навчання, використання техніки та боеприпасів.

Зарубіжний досвід свідчить, що командири рідко мають можливість учитися ухвалювати рішення поза бойовими умовами. Традиційні навчання часто не дають значного інтелектуального розвитку. Натомість навчальний варгеймінг стає унікальним «тренувальним майданчиком» для розуму, де можна експериментувати, адаптуватися та протистояти активному супротивнику без ризиків реального бою.

Як зазначав Дітріх Дьорнер, мудрість, набута через досвід, часто ефективніша за геніальність. У варгеймінгу невдача – не провал, а можливість навчитися чомусь новому. Саме тому такі інтелектуальні вправи мають бути постійними та систематичними.

Історично ВІ активно використовувалися для підготовки офіцерів під час Другої світової та холодної війн (напри-

клад, ігри Військово-морського коледжу США або система TACWAR у Корпусі морської піхоти). Сьогодні ж відбувається відродження інтересу до воргеймінгу, зокрема в Україні, яка за допомогою партнерів упроваджує такі системи, як JTLS-GO.

Не існує єдиної ідеальної гри для всіх, тому силам безпеки та оборони варто розвивати систему різноманітних навчальних ВІ. Прикладами можуть бути:

- комерційні ВІ (наприклад, «Memoir 44»): перевірений та доступний варіант для тактичних підрозділів. Їхній недолік – універсальність, що не завжди відповідає специфічним потребам армії;

- індивідуальні ВІ (наприклад, «Fight to the Fight»): максимально точні та відповідні конкретним завданням, але їх створення вимагає багато часу і ресурсів;

- гнучкі спеціалізовані системи («Operational Wargame System», «Littoral Commander»): найкращий баланс. Ці ігри, розроблені для військових, мають модульну структуру, що дає змогу адаптувати їх під конкретні навчальні цілі та широко використовувати в підрозділах.

Для ефективної підготовки командирів необхідно поєднувати різні типи ВІ, забезпечуючи їх інтеграцію у стабільну систему військової освіти.

У ході дослідження автори виявили адаптовані успішні навчальні вар-

гейми в об'єднаних силах НАТО. Існує кілька ВІ, наприклад «War at Sea», ігри матричного типу у Військовому коледжі армії або «Kingfish ACE», які можна доопрацювати та модифікувати для широкого використання в тактичних підрозділах сил безпеки та оборони України. Широкий спектр доступних навчальних ВІ дасть змогу краще задовольнити різні потреби підготовки військовослужбовців на тактичному рівні.

Висновки. Подальший розвиток воєнних ігор може бути зосереджений на моделюванні складних тактичних ситуацій, підвищенні рівня інтерактивності навчального середовища та адаптації симуляцій до умов сучасного бойового простору, що зробить їх актуальним інструментом як у підготовці військових фахівців для сил безпеки та оборони України, так і розширить можливості для спільної співпраці з країнами – членами НАТО. Сила цієї технології у тому, що вона здатна переносити обставини майбутніх боїв у сьогодення, даючи командирам змогу робити обґрунтований вибір, який може змінити хід історії, визначати безпечніші маршрути, вибирати більш пріоритетні цілі, проводити хірургічно точні удари. Військо набагато впевненіше йде вперед, якщо воно знає, що оснащене найпотужнішою зброєю – знаннями.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Войтко О.В., Базарний С.В. Математичне моделювання застосування воєнних ігор під час підготовки військових фахівців. *Сучасні інформаційні технології у сфері безпеки та оборони*. 2025. № 52(1). С. 118–126. DOI: 10.33099/2311-7249/2025-52-1-118-126
2. Лаврінчук О.В., Заїка Л.А., Новикова О.О., Супруненко О.В. Особливості використання воргеймінгу під час проведення навчальних воєнних ігор. *Збірник наукових праць Національної академії Національної гвардії України*. 2024. Вип. 2(44). С. 89–97.
3. Методичні рекомендації з планування та організації бою за стандартами НАТО (штаб бригади (батальйону) та їм рівних). *НЦПП МЦМБ та КСВ ЗСУ*. 2020. 136 с.
4. ВП 2.01.3; ВП 3.21.20; ВП 5.0А : військовий посібник. ГШ ЗСУ про стандарти ведення бойових дій у збройних силах держав НАТО. Київ : *ГШ ЗСУ*, 2017.
5. Гребенюк М.В., Салкуцан С.М., Остах Ю.П., Шигида А.І. Основи планування операцій за стандартами НАТО : навчальний посібник. Київ : НУОУ, 2015. 120 с.
6. Osborn W. A Quick Introduction to Kriegsspiel. The Cove, Australian Army. 2017. URL: [https://cove.army.gov.au/article/quick-introduction-kriegsspiel_\(accessed: 19.09.2025\)](https://cove.army.gov.au/article/quick-introduction-kriegsspiel_(accessed: 19.09.2025)).
7. Про вищу освіту : Закон України від 01.07.2014 № 1556-VII. *Відомості Верховної Ради*. 2014. № 37–38. Ст. 2004. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1556-18> (дата звернення: 29.09.2025).

8. Про освіту : Закон України від 05.09.2017 № 2145-VIII. *Голос України*. 2017. 27 вересня (№ 178–179). С. 10–22. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19> (дата звернення: 29.09.2025).
9. NATO STANAG 2519 – Standards for Interoperability of Military Simulations in Multinational Exercises. Brussels : NATO, 2016. 22 p. URL: <https://nso.nato.int> (accessed: 17.09.2025).
10. NATO AJP-3.2 – Joint Doctrine of Alliance Land Operations. – Brussels: NATO, 2015. 58 p. URL: <https://nso.nato.int> (accessed: 17.09.2025).
11. Концепція військової освіти в Україні : Наказ Міністерства оборони України від 04.11.2020 № 606. 9 с.
12. Про затвердження Порядку організації та проведення військового стажу, навчальної, виробничої, ремонтної, корабельної та інших видів практики курсантів та слухачів вищих військових навчальних закладів, військових навчальних підрозділів закладів вищої освіти та закладів фахової передвищої військової освіти : Наказ Міністерства оборони України від 12.01.2024 № 23. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/go/z0155-24> (дата звернення: 25.09.2025).

REFERENCES:

1. Voitko, O.V., Bazarnyi, S.V. Matematychnе modeliuвання zastosuvannya voiennykh ihor pid chas pidhotovky viiskovykh fakhivtsiv [Mathematical modeling of the use of war games during the training of military specialists]. *Suchasni informatsiini tekhnologii u sferi bezpeky ta oborony – Modern information technologies in the field of security and defense*. 2025 № 52(1), P. 118–126. DOI: 10.33099/2311-7249/2025-52-1-118-126 [in Ukrainian].
2. Lavrinchuk, O.V., Zaika, L.A., Novykova, O.O., Suprunenko, O.V. (2024). Osoblyvosti vykorystannya vorheiminhu pid chas provedennia navchalnykh voiennykh ihor [Features of using wargaming during training war games]. *Zbirnyk naukovykh prats Natsionalnoi akademii Natsionalnoi hvardii Ukrainy. – Collection of scientific papers of the National Academy of the National Guard of Ukraine*. № 2 (44). P. 89–97 [in Ukrainian].
3. Metodychni rekomendatsii z planuvannya ta orhanizatsii boiu za standartamy NATO (shtab bryhady (batalionu) ta yim rivnykh). (2020). [Methodological recommendations for planning and organizing combat according to NATO standards (brigade (battalion) headquarters and their equivalents)]. *NTsPP MTsMB and KSV ZSU – Command of the Ground Forces of the Armed Forces of Ukraine*. 136 p. [in Ukrainian].
4. VP 2.01.3; VP 3.21.20; VP 5.0A : viisk. posib. HSh ZSU pro standarty vedennia boiovykh dii u zbroinykh sylakh derzhav NATO. (2017). [Military manual of the General Staff of the Armed Forces of Ukraine on standards for conducting combat operations in the armed forces of NATO countries]. Kyiv : *HSh ZSU – General Staff of the Armed Forces of Ukraine*, [in Ukrainian].
5. Hrebeniuk M.V., Salkutsan S.M., Ostakh Yu.P., Shyhyda A.I. (2015). Osnovy planuvannya operatsii za standartamy NATO : navch. Posib [Fundamentals of planning operations according to NATO standards : training manual]. Kyiv : *NUOU – National Defence University of Ukraine*, 120 p. [in Ukrainian].
6. Osborn W.A. (accessed: 19.09.2025). Quick Introduction to Kriegsspiel. The Cove, Australian Army. 2017. Retrieved from: <https://cove.army.gov.au/article/quick-introduction-kriegsspiel>
7. Pro vyshchu osvitu: Zakon Ukrainy vid 01.07.2014 № 1556-VII. (accessed: 29.09.2025). [On Higher Education: Law of Ukraine dated 01.07.2014 № 1556-VII]. Kyiv: *Vidomosti Verkhovoi Rady – Information from the Verkhovna Rada*, 2014. (№ 37–38) P. 2004. Retrieved from: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1556-18> [in Ukrainian].
8. Pro osvitu : Zakon Ukrainy vid 05.09.2017 № 2145-VIII. (accessed: 29.09.2025). [On education: Law of Ukraine dated 05.09.2017 № 2145-VIII]. *Holos Ukrainy – Voice of Ukraine*. 2017. September 27. (№ 178–179). P. 10–22. Retrieved from: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19> [in Ukrainian].
9. NATO STANAG 2519. (accessed: 17.09.2025). Standards for Interoperability of Military Simulations in Multinational Exercises. Brussels : NATO, 2016. 22 p. URL: <https://nso.nato.int>
10. NATO AJP-3.2. (accessed: 17.09.2025). Joint Doctrine of Alliance Land Operations. – Brussels: NATO, 2015. 58 p. Retrieved from: <https://nso.nato.int>
11. Kontseptsiiia viiskovoi osvity v Ukraini : nakaz Ministerstva oborony Ukrainy vid 04.11.2020 № 606 [Concept of military education in Ukraine: Order of the Ministry of Defence

of Ukraine dated 04.11.2020 № 606]. *Ministerstvo oborony Ukrainy – Ministry of Defence of Ukraine*. 2020. 9 p. [in Ukrainian].

12. Pro zatverdzhennia Poriadku orhanizatsii ta provedennia viiskovoho stazhu, navchalnoi, vyrobnychoi, remontnoi, korabelnoi ta inshykh vydiv praktyky kursantiv ta slukhachiv vyshchykh viiskovykh navchalnykh zakladiv, viiskovykh navchalnykh pidrozdiliv zakladiv vyshchoi osvity ta zakladiv fakhovoi peredvyshchoi viiskovoi osvity : nakaz Ministerstva oborony Ukrainy vid 12.01.2024 № 23. (accessed: 25.09.2025). [On approval of the Procedure for organizing and conducting military experience, educational, production, repair, shipboard and other types of practice of cadets and students of higher military educational institutions, military training units of higher education institutions and institutions of professional pre-higher military education: Order of the Ministry of Defence of Ukraine dated 12.01.2024 № 23]. Retrieved from: <https://zakon.rada.gov.ua/go/z0155-24> [in Ukrainian].

Creative Commons Attribution 4.0
International (CC BY 4.0)



Стаття надійшла до редакції 11.10.2025

Стаття прийнята 02.11.2025

Статтю опубліковано 30.12.2025