

תמלול מצגת סביבת הלחימה

שקף מס' 1 – סביבת הלחימה

עידן המידע משפיע על שינויים מהותיים בכל תחומי החיים, סביבת הלחימה לא נותרת יתומה, היא משתנה גם כן.

לשינויים האלה יש השלכות ומשמעויות הדורשות בחינה מחודשת של תפיסותינו על הדרכים לעריכת מלחמה ולתורת הלחימה.

כמדגם להיקף ומהות השינויים נסקור שינויים בחמישה תחומים:

התרחבות מרחבי המלחמה

שינויים במשכי לחימה

שינויים במרחבי הלחימה

שילוב בין מידע אנשים ומערכות

והארגון המותאם לסביבות הלחימה

יש הרבה יותר נעסוק בהם במצגות אחרות

שקף מס' 2 – הרחבת מרחבי המלחמה

להגדרת מהי מלחמה יש הרבה גרסאות – לצורך הדיון כאן אשתמש בהגדרה הבאה "מלחמה היא שימוש באלימות לכפיית רצון על אויב למטרות מדיניות"

בעידן המידע השימוש באלימות לכפיית רצון אינו בהכרח קטלני, ומלחמה לא קטלנית נערכת בין מדינות ללא הכרזת מלחמה.

המלחמה הקטלנית נערכת על-ידי צבאות כפי שהיה מאז ומעולם, בעבר הלא רחוק מצופה היה מהצבא ליצור מצבי הכרעה אותם המדינאים ינצלו להישגים המדיניים אותם הגדירו כמטרות המלחמה.

השינויים שנוצרו בעידן המידע משנים את יחסיות המאמצים המביאים להשגת מטרות המלחמה בין הצבא והמדינאים – מעטים המצבים בהם צבאות לוחמים משיגים הכרעה חד משמעית נוסח מלחמת העולם השנייה, הדרישה מצבאות כיום ובעתיד היא ליצור מצבים המשרתים את צרכי הדרג המדיני וזה אינו בהכרח כניעה או הכרעה, הדרג המדיני יגדיר במטרות המלחמה איזה הישג הוא מבקש ויש הבדל בין "ניצחון" נדרש לבין יצירת מצבים פיבוריטים.

כהכללה יש שלוש רמות להישג נדרש – עליונות – בה יש לנו חופש פעולה שהאויב אינו יכול למנוע, שליטה – בה אנחנו מכתיבים לאויב את סוג ורמת הפעילות שהוא יכול לנקוט והכרעה – שהיא כניעה שמשמעה חיסול יכולת האויב להמשיך ולהילחם או לפעול בניגוד לרצוננו.

המלחמה שאינה קטלנית מתמקדת בהשפעה על מקבלי ההחלטות של האויב להתאים את מדיניותם ופעולותיהם לדרישותינו, היא נערכת כנגד מערכות קבלת ההחלטות של האויב באמצעות מידע, כנגד מערכותיו הכלכליות והחברתיות, ליצירת דעת קהל ולחצים מבפנים על השלטון

שקף מס' 3 – שינויים במשפיעי הלחימה

כהכללה ניתן לבחון מלחמה, לחימה או פעולות במסגרות האלה על-ידי ניתוח ארבעה פרמטרים עיקריים – זמן, מרחב או סביבה, כוחות ואמצעים והישג או תוצאה.

כאשר אנחנו בוחנים פעולה עתידית או היסטורית, ניתוח הפרמטרים האלה, כל אחד לבדו וכהשפעה מצטברת יש לנו יכולת להעמיק לסיבה ומסובב, לאתר מוקדי עוצמה וחלשות, וכאשר אנחנו עורכים ניתוח כזה במבט כולל, המקיף גם את האויב ויכולותיו יש לנו כלי עזר לתכנון כל פעולה בכל רמה. זה גם יוצר לנו יכולת שליטה ובקרה על בסיס הערכה תפקודית או שקלול.

נציג את ארבעת הפרמטרים בראיה רחבה, נפרט מעט בהמשך.

מרכיב הזמן – הזמן הפך להיות אמצעי לחימה – לא עוד נתון כרונולוגי של כוח עליון, פיתוחים טכנולוגיים יצרו לנו יכולות של שליטה בזמן המשולב בפעולותינו

מרכיב המרחב – או הסביבה – סביבת הלחימה השתנתה הן בפריסתה הגיאוגרפית – היכן מתנהלת הלחימה ומי משתתפיה, נוסף מרחב לחימה וירטואלי המשפיע על המלחמה והלחימה בכל ממדיהם

מרכיב הכוחות או האמצעים – מהפיכת המידע שינתה את משפיעי עוצמת הכוחות והאמצעים – הם ששנים על מידע טכני (דיוק למשל) או קוגניטיבי (פיקוד ושליטה למשל)

מרכיב הישג או התוצאה – הישג אינו נמדד רק במונחים כמותיים, בעידן המידע ומערבות גורמים שאינם צבאיים בלחימה ובתוצאותיה משפיעים על בחירת מטרות ודרכי לחימה

שקף מס' 4 – שינויים במשכי לחימה

גורם הזמן הוא אחד הגורמים שהשתנו בצורה רדיקלית. משכי הזמן להעברת מידע התקצרו בסדרי גודל.

הזמן היה תמיד אמצעי לשליטה ולתאום, אלא שקפיצת הדרך הטכנולוגית מאפשרת לנו שימושים רבים אחרים, למשל בעידן המידע הזמן הופך לאמצעי לחימה, קצב פעולות המבוססות על מידע מותאם ליכולות השימוש במידע ואלה השתנו עד מאד. מערכות רואה-יורה היא דוגמה אחת, תהליכי קבלת החלטות הם דוגמה אחרת.

כדי להשתמש בגורם הזמן כאמצעי לחימה צריך להעמיק יותר בניתוח תכונותיו והאפשרויות שהוא מקנה לנו.

יש שלושה סוגים של זמן – לכל אחד שימושים אחרים:

זמן אובייקטיבי – כזה שאין לנו השפעה עליו אבל הוא מהווה נתון חיוני בתכנון ובהפעלה – למשל זמני הטבע כמו אור וחושך – כאן לא השתנה דבר, או זמני פעולה של גורמים שאין לנו שליטה עליהם כמו הנחיות דרג מדיני, כמו פעולות המדיה התקשורתית המהוות שיקול בתזמון פעולות וכדומה.

זמן יחסי – זהו הפער בין זמני הפעולה שלנו ושל האויב, זה גורם חשוב בקבלת החלטות לגבי מועדי וסוגי פעולה שינצלו את הפער הזה לנטילת יוזמה, להפתעה ובחירת סוג הפעולה המתאים במצב נתון.

זמן תפעולי – משכי הזמן לפעולותינו הפיזיות הקוגניטיביות – כאן אנחנו יוצרים את היכולות שלנו לשימוש בזמן.

מכל אלה נובע שניהול זמן הינו מרכיב חיוני הן בניהול לחימה והן בעבודת המטה

שקף מס' 5 – שילוב בין אנשים ומכונות

אחד התחומים בהם חל ומתחולל שינוי מסיבי הוא השילוב בין אדם ומכונה. מהפיכת המידע מתפתחת בתחומים רחבים ובמהירות – כאשר אנחנו עוסקים במלחמה אנחנו מבחינים בהשפעה ישירה בתחומי איסוף מידע, עיבוד מידע, הפצת מידע, תקשורת לסוגיה ובהשפעה מצטברת ומושלכת במערכות המשנות או משפרות את תפקודן כתוצאה משילוב שיפורי המידע בתחומי האיסוף – עיבו והפצה.

לדוגמה תחום הרובוטיקה – המתמקד בשיפור יכולות קיימות מחד ויוצר יכולות חדשות בעיקר בתחומי חיסכון בחיי אדם ויצירת יכולות שלא היו קיימות לפני כן – רחפנים הם דוגמה מובהקת לכך

בינה מלאכותית היא קפיצת מדרגה ביכולות העיבוד וההפצה ונראה את זה בתהליכי מחשב וקבלת החלטות ברמות שונות ובשיפור ביצועי מערכות רובוטיות ומערכות וממוכנות בכל תחומי וסוגי הפעולה

תחום הניידות הושפע בעיקר מיכולות מערכות אוטומטיביות – מהפיכת המידע מאפשרת שיפור משמעותי ביכולות ניהוג – ניווט ושליטה המאפשרים ניווד אמצעים ויכולות ללא צורך בנכוחות אנושית בכלי הנושא – ומכאן מגוון אפשרויות המשליכות על כלל ארגון הכוח ותכניות פעולה

ועוטפת את כל אלו הלחימה האלקטרונית – המתפתחת עד לכדי יצירת מרחב לחימה נוסף חדש – שלא היה קודם לכן – מרחב המרחיב את גבולות המלחמה והלחימה ללחימה שאינה קטלנית אך בעלת השפעה מכרעת ביכולת לממש את הישגי הלחימה הקטלנית, וגם מהווה מכפיל עוצמה בלחימה הקטלנית עצמה.

שקף מס' 6 – ארגון מותאם לסביבת הלחימה

כאשר משלבים את הנקודות שנגענו בהן – והן רק הכותרות – בולט הצורך בראיה שונה, ארגון אחר של הגישה הכללית ושל המערכות וההיערכות להוצאתה לפועל.

בולט מכולם הוא יצירתו של מימד לחימה נוסף – מימד שהוא מלאכותי אבל בעל השפעה דומה לממדים הטבעיים – יבשה אויר וים.

ובתוך ארבעת המרחבים מתחוללים בעת ובעונה אחת קרבות מקבילים – קרב המגע, קרב העומק, שהם ממוקדים וקרב הסיוע והתמיכה שהוא מרחבי במהותו, והקרב הווירטואלי העוטף את כולם ומנהל גם לחימה משלו.

ציר משותף בכל אלה הוא שההתקפה וההגנה משתווים בחשיבותם ועיתויי פעולתם גם כאשר סוגי הפעולה ועוצמתם שונה.

מהפיכת המידע משלבת יכולות מכל מקום לכל מקום – התמרון הופך להיות תמרון יכולות מערכת, ברמה הטקטית הוא תנועה ואש, אבל מכאן והלאה הוא מערכתי ומשלב את כל יכולות היבשה ויכולות הלחימה מהאוויר עם יכולות הלחימה הווירטואליות. מכאן גם משתמע כי מאמץ הסיוע והתמיכה חייב להיות מרחבי ותומך בכל הנוטל חלק בקרב.

כדי לפעול במתכונת הזו צריך לצאת מכבלי עוצבות היסוד והארגון ההירארכי ולעבור לארגון משימתי, למקבצי יכולת המאפשרים פעולה משולבת כוללת על בסיס אחדות המשימה והפיקוד וארגון לקרב בתאי לחימה ברמה הטקטית ומרחבי לחימה ברמה המערכתית, צריך להשתחרר מקווי המגע והחזית ולפעול כנגד מרכזי עוצמה להשגת עליונות ושליטה.

ולבסוף המשימה היא אחודה ושדה הקרב התחום גם הוא אחוד תחת פיקוד מפקד יחיד, כל מימדי משתתפים בלחימה על בסיס יכולותיהם, מהפיכת המידע המאפשרת העברת מידע לכל אחד, מכל מקום וכל זמן מקנה את האפשרות להתמקד במשימה אחודה, צריך לנתץ את מגבלות האגו והשוביניזם הזרועי והחיילי.

זה מחייב הבנה בראש ובראשונה, ובעקבותיה להתאים את תורת הלחימה שתשרת את כל משתמשיה מתחייבת שפה משותפת וממשקים טכנולוגיים ותרבותיים