

## תמלול מצגת איזו מלחמה

### שקף מס' 1 – איזו מלחמה

הדיונים על הגדרת מהי מלחמה לא חדלו מעולם, הדין הבינלאומי והחוקים הלאומיים כורכים לצורך ההגדרה מאפיינים שונים מתחומים שונים, המשותף לכולם הוא הקטלניות.

אנחנו עוסקים במלחמה עצמה ולא בהגדרות על-פי חוק. לצורך כך נגדיר מלחמה כפעולה אלימה לכפיית רצון למטרות מדיניות.

בעידן המידע פעולות אלימות לכפיית רצון למטרות מדיניות עשויה להיות קטלנית ובלתי קטלנית כאחת.

היכולת לערוך מלחמה בלתי קטלנית נובעת מההתפתחויות הנובעות מיכולות טכנולוגיות המאפשרות ניהול חיי מדינה, וניהול קשרים בינלאומיים על בסיס טכנולוגיות מידע – בכל תחומי החיים וניתן להשפיע על מקבל החלטות.

על-ידי שימוש במדיה ניתן, לעתים, לכפות רצון על מקבלי החלטות – בהפעלת אלימות על מערכות שלטוניות, על מערכות כלכליות וחברתיות ועל לחץ בינלאומי.

אך בעיקר, שילוב טכנולוגיות מידע בצבאות, במבנה וארגון, בתורת לחימה והצטיידות במערכות מתקדמות – מקנה יכולות חדשות אך גם חושף לחולשות ומגבלות.

### שקף מס' 2 – המלחמה אינה לינארית

כתוצאה מטכנולוגיות עידן המידע מרחב הלחימה גדל, מתעבה ומתרחב

הוא גדל מאחר והשפעת המרחק מהמטרות הולכת וקטנה, ניתן להשפיע או לפגוע בכל מטרה כמעט מכל טווח – ללא תלות בגיאוגרפיה

הוא מתעבה כי נוספו רבדי לחימה רבים למגע הקרבי הוותיק – הוא רב-מימדי והוא רב-מרחבי

הוא מתרחב כי הלחימה מקיפה תחומים רבים שבעבר לא נטלו חלק בלחימה, האוכלוסייה משנה תפקיד, היא עוברת להיות פעילה ומשפיעה במקומות בהם בעבר היא הייתה סבילה

המערכות הבינלאומיות משפיעות על ניהול קרב כאשר הלחימה נערכת במרחבים אורבניים.

קרבות המגע עצמם נערכים בתאי לחימה בטווחים קצרים, מאחר ולחימה כאשר היא נערכת כנגד ארגונים חצי צבאיים או כנגד טרור נערכת לרוב במרחבים אורבניים

קרבות האש לעומת זאת נערכים בטווחים ארוכים בגלל יכולות טכנולוגיות משופרות בתחומי הדיוק והטווח

בגלל יכולות עידן המידע הלחימה משולבת ורב-ממדית

בעידן המידע חשיבות ההגנה על מערכותינו עולה מדרגה, במערכות ניהול מידע האבטחה והמיגון משתוות או קודמות ליכולת התקיפה

### שקף מס' 3 – תרבות ארגונית ותפעולית

לכל אלה השלכות על התרבות התפעולית – תורת הלחימה, ועל התרבות הארגונית ללחימה.

קצב התפתחות ההתרחשויות מהיר יותר כאשר הן אינן מותנות בפעולות אנושיות, לחימה שאינה קטלנית מהירה יותר בשינויי כיוון ומאמץ, הקשר לגיאוגרפיה המכביד אינו קיים

מערכות ניהול מידע – איסוף, עיבוד והפצה גמישות דינמיות בניהול רשתי בהירארכיה שטוחה המבוסס על ניהול משימתי ומתמחה זמין לכל צורך

וכאשר מערכות המידע זמינות לכל הארגון ללחימה צריך לפעול ולהגיב בדינמיות דומה – המערכת כולה הופכת לדינמית וגמישה

זה מאפשר הפעלה רב-ממדית ורב-מרחבית המאפשרת למצות את יתרונות כל מימד ומרחב לטובת מאמץ אחוד למשימה

זה מחייב שינויים בתרבות ניהול הלחימה, אחדות הפיקוד ואחדות השפה הן השפה הטכנולוגית, ממשקים משותפים, והן שפת תורת הלחימה – ידע כל לוחם למה מתכוון מפקדו או שותפו ללחימה

#### **שקף מס' 4 – בסיס החשיבה**

בעידן המידע יש צורך בהתאמת נקודות המוצא לחשיבה –

הלחימה היא לא-ליניארית, כל מצב הוא מצב התחלה, אין מצבי סיום

אין מרכזי כובד, העוצמה מבוזרת למוקדי עוצמה המשתלבים לצורך משימה אבל אינם בהכרח מרוכזים בכפיפה אחת,

גם מקבל ההחלטות בראש הפירמידה נדרש לתמיכה ולסיוע לפעולה בסביבה דינמית ומורכבת כזו התמרון היה ונותר המשפיע העיקרי על השגת המטרה, הוא רב-מימדי, הוא רב-משתתפים, מהותו היא הפעלת עוצמה מכרעת בנקודה נבחרת,

והוא עושה זאת בהכוונת מאמצים מבוססי אמצעי לחימה מסוגים שונים, אל מוקדי הכרעה תחת פיקוד אחוד למשימה אחודה.

בכל רמה משתלבים אמצעים קטלניים ואמצעים שאינם קטלניים – משתנה היחס הכמותי בין כוחות במגע קרוב וכוחות במגע מרחוק.

גישה עקיפה היא רב-ממדית, המרחב האווירי החום – זה המשיק לקרקע הוא מרחב תמרון והפעלת אמצעים אורגני וחיוני לקרב המגע – מרחב הלחימה הוא תלת מימדי ורב משתתפים

#### **שקף מס' 5 – הבסיס הטכנולוגי לרב-ממדיות**

היכולות האלה נשענות על טכנולוגיות. מרבית הטכנולוגיות מפותחות לצרכים שאינם צבאיים על בסיס מסחרי תחרותי. התחרות בריאה וטובה למשק האזרחי,

במערכות הצבאיות יכולת הפעולה המשולבת והמשותפת היא יסוד חשוב.

לכן, הממשקים בין מערכות ובין אמצעים הם המפתח ליכולת לשלב יכולות ולהתגבר על מכשלות שיתוף פעולה מתחיל בהנחת היסודות – ממשקים ושפה משותפת

יכולות עידן המידע מתבססות על בסיס מחשבים – בכל אמצעי מודרני מצוי מחשב כלשהו, המחשבים יודעים לבצע פעולות שתוכנתו בהם מראש,

גם יכולות הבינה המלאכותית המתפתחות מקיפות רק את מה שתוכנתו לעשות, היוזמות שלהן, לכאורה, הן לקשת מצבים מתוכנתים.

כל עוד מעורבים בני אדם במערכות הניהול והפעלת אמצעים הלחימה נערכת על-ידי בני-אדם, ההכרעה בה מושגת על-ידי החלטות אנושיות.

המחשב – עד כמה שיהיה יעיל וטוב, משרת את מערכות קבלת ההחלטות ומערכות הניהול וההפעלה – הוא אינו פוקד עליהם – הוא מסייע

בניין מערכות הפיקוד והשליטה הוא קריטי עוד יותר בעידן המידע – מערכות ניהול המידע ומערכות הפיקוד והשליטה צריכות להיות תואמות ליכולת המתהוות

הן תנאי ליכולת האיכותית להפעלת האמצעים ולניהול הקרב – הן שניות בחשיבותן רק לאיכות המפקדים והלוחמים

#### **שקף מס' 6 – בסיס ההירארכיה**

הגמישות והדינמיקה מושכים לפיקוד מוכוון משימה כמודל לניהול לחימה. המידע זמין לכל – אין צורך בהירארכיה ניהולית אלא בניהול משימתי,

ההירארכיה האנכית החיונית היא למנגנוני הפיקוד והשליטה, כל השאר הוא משימתי או מתמחה היקף המידע כמותית ואיכותית, וזרימתו מכל כיוון לכל כיוון מחייב מערכו תניהו למידע יעילות בכל רמה כל הזמן

תוצאות לחימה מושפעות מעוצמה בפועל במטרה, לא הכמות חשובה השובה ההשפעה במטרה – היכולה להיות הרס והשמדה, זה יכול להיות הפחתת יכולות, עיכוב או כל תוצאה רצויה אחרת.

באותה חשיבה גם בניין הכוח שלנו הוא על בסיס עוצמת השפעה על היכולת להשיג את מטרותינו.

צוותי עוצמות הם צוותי הקרב – והמבנה והארגון צריך שיאפשר שילוב עוצמות דינמי בשדה קרב.

תכנון לחימה צריך להתבסס על מקבצי יכולות למשימה