



"The face of lost battle": P. Sabin and his generic model of "the great clashes of the ancient world"

A. A. Abakumov¹

¹K. D. Ushinsky Yaroslavl State Pegagogical University, 108/1 Respublikanskaya str., Yaroslavl 150000, Russian Federation

DOI: 10.18255/1996-5648-2023-4-526-533

Research article
Full text in Russian

The article is devoted to the original contribution to "The Face of Battle" methodology – Prof. Philip Sabin's mathematical model of ancient battle published in his monograph "Lost Battles". The model is intended to reinforce Sabin's viewpoint on the "mechanics" of the ancient battle and to provide quite convincing reconstruction of the battle when the primary sources are often insufficient or contradictory. The main element of his model concerns testing variously the psychological state of the soldiers at different stages of the battle. Being based on the available source data, it nevertheless allows "alternative" scenarios and can be used as board wargame.

Keywords: The Face of Battle; John Keegan; Philip Sabin; "Lost Battles"; Ancient Warfare; wargames

INFORMATION ABOUT AUTHORS

Abakumov, Arkady A. | E-mail: arc79@yandex.ru
| Cand. Sc. (History)



«Лицо потерянной битвы»: Ф. Сабин и его универсальная модель «великих сражений античности»

А. А. Абакумов¹

¹ЯГПУ им. К. Д. Ушинского, ул. Республиканская, 108/1, Ярославль, 150000, Российская Федерация

DOI: 10.18255/1996-5648-2023-4-526-533
УДК 94(100)

Научная статья
Полный текст на русском языке

В статье рассматривается оригинальный вклад в методологию «Лицо битвы» – математическую модель античного сражения проф. Ф. Сабина, опубликованную в его монографии «Потерянные сражения» (“Lost Battles”). Модель призвана подкрепить теоретические выкладки Сабина о «механике» сражения и предназначена для создания убедительной реконструкции битвы, когда сведения источников зачастую недостаточны или противоречивы. Главный элемент модели – тестирование психологического состояния воинов на разных этапах сражения на основе имеющихся источников. Реализация в рамках модели «альтернативных» вариантов развития событий может использоваться как настольная игра.

Ключевые слова: Лицо битвы; Джон Киган; Филип Сабин; Lost Battles; военное дело античности; wargames

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Абакумов, Аркадий Алексеевич	E-mail: arc79@yandex.ru
	Кандидат исторических наук, доцент кафедры всеобщей истории

В 1976 г. выход монографии британского историка Д. Кигана «Лицо битвы» («The Face of Battle») заложил основу нового направления в историографии на стыке военной истории и психологии. Начав когда-то с интервьюирования ветеранов Второй мировой войны, свою главную задачу Киган видел в том, чтобы «определить природу человеческой храбрости». Его занимали не столько стратегия и тактика, сколько условия, в которых находятся люди в бою: сама окружающая обстановка, звуки, запахи, вооружение и чувство защищённости, усталость, влияние боевого опыта, то-

варищей рядом и непосредственных командиров, риск получить ранение или попасть в плен и т.п. [1, с. 11, 66]. Традиционный взгляд на сражение «сверху», глазами генералов, откуда солдаты представляются в виде «бездушных шахматных фигур» или стрелок на карте [2, с. 6; 3, с. xv], Киган предложил дополнить, «взглянув в лицо битве» глазами простых бойцов непосредственно с передовой. При этом он счёл вполне допустимым сравнивать бойцов из разных времён, поскольку угроза их жизни и необходимость ей противостоять принципиально не меняются: «неважно, как ты можешь погибнуть (от пули, от стрелы или от меча), важно, что ты можешь погибнуть» [1, с. 10]. Для анализа «механики битвы» он отобрал три знаковых примера из богатой военной истории Англии – от средневековья до первой мировой: Азенкур, Ватерлоо и Сомма.

Методология Кигана быстро обрела известную популярность, у него появились последователи, применявшие её не только для конфликтов XX века (наиболее обеспеченных воспоминаниями ветеранов), но и для прошлых эпох, в том числе и древней истории. Сам Киган о ней специально не писал, лишь кратко упомянув о Фукидиде и Цезаре в источниковедческом обзоре [1, с. 55–60]; здесь его продолжателями выступили другие специалисты. Так, монография В. Хэнсона о военном деле классической Греции (где он приписывает «свободным людям Запада» традицию выигрывать одним стремительным ударом по главным силам противника, выводя её от древних греков к современным американцам [4, с. 9–10]) содержит предисловие Кигана [4, с. ix–xiii], в сборнике «Битва в древности» есть посвящение Кигану [5, с. vii]. Примечательна открывающая сборник статья Х. ван Вееса о воинской ментальности у Гомера: анализируя поведение в бою героев «Илиады», автор сравнивает их то со средневековыми рыцарями, то с японскими самураями, то с современными солдатами [5, с. 30–36], демонстрируя, что люди на поле боя, в сущности, похожи независимо от времени и места действия.

Тем не менее по методу Кигана, с опорой на свидетельства очевидцев, работать можно прежде всего с двумя периодами античной истории – это классическая Греция, где в распоряжении исследователей есть, в частности, труды Фукидида и Ксенофонта (не только «отцов греческой историографии», но и ветеранов боевых действий), и Рим от Цезаря и далее (прежде всего «Записки» самого Цезаря). В силу специфики сохранившихся источников (значительную часть которых составляет царская пропаганда) остаётся практически не охваченным Древний Восток; из исключений стоит выделить статью И. Шоу о Древнем Египте в том же сборнике «Битва в древности» [5, с. 239–269] и монографию Ч. Тримма, немалая часть которой посвящена сражениям [6, с. 187–310]. Вместе с тем, как ни странно, проблемным для определения «механики битвы» является и крайне важный для античной истории период между греческой классикой и кон-

цом Римской республики, включая в т. ч. и эпоху эллинизма (походы Александра Македонского и их последствия) и даже такой, казалось бы, хорошо знакомый сюжет, как Пунические войны [7, с. 78]. Сохранившиеся с тех времён сочинения обычно не принадлежат непосредственным участникам событий и написаны уже гораздо (а порой и сильно) позже, к тому же сами авторы далеко не всегда являлись специалистами в военном деле. Лакуны, ошибки, противоречия в источниках могут усложнять историческую реконструкцию. В этой связи особое место среди последователей и продолжателей Д. Кигана занимает его соотечественник Ф. Сабин, предложивший реконструировать «механику битвы» V–I вв. до н. э. с помощью универсальной математической модели (или симулятора). Опираясь известными данными и не оспаривая их (при этом допуская изменение тех или иных параметров), симулятор призван воссоздать логичную и непротиворечивую картину события [3, с. xx; 8, с. 424].

Научные интересы профессора Сабина, специалиста по моделированию военных конфликтов из Королевского колледжа в Лондоне, давно соприкасались с военной психологией. В своей докторской диссертации (1986) он изучал отношение британцев к угрозе ядерной войны, а в дальнейшем публиковал работы в широком исследовательском диапазоне – от британской авиации до военного дела древности (в последнем случае выпустив ряд статей и став соредактором двух сборников – о Пунических войнах и о военном деле в целом [9–10]). Заголовок одной из его статей [11] прямо отсылает к труду Кигана, а итоговая монография 2007 г. [3] имеет красноречивое название «Потерянные сражения» («Lost Battles») – английское «lost» одновременно означает и «проигранные», и «потерянные» в том смысле, что важная информация о событии могла быть утрачена.

В первой части монографии обосновывается создание универсальной модели; она содержит краткий обзор источников и общие рассуждения о военном деле античности (состав армий, передвижение, командование, сам бой). Вторая часть («The Battles») представляет собой своего рода краткий авторский справочник по 35 ключевым битвам от Марафона до Фарсала [3, с. 90–219] со ссылками на дискуссионные места в источниковедении и историографии и пояснениями, почему то или иное сражение моделируется именно так. В частности, в связи с битвой при Рафии (217 г. до н. э.) это её реконструкция израильским историком Б. Бар-Кохвой (прежде всего спорная локализация поля битвы) и разная оценка численности птолемеевской пехоты у Полибия [3, с. 157–158]. Некоторых сражений, важных для истории древнего мира (в т. ч. битвы при Ипсе (301 г. до н. э.), где окончательно решилась судьба империи Александра Македонского), но не освещённых в источниках с достаточными для моделирования подробностями (описание боевых порядков, особенности поля битвы, сам её ход), автор сознательно не касается [3, с. xix, 5].

Сабин оспаривает распространённое в литературе мнение, согласно которому стороны сначала обстреливали друг друга, затем сходились в долгой и изнурительной рукопашной. В его интерпретации «лицо» римской (и не только) битвы имело следующий вид: противники до последнего старались уклоняться от решающего столкновения «строй на строй», совершая сложные манёвры на поле боя, наступая и отходя, стараясь не ломать боевую линию и при этом сохранять дистанцию; при этом отдельные воины и небольшие группы могли переходить в ближний бой. Саму рукопашную схватку в древности он сравнил со штыковыми атаками в XIX в., к которым прибегали в решающий момент и урон от которых был прежде всех психологическим, а не физическим [3, с. 263; 11, с. 13]. При этом, как указывает автор, в историографии представление об античном сражении как о «кинематографичном» массовом побоище ранее уже критиковалось и предлагались альтернативные версии. Так, А. Голдсуорти (опираясь среди прочего на данные археологии – в частности, анализ травм костей из античных и средневековых погребений) изображал его как серию недолгих сближений и отходов, где большинство воинов стремилось «уберечься самим, а не убить врага» [2, с. 219–224]; А. Л. Жмодиков рассматривал бой римских легионеров как преимущественно метательный, когда они могли бросать пилумы «волнами», подходя из задних линий или подбирая использованные [7, с. 89, 94; 11, с. 12].

Сама битва могла длиться часами, пока сохранялся строй; утрата строя приводила к катастрофе, бегству и массовым потерям (непосредственно во время сражения они были сравнительно невысокими). Главной причиной этого Сабин считает деморализацию из-за гибели полководца или некоей военной хитрости противника (например, удар из засады или угрозу окружения). Следовательно, античный бой он видит как «состязание нервов», где определяющим являлся талант военачальника – его задачей было успешно применить соответствующую хитрость, не подставиться под таковую самому и поддерживать боевой дух своих людей в условиях, когда при неразвитых средствах коммуникации на поле боя это могло быть крайне затруднительно. При этом численность войск, их вооружение, особые войска (в частности, боевые слоны присутствовали почти в половине сражений той эпохи, но лучше всего действовали против конницы, против обученной пехоты уже куда менее успешно, а в целом, как и другие «экзотические» рода войск, наносили урон больше психологический, чем физический [10, с. 419–421]) сами по себе преимущества не давали – учесть всё это и грамотно этим распорядиться входило в обязанности полководца. Безусловно, он мог советоваться со своими офицерами, но, поскольку вся информация от разведчиков, шпионов и дезертиров поступала именно к нему, основную ответственность за проис-

ходившее на поле боя он нёс лично [3, с. 43–73; 9, с. 64–71; 10, с. 429–433; 11, с. 7–12].

Работа «Потерянные сражения» завершается предложением проверить выводы автора на практике. В магистратуре Королевского колледжа Сабин с 2003 г. вёл специальный курс по выбору “Conflict Simulation”, где предлагал студентам разработать симулятор какой-либо битвы или целой кампании в виде настольной игры и протестировать его с коллегами; свой преподавательский опыт он подробно описал в отдельной книге [12, с. 31–63]. Сравнивая вслед за К. Клаузевицем войну с игрой в карты [3, с. xvii; 8, с. 423], автор считает, что интерактивный формат занятий, пусть нетрадиционный и непростой в освоении, позволяет студентам глубже понять динамику конфликта, развивает у них не только исследовательские, но и творческие навыки, умение работать в команде. Особо он отметил, что курс показался интересен и девушкам, которые в один из годов составили около половины группы; всего курс закончило более сотни студентов, а лучшие проекты были изданы в качестве коммерческих [8, с. 421, 427–428].

Параллельно Сабин является многолетним членом британского «Общества древностей» (“Society of Ancients”), объединяющего любителей военной истории античности и средневековья и поклонников популярного хобби – настольные военные игры (wargames). Игры ведутся по особым правилам, где участники выступают командирами армий; авторы правил, составляя их, стараются соблюсти разумный баланс между реалистичностью и увлекательностью – так, чтобы и сражение выглядело достоверно, и играть при этом было интересно. Самому Сабину принадлежит несколько вариантов таких правил (“Phalanx”, “Legion”, “Strategos”); в этом смысле он охарактеризовал “Lost Battles” как своего рода «вершину эволюции» и «самую амбициозную попытку» [3, с. xix, 248; 8, с. 424]). По существу, его модель можно использовать двояко – и как симулятор, и как игру. В первом случае модель может показать, могло ли любое из проанализированных им 35 сражений прийти к историческому результату (или близкому к нему) на основе имеющейся информации или с поправками (например, когда разнятся сведения о соотношении сил). Это в своём роде наглядное пособие, позволяющее проиллюстрировать источниковые данные (например, как небольшая, но сплочённая и опытная армия могла победить огромное, но необученное и наспех собранное в разных местах войско) и заодно справедливость идей Сабина о ходе античной битвы.

Первоначально Сабин указывал, что для апробации модели не требуется ничего, кроме листа бумаги, карандаша и ластика [3, с. xx, 246]. Затем появились её компьютерные версии в формате «виртуальный стол» (без искусственного интеллекта), а в 2011 г. «Потерянные сражения» были изданы в виде настольной игры с фишками, причём в комплект вошла

и одноимённая монография (русский перевод которой вышел в 2017 г. в московском издательстве «Клио»).

Модель работает следующим образом. Каждая из «потерянных битв» отыгрывается на поле 5X4 клетки, обе армии разделены примерно на 20 отрядов каждая, войска отличаются по типу (пехота и конница – лёгкая и тяжёлая, слоны и колесницы) и классу (низкий, Levy, средний, Average, и высокий, Veteran). В зависимости от численности армий, известной по источникам, для каждого сценария вводится специальный модификатор – он влияет на условную ширину каждой клетки (от 300 до 1200 м) и число отрядов, которые могут там находиться одновременно. Это позволяет примерно прикинуть размеры поля боя и рассчитать длину боевого порядка, чтобы понять, могла ли армия физически развернуться и успешно действовать в данной местности. При этом точная численность отрядов не указывается (автор считает, что ей можно пренебречь) – у них есть только два параметра, «свежие» и «уставшие» [3, с. 227–245]. По умолчанию в каждом сценарии принята «историческая» расстановка сил (с обоснованием автора), и это вынуждает примерно следовать «историческим» планам сторон – так, в сценарии «Канны» карфагеняне будут пытаться окружить римлян, а те, в свою очередь, избежать окружения [3, с. 75–88].

Сам бой рассчитывается просто: когда отряды соприкасаются, бросаются два шестигранных кубика. Нужное для успешной атаки значение указано в специальной таблице, где учитываются тип отряда, его класс и местность, где он находится. При неудаче (когда очков выпало меньше, чем нужно) ничего не происходит, при удаче отряд из «свежего» становится «уставшим», а при повторной удаче обращается в бегство. Разгром отряда вынуждает проверять боевой дух всей армии (особенно соседних отрядов), и сражение заканчивается, когда управление одной из сторон нарушается полностью. Так что одним из ключевых параметров в симуляторе является боевой дух воинов, который тестируется разными способами. Главным автор считает именно возможность сохранять строй, потеря которого приводит к быстрой деморализации и бегству.

Таким образом, и теоретические выкладки Ф. Сабина, и их практическая реализация являются весьма оригинальной попыткой понять «механику битвы» и реконструировать её, когда данных для этого недостаточно. Что любопытно, чисто внешне модель Сабина реализована как «взгляд сверху» («генеральский», grand tactical) – вид на поле боя с птичьего полёта, армии состоят из крупных соединений, отдельные воины непосредственно не представлены. Однако предполагается, что определяющим параметром является их психологическое состояние; в этом и выражается «взгляд снизу» в соответствии с методологией «лица битвы», и здесь симулятор показывает, каким образом на него влияют разные факторы, к каким последствиям это приводит, как развивается массовая паника

и чем это может грозить. Наконец, модель Сабина представляет собой ещё и редкий пример настольной военной игры (причём коммерчески успешной), которую разработал профессиональный военный историк и аналитик, в то же время игрок с большим стажем. Тем самым она может быть интересна не только специалистам, но и любителям военной истории.

Ссылки

1. Keegan J. *The Illustrated Face of Battle: A Study of Agincourt, Waterloo, and Somme*. London; New York: Penguin Books, 1989. 303 p.
2. Goldsworthy A.K. *The Roman Army at War. 100 BC-AD 200*. Oxford: Clarendon Press, 1996. 311 p.
3. Sabin P. *Lost Battles: Reconstructing the Great Clashes of the Ancient World*. London: Continuum Books, 2007. 298 p.
4. Hanson V.D. *The Western Way of War: Infantry Battle in Classical Greece*. London: Hodder and Stoughton, 1989. 244 p.
5. *Battle in Antiquity* / Ed. by A.B. Lloyd. London: Duckworth, 1996. 278 p.
6. Trimm C. *Fighting for the King and the Gods. A Survey of Warfare in the Ancient Near East*. Atlanta: SBL Press, 2017. 721 p.
7. Koon S. *Phalanx and Legion. The "Face" of Punic War Battle // A Companion to the Punic Wars*. Malden; Oxford: Wiley-Blackwell, 2011. P. 77–94.
8. Sabin P. *Wargames as an Academic Instrument // Zones of Control. Perspectives on Wargaming*. Cambridge (Mass.); London: The MIT Press, 2016. P. 421–437.
9. Sabin P. *The mechanics of battle in the Second Punic War // The Second Punic War: A Reappraisal* / Ed. by T. Cornell, B. Rankov, P. Sabin. London: Institute of Classical Studies, 9.6. P. 59–79.
10. Sabin P. *Land Battles // Cambridge History of Greek and Roman Warfare* / Ed. by P. Sabin, M. Whitby, H. van Wees. Vol. I: Greece, the Hellenistic World and the Rise of Rome. Cambridge: Cambridge University Press, 2007. P. 399–433.
11. Sabin P. *The Face of Roman Battle // The Journal of Roman Studies*. 2000. Vol. 90. P. 1–17.
12. Sabin P. *Simulating War: Studying Conflict through Simulation Games*. London: Continuum Books, 2012. 363 p.