

МЕТОД МОДЕЛИРОВАНИЯ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ВАРВАРИЗАЦИИ РИМСКОЙ АРМИИ IV–V ВЕКОВ

Осутин А.И.

Сочинский государственный университет туризма и курортного дела, Россия
354000, г. Сочи, ул. Советская 26а

Аннотация. Автор уделил внимание рассмотрению метода моделирования при изучении варваризации римской армии IV–V веков.

Ключевые слова: метод моделирования, варваризация, римская армия, IV–V века.

Как отмечает А.А. Аникеев [1], тенденция привлечения все больших объемов фактического материала и повышение информативной отдачи всех видов источников обуславливает необходимость автоматизации исторического исследования. Немало способствует этому быстрый рост производительности компьютеров за последние 30 лет и значительное увеличение доступности вычислительной техники.

Специфика компьютерной обработки исторических знаний требует внедрения новых методов исследования. Видимо, это обстоятельство послужило одной из причин достаточно широкого распространения математических методов в истории. Работы в этом направлении были начаты в 60-х гг. XX в. и значительное развитие получили в 80–90-е гг. [2]

Между тем различные методы, зародившиеся и получившие развитие в, так сказать, докомпьютерную эпоху историографии не только не потеряли своей актуальности, но даже наоборот, могут стать еще эффективней. К одним из таких методов, как представляется, относится метод моделирования.

Как отмечает Т.Н. Лукиных, «несмотря на то, что моделирование, как познавательный метод, имеет длительную историю, единого определения (понимания) модели, как, впрочем, многих определений в исторической информатике, не сформировалось» [3]. Как вариант, можно принять определение А.В. Бочарова, согласно которому модель — это объект, который в каком-то отношении сходен с другим объектом — оригиналом, является упрощением последнего и служит целям познания [4]. Соответственно, моделирование — это разрешение фундаментального противоречия между ограниченностью, конечностью познавательных возможностей разума и безграничностью, бесконечностью познаваемого мира путём упрощённости и приближённости моделей [5].

Метод моделирования использовался при изучении позднеимперского военного дела давно, хотя и не очень широко. Самым ярким примером, на наш взгляд, можно считать исследование Дельбрюком сражения при Адрианополе 9 августа 378 г. Рассчитывая маневры готов и римлян на театре во-

енных действий и определяя численность войск Дельбрюк опирается на данные сравнительно недавно прошедшей в той же местности русско-турецкой войны, в частности, похода генерала Дибича 1829 г., имевшего место в похожих погодных и территориальных условиях [6]. В этом случае поход Дибича, о котором у Дельбрюка было больше сведений, выступил в качестве модели похода готов.

Сами модели Бочаров делит на две категории: предметная материальная модель и знаковая информационная модель [7]. Первая категория широко используется, в частности, в археологии для реконструкции археологических артефактов. Знаковая абстрактная модель более подходит для исследования исторических процессов.

Как замечает Лукиных, метод моделирования вообще, несмотря на свою «модность», используется достаточно ограниченно, что обуславливается большой зависимостью результатов исследования от правильности формулировки исходных данных, а также тем, что различные факторы, влияющие на исторический процесс (такие, как общественные силы и психологические установки общественных деятелей), слабо поддаются формализации [8]. Между тем военная история, как представляется, находится в этом смысле в более выгодном положении, поскольку данные, которыми оперирует эта область исторического знания, как раз проще передать через математические понятия.

Пожалуй, самым важным понятием в теории военного искусства является численность войск и соотношение сил [9]. Клаузевиц, например, называет численное превосходство наиболее общим принципом победы как в тактике, так и в стратегии [10] (тут уместно вспомнить изречение Наполеона: «Бог сражается на той стороне, у которой больше войск»). А между тем этот основополагающий фактор даже не нужно преобразовывать в математический вид, поскольку он сам по себе представлен в виде числа.

Сложность использования математических методов в военной истории связана, в первую очередь, с тем, что численность войск, при всей ее важности, не является единственным критерием, определяющим ход исторического процесса. Значительную роль может играть качество войск, под которым можно понимать вооруженность, боевой опыт, обученность, и т.п. Эти параметры уже сложнее передать цифрами. Еще сложнее выразить математически моральное состояние. В конце концов, решающими могут оказаться способности военачальника. К примеру, моделирование битвы при Каннах с учетом только качества и количества войск даст бесспорную победу римлянам, хотя, как известно, ситуация сложилась прямо противоположным образом благодаря военному гению Ганнибала.

Все эти факторы, однако, несколько теряют значение при увеличении масштаба исследования. В одной конкретно взятой операции решающим фактором может оказаться все, что угодно. Например, удачно развивавшийся поход Юлиана против персов был в связи со смертью последнего обращен почти в поражение римлян. Но при увеличении количества обрабатываемых данных на первый план выступают все-таки качество и количество

войск. То есть, если брать средний показатель, например, за IV в., то можно сделать вывод, что какое-то количество германцев было обычно равно по эффективности какому-то количеству римлян. В дальнейшем этот вывод можно использовать.

Интересно сравнить полученные результаты с выводами, сделанными с использованием других методов. Так, например, Дельбрюк полагает римлян и германцев примерно равными по силам при одинаковом количестве войск. Объясняет он это тем, что дисциплина и обученность легионеров в I в. до н. э. — III в. н. э. компенсировалась агрессивностью, спайкой и физической развитостью германцев. Далее он делает вывод, что со снижением уровня подготовки легионов, начиная с конца III в., германцы получили перевес, что в итоге во многом определило завоевание ими империи [11].

Бочаров отмечает, что важнейшим преимуществом использования знаковой информационной модели является возможность управления ею и многократного воздействия на нее [12]. Это дает возможность историку использовать метод эксперимента, редко использующийся в историографии в силу специфики объекта исторического знания, однако весьма распространенный в других науках.

Кроме того, метод моделирования очень удобен для компьютеризации исследования. Лукиных замечает, что отсутствие в России специальных программных средств оказывает большое отрицательное влияние на распространение методов компьютерного моделирования [13]. Между тем такие программные средства существуют [14].

Вообще алгоритмы подобного моделирования уже давно используются военными в штабных играх и учениях. С их помощью пытаются смоделировать будущее, что, на наш взгляд, не мешает использовать их для моделирования прошлого. Историки находятся даже в более выгодном положении, поскольку военные не могут опробовать на практике свои модели (например, в случае с имитацией хода ядерной войны), а в случае с историческим исследованием есть возможность проверить модели на хорошо изученных событиях (например, на сражениях при Адрианополе и Аргенторате, которым посвящено большое количество исследований и которые достаточно хорошо освещены в источниках), чтоб потом применять для изучения слабо разработанных событий.

В целях командно-штабных игр разработаны программные средства для моделирования военной обстановки, но есть сложности в их использовании, поскольку, во-первых, проблему составляет повышенная секретность таких программ, во-вторых, они разработаны для современной войны, которая значительно отличается по характеру от войн доогнестрельного периода. Вполне очевидно, что программа для моделирования современного боя с участием артиллерии, танков и авиации не подходит для изучения сражения при Адрианополе. Однако поскольку смысл войны остается неизменным [15], то основные алгоритмы построения таких моделей можно использовать при получении исторических знаний.

Еще один разряд программных продуктов, которые, как нам кажется, можно использовать для компьютерного моделирования исторических процессов — это, как это ни необычно звучит, компьютерные игры из разряда исторических симуляторов. На изменение отношения к компьютерным играм может повлиять тот факт, что после терактов 11 сентября всерьез рассматривалась версия, что пилоты-террористы обучались управлению Боингом на авиасимуляторе Microsoft Flight Simulator. Кроме того, производители игр зачастую проверяют свои алгоритмы на известных исторических фактах.

Как мы видим, метод моделирования может дать хорошие результаты, особенно сейчас, когда математические методы в истории и компьютерная обработка исторических материалов получают все большее распространение. Использование этого метода при изучении варваризации римской армии играет особенную роль, поскольку ввиду малого количества информации другие методы при изучении ряда вопросов могут быть недостаточно эффективны.

Примечания:

1. Аникеев А.А. Методология классической историографии. Ставрополь, 2005. С. 33.
2. Аникеев А.А. Указ. соч. С. 34—35.
3. Лукиных Т.Н. Историография клиометрики,
http://edu.tsu.ru/historynet/informatika/posobia/istgf_kleo/model.htm
4. Бочаров А.В. Алгоритмы использования основных научных методов в конкретно-историческом исследовании. Томск, 2007. С. 107.
5. Там же.
6. Дельбрюк Г. История военного искусства в рамках политической истории. СПб., 1994. Т. 2. С. 203.
7. Бочаров А.В. Указ. соч. С. 107.
8. Лукиных Т.Н. Историография клиометрики,
http://edu.tsu.ru/historynet/informatika/posobia/istgf_kleo/model.htm
9. Мокроусов С.А., Митюков Н.В. К определению эффективной численности войск // Военная история: если бы... Ч. 1. Математические методы в исторических исследованиях. Екатеринбург-Ижевск, 2006. С. 47.
10. Клаузевиц К. О войне. М., 1936. С. 210.
11. Там же. С. 183.
12. Бочаров А.В. Алгоритмы использования основных научных методов в конкретно-историческом исследовании. Томск, 2007. С. 108.
13. Лукиных Т.Н. Историография клиометрики,
http://edu.tsu.ru/historynet/informatika/posobia/istgf_kleo/model.htm
14. Программа моделирования сухопутного боя / Н.В. Митюков, Р.А. Юртиков, С.А. Мокроусов, Н.А. Даньшин // Военная история: если бы.... Ч. 1. Математические методы в исторических исследованиях. Екатеринбург-Ижевск, 2006. С. 171.
15. Клаузевиц К. О войне, М., 1936. С. 33.