

ИСТОРИЯ ПОЯВЛЕНИЯ И РАЗВИТИЯ ВОЕННОЙ ИГРЫ В РУССКОЙ АРМИИ (1824—1905 гг.)

Аннотация. В статье рассматривается история появления и развития военной игры как формы тактической и оперативной подготовки и средства проверки планов войны в России в XIX — начале XX века. Раскрывается влияние военно-теоретической мысли на этот процесс, анализируются основные руководства по ведению военных игр.

Ключевые слова: русская армия; тактическая и оперативная подготовка; военная игра; генеральный штаб; Г. фон Рейсвиц; А.П. Скугаревский; стратегическое планирование.

Summary. This article examines the history of emergence and development of military game as a form of tactical and operational training and means of verification of war plans in Russia in XIX — early XX centuries. The author reveals the influence of the military-theoretical thought on this process, analyzes the main guidelines for managing war games.

Keywords: Russian army; tactical and operational training; war game; General Staff; G. von Reisswitz; A. P. Skugarevsky; strategic planning.

ПОЯВЛЕНИЕ военной игры как формы тактической и оперативной подготовки командного состава и штабных работников тесно связано с революцией в военном деле, произошедшей в конце XVIII — начале XIX века. Феномен ошеломляющих побед армий революционной Франции в 1792—1799 гг. и наполеоновских войск в 1800—1815 гг. требовал объяснения, что привело к бурному развитию на рубеже столетий военной науки. Первыми, кто попытались интерпретировать успехи французских вооружённых сил на подлинно научной основе, были прусский мыслитель барон Г.Д. фон Бюлов и швейцарец А.А. Жомини¹. Прямым следствием возникновения современной военной науки стало изобретение военной игры, положившее начало введению научных методов в тактическую и оперативную подготовку.

Становление и развитие военной игры в первой половине XIX века происходило под непосредственным влиянием позитивистской философии, ярчайшим представителем которой считается Жомини. Позитивизм выступал в качестве прямого наследника рационалистической философии Европейского Просвещения, из-за чего в начале XIX века военная игра рассматривалась как всеобъемлющее средство постижения военного искусства и обучения офицеров. Ключевой идеей Просвещения являлось представление о человеке с точки зрения полученного им воспитания и образования. Эта теория была наиболее подробно разработана в творчестве К.А. Гельвеция². Пионеры военной игры рассматривали её как своего рода «stilum», при помощи которого на чистый лист («tabula rasa») опыта участвовавшего в занятиях офицера наносились необходимые познания в области полководческого искусства. Кроме того, так как в

Просвещении и позитивизме основным методом научного познания окружающего мира была математика, первые правила военной игры основывались на математических вычислениях, при помощи которых определялись результаты атак и потери в живой силе.

Первой известной системой военной игры, изобретённой в Новом времени, стала «Королевская игра» («Königsspiel») Х. Вейкмана, представлявшая собой усложнённые шахматы³. В XVIII веке появились правила Ф. Гогенбергера, Х.Л. Гельвига, Г. Вентурини, но их применение в войсках было ограниченным, так как военная игра считалась всего лишь средством проведения досуга.

Современная военная игра возникла в Пруссии, пережившей в 1806 году сильнейшее национальное унижение, и это не случайно. Военное руководство Прусского королевства извлекло уроки из Йена-Ауэрштедтской катастрофы, проведя масштабную модернизацию вооружённых сил. Создание генерального штаба, ставшее важнейшей частью реформы в прусской армии, преследовало цель готовиться к будущей войне на строго научных основаниях⁴. Изобретение и внедрение в широкую практику военных игр отвечало стремлению реформаторов проводить тактическую и оперативную подготовку и проверять стратегические планы войны при помощи научных методов.

В 1816 году лейтенант 2-й артиллерийской бригады, расквартированной в Штеттине, Георг Генрих Рудольф Иоганн барон фон Рейсвиц, используя разработки своего отца, изобрёл правила, ставшие первой современной системой военной игры. В 1819 году он представил их членам королевского дома. Военная игра получила одобрение короля Фридриха Вильгельма III, а начальник Большого генерального штаба барон Ф. фон Мюффлинг ре-

комендовал ввести её в войсках. В 1824 году правила Рейсвица были изданы⁵.

Военная игра Рейсвица носила тактический характер и позволяла разыгрывать столкновения вплоть до корпусного уровня. Занятия велись на ситуационных планах местности масштаба 1 : 8000. Интервалы между ходами составляли две минуты. Минимальное число участников игры равнялось трём, один из них являлся «доверенным» — руководителем и посредником в одном лице. В качестве основной тактической единицы выступала фишка, изображавшая полубатальон пехоты численностью 450 человек. Правила Рейсвица подробно регулировали розыгрыш боевых столкновений в ходе игры, результаты которых определялись при помощи специальных костей. Потери войск отмечались на специальной таблице.

Дальнейшее развитие германской военной игры связано с распространением идеалистической философии войны К. Клаузевица, вытеснившей позитивистскую военную теорию. Главным способом постижения войны в теории Клаузевица считался философский, а не научный метод⁶. В начале второй половины XIX века разработчикам руководств по военной игре стало очевидно, что существовавшие математические правила расчёта потерь и определения результатов столкновений представляли серьёзное препятствие для широкого её распространения. Господство философии Клаузевица позволило отказаться от наукообразных правил ведения военных игр и заменить их мотивированными решениями посредников и руководителя.

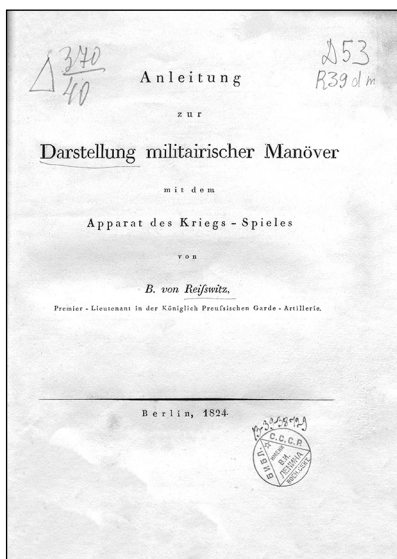
В 1876 году крупный германский военный теоретик Юлиус фон Вердиццо Вернуа издал работу «Введение в военную игру», в которой обосновал необходимость внедрения сокращённой военной игры без испол-

зования сложных правил, костей и таблиц⁷. Труд Верди дю Вернуа положил начало новому направлению в развитии военной игры и позволил использовать её не только как средство развития профессиональных качеств у офицеров, но и в качестве инструмента проверки военных планов. С этой целью игры активно использовали начальники германского генштаба А. фон Вальдерзее, А. фон Шлиффен и Г. фон Мольтке-младший. Стратегические военные игры позволяли проводить всестороннюю оценку военных планов и вносить в них необходимые коррективы.

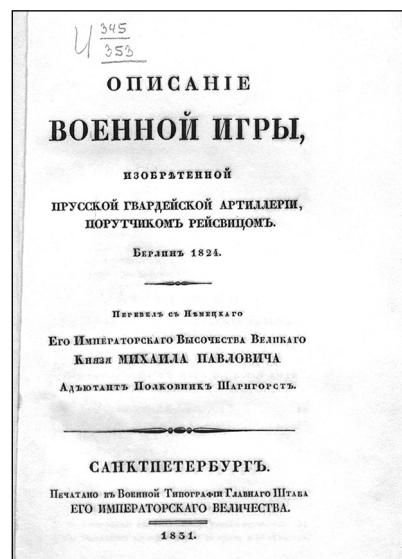
За столетие, прошедшее со времени появления разработок Рейсвица, военная игра в германской армии проделала большой путь от простой забавы до метода оперативной подготовки и проверки военных планов. Результаты военных игр также использовались в качестве критерия оценки профессиональной пригодности при отборе кандидатов на командные или штабные должности⁸. Опыт, накопленный прусско-германским генеральным штабом в теории и практике военных игр, стал широко использоваться во многих странах, в том числе и в России.

Знакомство с военной игрой в России произошло сразу же после введения её в прусской армии. В 1824 году Рейсвиц был командирован в Российскую империю, где он и начальник Главного штаба Его Императорского Величества (Е.И.В.) генерал-лейтенант И.И. Дибич организовали несколько игр. Среди участников находился великий князь Николай Павлович — будущий император Николай I. После восшествия на престол он стал регулярно организовывать военные игры с офицерами, служившими в Петербурге⁹. Первым пособием, использовавшимся при проведении игр, стало руководство Рейсвица, переведённое военным инженером полковником В.Л. Шарнгорстом¹⁰. В 1836 году были изданы правила военной игры, переработанные согласно требованиям уставов и организации русской армии¹¹. Это руководство представляло собой краткое изложение труда Рейсвица. Тогда же в русской армии начали практиковать схожие формы подготовки — полевые поездки и решение тактических и стратегических задач.

В 1847 году появилось новое руководство по военной игре, составленное капитаном гвардейского Генерального штаба А.П. Кузминским¹². Оно представляло собой лишь незначительную переработку правил Рейсвица. Вслед за прусским теоретиком Кузминский рассматривал военную игру как универсальное



Титульный лист руководства Г. фон Рейсвица



Титульный лист перевода руководства Рейсвица, выполненного В.Л. Шарнгорстом

средство всеобъемлющего постижения военного искусства, «которое, не утомляя ума изучением теории и не принуждая его следовать по чужим указаниям, приводило бы его к созданию собственных соображений, и, представляя ближайшее и по возможности верное изображение настоящих военных действий, могло бы служить, с одной стороны, занимательным упражнением, а с другой, наставительною практическою школою»¹³.

Во время правления Николая I военная игра получила значительное распространение только среди офицеров гвардейского Генерального штаба — интеллектуальной элиты русской армии. Вопрос о повсеместном её внедрении в войска во второй четверти XIX века не поднимался. Отмечая непопулярность этих занятий в армии, Н.П. Глиноецкий констатировал: «О введении военной игры в виде обязательного занятия не было никаких распоряжений, и вообще можно безошибочно сказать, что в рассматриваемый период военная игра не встречала в нашем военном обществе сочувствия»¹⁴.

Следующий этап в развитии военной игры в России начался после окончания Крымской войны 1853—1856 гг. «Крымская катастрофа» положила начало широкомасштабным реформам в русской армии, имевшим целью улучшение организации сухопутных вооружённых сил и перевооружение войск современным оружием¹⁵. Создание массовой армии нового типа, комплексовавшейся на основе всеобщности личной воинской повинности, вынудило военное руководство империи ис-

пользовать способы повышения профессионального уровня командиров и штабных работников. Необходимость распространения в войсках военно-научных знаний привела к окончательному формированию русской военной науки как самостоятельной отрасли знаний. Большое влияние на её развитие в пореформенной России оказывал перешедший на русскую службу А.А. Жomini, основатель Императорской военной академии*. Благодаря его влиянию военная наука приобрела позитивистский характер, что отразилось на дальнейшем развитии теории и практики военной игры¹⁶. Наиболее яркими представителями позитивистской военной науки в России конца XIX — начала XX века являлись М.И. Драгомиров, Г.А. Леер и Н.П. Михневич.

Главным итогом реформы военной игры в 60—70-х годах XIX века стало устранение пережитков просветительского взгляда на неё как на универсальное средство обучения полководческому искусству. Однако попытка поставить её ведение на подлинно научную основу привела русских теоретиков к признанию невозможности доведения хода занятий до боя главных сил сторон. Русская школа военной игры отвергла основанные на жребии правила определения потерь и результатов столкновений как ненаучные и недостаточно объективные, но предложить новые принципы розыгрыша боя она не смогла. Причину этого

* С 1855 г. — Николаевская академия Генерального штаба (НАГШ), с 1909 г. — Николаевская военная академия, с 1910 по 1917 гг. — Императорская Николаевская военная академия.

следует искать в господстве позитивистских воззрений на природу войны. Конкретно-научные методы философии позитивизма, во многом позаимствованные из естествознания, не позволяли моделировать внутреннюю механику сражения. Например, учитывать в ходе занятий моральное состояние войск, уровень их боевой подготовки и другие факторы при помощи средств, имевшихся в составе познавательного инструментария русской военной теории второй половины XIX века, не представлялось возможным — методов, позволявших объективно решать вышеуказанные задачи, не существовало. В глазах военных учёных-позитивистов бой выглядел категорией почти мистического порядка, поэтому создатели русских правил военной игры были вынуждены исключить розыгрыш столкновений из процесса ведения занятий. Необходимо отметить, что германские теоретики, также осознавшие в 60—70-е годы XIX века необходимость реформирования и упрощения военной игры, пошли по иному пути и не стали отказываться от моделирования боя — в этом заключалось ключевое отличие русской школы военной игры от немецкой. Модернизация военной игры в Германии основывалась на идеалистической философии войны Клаузевица, а не на позитивистской теории Жомини и его последователей, как в России. Базовым её методом являлся направленный на разрешение противоречий диалектический

метод, одним из средств которого можно считать бой. В творчестве Клаузевица, рассматривавшего природу вооружённой борьбы как комплекс взаимосвязанных проблем военно-политического характера, его изучение играло главенствующую роль. Великий мыслитель писал в незаконченном труде «О войне»: «Бой есть подлинная военная деятельность, и всё остальное — лишь её проводники»¹⁷. Исключение из военной игры боевых столкновений — важнейшей составляющей, квинтэссенции любых военных действий — в клаузевицеанской философии считалось недопустимым. Стоит также отметить, что в игровой практике, сложившейся в германской армии, занятия непременно доводились до полного разгрома одного из противников.

В 60—70-х годах XIX столетия на страницах периодической печати, представленной центральными печатными органами Военного министерства — журналом «Военный сборник» и газетой «Русский инвалид», велась оживлённая дискуссия по вопросу дальнейшего развития военной игры. В результате полемики были выработаны новые принципы организации и ведения военных игр, просуществовавшие вплоть до Первой мировой войны. Начало дискуссии по проблеме совершенствования и распространения в войсках военной игры положила публикация руководства командира Азовского пехотного полка полковника

Х.И. Колодеева, которое представляло собой незначительную переработку правил Кузминского¹⁸. Пособие Колодеева получило негативные отзывы на страницах военной периодической печати. В июльском номере «Военного сборника» за 1862 год адъютант-профессор военной истории НАГШ капитан А.Е. Станкевич опубликовал статью «Военная игра»¹⁹. В ней он не только детально разобрал все достоинства и недостатки руководства, но и подверг критике основные положения школы военной игры Рейсвица. По его мнению, Рейсвиц и его последователи, включая Кузминского и Колодеева, преувеличивали образовательный потенциал военной игры. Станкевич отмечал, что составители первых руководств «захотели создать что-то особенное, если не науку, то искусство, изучивши которое сейчас же можно получить право на фельдмаршальский жезл»²⁰. Он считал, что военная игра могла выступать только в качестве пособия для закрепления теоретических познаний в области стратегии и тактики²¹. Станкевич видел главный недостаток военной игры школы Рейсвица в применении для розыгрыша столкновений искусственных правил. Он считал, что средствами военной игры разыгрывать бой не представлялось возможным, так как его результат зависел от многочисленных факторов. Чтобы военная игра стала действенным упражнением в прикладной тактике и стратегии, пришёл к заключению автор, из неё следует полностью исключить розыгрыш боевых столкновений: «Пределом игры должен быть бой. Это её геркулесовы столбы, non plus ultra, далее которых нельзя идти [...]»²².

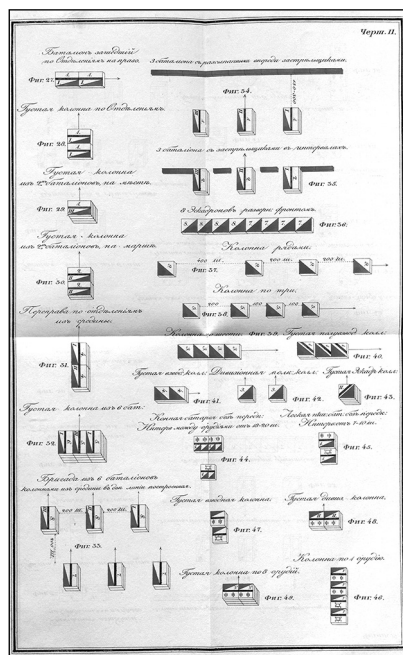
Ещё дальше в критике существовавшей теории и практики военной игры пошёл другой преподаватель НАГШ, адъютант-профессор капитан М.И. Драгомиров, будущий герой Русско-турецкой войны 1877—1878 гг. и крупный военный мыслитель позитивистской направленности. В первом и втором номерах «Оружейного сборника» за 1862 год вышли две его статьи с подробным анализом пособия Колодеева²³. В них он выступил против обязательного введения военной игры в армии. Драгомиров пришёл к заключению, что эти занятия не могут отразить действительный характер военных действий и, следовательно, никакой пользы в боевой подготовке не принесут. Особое возмущение у Драгомирова вызвало игнорирование в правилах военных игр морально-волевых качеств сражавшихся²⁴.

Публикация статей Станкевича и Драгомирова в 1862 году имела большое значение для последующе-

Кости, рекомендовавшиеся руководством Рейсвица и его русским переводом



Игровые фишки, рекомендовавшиеся руководством Рейсвица и его русским переводом



го развития военной игры в России. Результатом обсуждения в военной печати её достоинств и недостатков стало появление в начале 70-х годов XIX века новой системы игры, разработанной П.П. Казанским и А.П. Скугаревским.

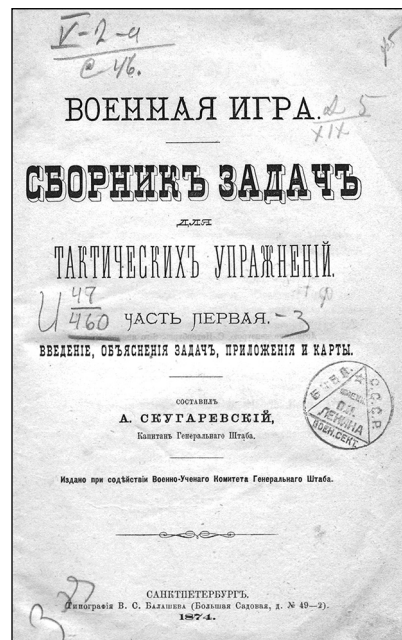
В 1871 году военная игра была введена в качестве практических занятий по тактике в НАГШ. Так как руководство Кузминского к этому времени безнадежно устарело, возникла необходимость разработки правил, отвечавших требованиям времени. С этой целью в 1873 году полковник Казанский, штаб-офицер, заведывающий обучением офицеров в НАГШ, составил и издал новое руководство. Главным нововведением Казанского стал отказ от розыгрыша боя. Автор рекомендовал принимать в расчёт результаты наиболее важных столкновений «как данные, необходимые для интереса и правильного развития самой игры», но не разыгрывать их²⁶. Задача определять их итоги возлагалась на посредников.

Идеи Казанского получили дальнейшее развитие в пособии старшего адъютанта штаба 1-й гвардейской кавалерийской дивизии капитана А.П. Скугаревского, созданном на основе опыта проведения игр в Николаевском инженерном и во 2-м Константиновском военном училищах²⁷. Оно вышло из печати в январе 1874 года. Пособие состояло из трёх частей. Первая часть предназначалась для руководителя занятий. Она содержала общее описание 35 задач, правила ведения, краткий библиографический обзор литературы. Во второй и третьей частях помещались задания для обеих сторон. Карты и чертежи для военной игры были изданы отдельно в качестве приложения.

Как и Казанский, Скугаревский являлся решительным противником розыгрыша боя. Однако он был вынужден уделить достаточное внимание этому компоненту. Автор настаивал на том, чтобы занятия заканчивались перед столкновением главных сил, но до этого момента могли происходить бои между разъездами и передовыми отрядами. Скугаревский рекомендовал возложить определение результатов боя на посредников²⁸. Более сложной представлялась ему задача осуществлять розыгрыш столкновений крупных передовых отрядов, состоявших из всех родов войск. Рекомендации для этого случая сводились к тому, чтобы по возможности избегать возникновения таких ситуаций, «так как злоупотребление ими ведёт к утрировке военною игрою, к вредному направлению такого полезного занятия»²⁹. В руководстве Скугаревского окончательно оформился основополагающий принцип



А.П. Скугаревский



Титульный лист пособия Скугаревского

русской игровой школы — ограничение розыгрыша действий передвижениями войск, предшествующими столкновению главных сил.

Одновременно с развитием теории общевойсковой военной игры в 70-е годы XIX века в России предпринимается попытка разработать правила для крепостной игры. В 1876 году военный инженер капитан А.Ф. Плюцинский публикует в «Военном сборнике» статью, где предлагает ввести занятия крепостной игрой в подготовку офицеров инженерных войск и артиллеристов³⁰. Предложенные автором правила в основном были позаимствованы из «Указаний для крепостной игры» майора прусской артиллерии Ноймана, с которым Плюцинский познакомился во время командировки в Германию в 1873 году³¹.

Упрощение правил военной игры позволило проводить занятия не только тактического, но и стратегического характера. Введение в практику стратегических игр открыло путь к их использованию для тестирования планов войны. Такие игры стали проводиться при штабах военных округов. Необходимо отметить, что в соответствии с требованиями современной военной науки игры при окружных штабах должны классифицироваться как оперативные или оперативно-тактические. Предметом стратегических игр русского Генерального штаба начала XX века являлись армейские операции или, в редких случаях, фронтовые³². В процессе стратегических игр иногда разыгрывались отдельные бои, то есть действия тактического характера. Подобное терминологическое

несоответствие требует пояснения. Согласно взглядам русских военных теоретиков рубежа XIX—XX вв. военное искусство включало в себя только две составные части — тактику и стратегию. Оперативного искусства как промежуточного звена между ними не существовало. Ведение операций относилось к области стратегии. Это связано с тем, что войны XIX века завершались после одной-единственной операции либо в ходе нескольких последовательных операций.

Пионером в организации крупномасштабных занятий выступил штаб наиболее передового военного округа Российской империи — Варшавского. Первый опыт проведения стратегической военной игры, о котором сохранились сведения в делопроизводственных документах, относится к 1882 году. Военная игра при штабе Варшавского округа преследовала цель подготовить её участников к полевой поездке в районе реки Вепржа³³. Но документ, подтверждающий факт завершения этой игры, обнаружить не удалось. В мае 1884 года в Варшавском военном округе проходила очередная полевая поездка офицера Генштаба, в течение которой проводилась стратегическая игра. По её результатам был составлен подробный отчёт³⁴.

Вплоть до конца XIX века при окружном штабе велись исключительно тактические игры, однако с марта 1898 года начали организовывать стратегические игры, в ходе которых разыгрывались действия двух противоборствующих армий, состоявших из нескольких корпусов, отдельных пехотных и кавалерий-

ских дивизий, действовавших на определённом операционном направлении. Тогда же стало правилом проводить занятия на основании действительных планов развёртывания с целью их проверки. В 1902 году руководство округа посчитало необходимым привлечь к стратегической игре не только офицеров Генерального штаба, как раньше, но и старших войсковых начальников. В ходе игры 1902 года при штабе Варшавского военного округа разыгрывалась операция 2-й русской армии, сформированной из войск округа и оборонявшейся на Нареве, против наступавшей из Восточной Пруссии германской армии³⁵. Состав и районы сосредоточения войск соответствовали текущему «мобилизационному расписанию № 17». Инициатива штаба Варшавского округа привлекать к занятиям старших войсковых начальников получила поддержку командования прочих округов и была утверждена Николаем II 19 февраля 1903 года³⁶. Тактические игры учебного характера с участием офицеров Генерального штаба стали проводиться при войсковых и крепостных штабах Варшавского округа.

Благодаря тому, что организация стратегической военной игры, принятая в Варшавском военном округе, оказалась удачной, в некоторых округах её стали перенимать безо всяких изменений. В 1906 году начальник штаба Виленского военного округа генерал-лейтенант А.И. Литвинов обратился к старшему адъютанту отчётного отделения штаба Варшавского округа подполковнику Н.С. Батюшину с просьбой выслать ему пособия для проведения военных игр, применявшиеся в округе. Литвинов в 1900—1904 гг. занимал должность начальника военных сообщений Варшавского округа и был знаком с организацией игр в нём. Батюшин пошёл навстречу генерал-лейтенанту А.И. Литвинову и препроводил в штаб Виленского округа копии инструкций для ведения занятий в 1903 и 1905 гг.³⁷ На их основании с 22 февраля по 7 марта 1906 года состоялась игра с офицерами и генералами штаба Виленского округа³⁸.

Главным итогом развития военной игры в России в XIX — начале XX века следует признать, что в то время сложились базовые принципы ведения занятий, действовавшие вплоть до начала Первой мировой войны. Основной её особенностью был отказ от розыгрыша столкновения главных сил. Несмотря на то что с 1902 года стратегические военные игры стали применяться в окружных штабах в целях совершенствования профессиональных качеств и навыков офицеров Генерального штаба и строевых начальников, а также для

проверки текущих военных планов, до широкого их распространения в армии было ещё далеко. Главная причина этого заключалась в том, что за военной игрой не был закреплён статус обязательного занятия. Ситуация изменилась только после окончания Русско-японской войны 1904—1905 гг., вскрывшей недостаточную подготовку высшего командного состава и корпуса офицеров Генерального штаба.

ПРИМЕЧАНИЯ

¹ См. подробнее: *Palmer R.R. Frederick the Great, Guibert, Bülow: From Dynastic to National War // Makers of Modern Strategy: from Machiavelli to the Nuclear Age / ed. by P. Paret. Oxford, 1990. P. 91—119; Shy J. Jomini // Makers of Modern Strategy. P. 143—185.*

² *Гельвеций К.А.* Сочинения: В 2 т. Т. 2. М., 1974. С. 11—14.

³ *Альтрок [К.]* Военная игра: Руководство для ее ведения с примерами, решениями и картой / Пер. с нем. офицеров Ген. штаба Варш. воен. округа. 2-е изд., испр. и доп. / Под ред. Д.К. Лебедева. СПб., 1910. С. 194.

⁴ О создании генерального штаба в Пруссии см. подробнее: *Герлиц В.* Германский Генеральный штаб. История и структура. 1657—1945 / Пер. с англ. С.В. Лисогорского. М., 2005. С. 19—73; *Addington L.H.* The Patterns of War since the Eighteenth Century. Bloomington, 1984. P. 34, 45—49; *Мак-Нил У.* В погоне за мощью. Технология, вооруженная сила и общество в XI—XX веках / Пер. с англ. Т. Ованнисяна. М., 2008. С. 247—252.

⁵ *Reisswitz [G.] B[aron] von.* Anleitung zur Darstellung militärischer Manöver mit dem Apparat des Kriegs-Spieles. Berlin, 1824.

⁶ О военной философии К. Клаузевица и её истоках см., например: *Creuzinger P.* Hegels Einfluß auf Clausewitz. Berlin, 1911; *Paret P.* Clausewitz // *Makers of Modern Strategy*. P. 186—213; *Снесарев А.Е.* Жизнь и труды Клаузевица. М.; Жуковский, 2007; *Стрэчен Х.* Карл фон Клаузевиц «О войне» / Пер. с англ. О. Жуковой. М., 2009.

⁷ *Verdy du Vernois J. von.* Beitrag zum Kriegsspiel. Berlin, 1876. Этот труд являлся дальнейшим развитием его известной работы «Упражнения в искусстве вести войска», посвящённой тактическим задачам. См.: *Верди-дю-Вернуа [Ю.]* Упражнения в искусстве вести войска / Пер. с нем. СПб., 1874—1893. Ч. 1—3.

⁸ *Buchholz A.* Moltke, Schlieffen, and Prussian War Planning. Providence; Oxford, 1993. P. 31.

⁹ *Кузминский А.[П.]* Руководство к военной игре (с раскрашенными чертежами). СПб., 1847. С. III.

¹⁰ *[Рейсвиц Г.]* Описание военной игры, изобретенной прусской гвардейской артиллерии поручиком Рейсвицом / Пер. с нем. [В.Л.] Шарнгорст. СПб., 1831.

¹¹ *Глиноецкий Н.П.* История русского Генерального штаба. Т. 2. СПб., 1894. С. 199. По другим данным, выход в свет переработанных правил Рейсвица состоялся в 1837 г. (*Кузминский А.[П.]* Указ. соч. С. 1.) К сожалению, в российских библиотеках данную работу обнаружить не удалось, поэтому приходится обращаться к руководству 1845 г., являвшемуся, по всей видимости, позднейшим переизданием этих правил. См.: *Правила военной игры, примененные к российским войскам.* СПб., 1845.

¹² *Кузминский А.[П.]* Указ. соч.

¹³ Там же. С. 5, 6.

¹⁴ *Глиноецкий Н.П.* Указ. соч. Т. 2. С. 199.

¹⁵ О военных реформах 60—70-х годов XIX в. см. подробнее: *Зайончковский П.А.* Военные реформы 1860—1870 годов в России. М., 1952; *Бескровный Л.Г.* Русская армия и флот в XIX веке: Военно-экономический потенциал России. М., 1973. С. 6—213; *Керсновский А.А.* История русской армии. Т. 2. М., 1993. С. 179—186; *Захарова Л.Г.* Д.А. Милютин: военный министр и реформатор // Россия: международное положение и военный потенциал в середине XIX — начале XX века: очерки / Отв. ред. И.С. Рыбаченок. М., 2003. С. 7—68; *Menning B.W.* Bayonets before bullets: the Imperial Russian Army, 1861—1914. Bloomington; Indianapolis, 2000. P. 6—50.

¹⁶ См.: *Мещеряков Г.П.* Русская военная мысль в XIX в. М., 1973. С. 161—295; Русская военная мысль: Конец XIX — начало XX в. / Под ред. П.А. Жилина. М., 1982. С. 81—111; *Pintner W.* Russian Military Thought: The Western Model and the Shadow of Suvorov // *Makers of Modern Strategy*. P. 355—375.

¹⁷ *Клаузевиц [К.]* О войне / Пер. с нем. М.; СПб., 2007. С. 217.

¹⁸ К сожалению, в российских библиотеках не сохранилось ни одного экземпляра труда Колодева.

¹⁹ *Станкевич А.* Военная игра // Военный сборник. 1862. № 7. Отд. II. С. 91—116.

²⁰ Там же. С. 96.

²¹ Там же. С. 94.

²² Там же. С. 104.

²³ *Драгомиров М.[И.]* Воспитание войск.

Статья вторая. О средствах, способствующих развитию тактических познаний в войсках // Оружейный сборник. 1862. № 1. Отд. II. С. 1—20; *он же.* Воспитание войск. Замечания на руководство к военной игре г[осподина] Колодева (статья третья) // Оружейный сборник. 1862. № 4. Отд. II. С. 37—48.

²⁴ *Драгомиров М.[И.]* Воспитание войск. Замечания на руководство к военной игре г[осподина] Колодева (статья третья). С. 47—48.

²⁵ *Казанский П.[П.]* Руководство к военной игре. СПб., 1873.

²⁶ Там же. С. 6.

²⁷ *Скугаревский А.[П.]* Военная игра: сборник задач для тактических упражнений / При уч. К.Н. Дуропа и А.Н. Энгельгардта. СПб., 1874. Ч. 1—3.

²⁸ Там же. Ч. 1. С. 22.

²⁹ Там же. С. 23.

³⁰ *Плюцкий А.[Ф.]* О крепостной военной игре // Военный сборник. 1876. № 2. Отд. II. С. 301—328.

³¹ Там же. С. 310.

³² Современный российский военный историк профессор В.Т. Иминов отмечает, что в начале XX в. фронтовая операция только переживала этап становления и представляла собой совокупность армейских операций. *Иминов В.Т.* Эволюция военного искусства по опыту Первой мировой войны // Последняя война Российской империи. М.: Наука, 2006. С. 129. См. также: *Саушкин Р. К.* вопросу о возникновении и развитии операции // Воен.-истор. журнал. 1979. № 5. С. 178—182.

³³ Российский государственный военно-исторический архив (РГВИА). Ф. 1859. Оп. 1. Д. 1672. Л. 14.

³⁴ Там же. Д. 94. 297 л.

³⁵ Отчёт об этой игре см.: Там же. Д. 1095. Л. 19—26 об.

³⁶ Приказ по военному ведомству № 89 от 6 марта 1903 г.

³⁷ РГВИА. Ф. 1956. Оп. 1. Д. 1739. Л. 10.

³⁸ Там же. Ф. 2000. Оп. 1. Д. 1257. Л. 75.