

Bogusia Kalinowska

# **Integracja sił zbrojnych w system i ekonomię państwa wirtualnego. Projekt systemu dla armii scholandzkiej.**

## **1. Wstęp**

Świat wirtualny w dużym stopniu jest wzorowany na gospodarce państw realnych. Dlatego też w państwach wirtualnych mogą pojawić się podobne problemy gospodarcze, jak ma to miejsce w autentycznych państwach. Również system finansowania jest podobny. Każde państwo (wirtualne i realne) otrzymując pieniądze od podatników jest w stanie finansować instytucje rządowe i kulturalne. Jedną z takich właśnie instytucji jest armia. Państwo nie posiadające dobrze wyposażonego i wyszkolonego wojska jest skazane na ataki ze strony wrogów.

Konflikty między państwami wirtualnymi nie rodzą się jednak (jak ma to miejsce w świecie realnym) na gruncie sporów o terytorium (państwa nie muszą ze sobą graniczyć, a jeśli tak jest, ustala się to na początku i nie wraca do tego problemu) czy bogactwa naturalne (każde państwo może je samo stworzyć). Są to raczej spory o kopiowanie systemów lub rozwiązań technicznych, odmowa uznania jednego państwa przez drugie, czy też przejście grupy obywateli jednego państwa do drugiego lub stworzenie odrębnego państwa.

Konflikty zbrojne są rzadkością. Głównym prawdopodobnym zagrożeniem dla Królestwa Scholandii mogą być anonimowe, terrorystyczne ataki z sieci Internet (ataki na listy dyskusyjne, niszczenie zawartości stron, spamowanie skrzynek pocztowych przeciwnika, nadsyłanie wirusów, trojanów, rzadziej bezpośredni atak na serwer). Wojsko jest gotowe do odparcia ataku ewentualnego wroga (pojedynczych osób lub organizacji terrorystycznych) za pomocą nowoczesnych środków prowadzenia wojny i z udziałem zawodowej armii.

Celem niniejszej pracy jest ukazanie sytuacji ekonomicznej armii Scholandii oraz sposobów jej restrukturyzacji.

## **2. Systemowy aspekt działania armii**

Armia Scholandii jest drugą co do wielkości formacją zbrojną wirtualnego świata (po armii Dreamlandu). Najwyższym zwierzchnikiem Sił Zbrojnych jest Król Scholandii JKM Armin Frederik, a władzę wykonawczą pełni Rząd (poprzez Ministra ds. Obrony) oraz Sztab Generalny. Sztab Generalny podległy jest Ministrowi ds. Obrony, przez niego Rządowi oraz Królowi, a Szef Sztabu Generalnego oraz Dowódcy Rodzajów Wojsk są mianowani i mogą być odwołani przez Króla na wniosek Ministra ds. Obrony. Natomiast szefowie Wydziałów Sztabu mianowani są przez Ministra ds. Obrony na wniosek Szefa Sztabu Generalnego. Król Scholandii, na wniosek Ministra Obrony Narodowej, nadaje określone w ustawach stopnie wojskowe.

Organem doradczym Króla w zakresie wewnętrznego i zewnętrznego bezpieczeństwa państwa jest Koronna Rada Bezpieczeństwa. Sztab Generalny zajmuje się następującymi aspektami działalności Sił Zbrojnych: logistyką (zaopatrzeniem)\*\* armii, szkoleniem kadr na wszystkich poziomach, zarządaniem kadrami wojskowymi, zarządaniem i utrzymaniem baz wojskowych, planowaniem i dowodzeniem operacjami wojskowymi i manewrami,\*\* a w razie konfliktu wojennego bezpośrednim dowództwem w zakresie działań bojowych. W razie wojny Sztab Generalny przeprowadza operacje wojenne po wcześniejszym uzgodnieniu szczegółów z naczelnymi organami władzy państwowej.

Ministerstwo ds. Obrony zajmuje się: finansowaniem armii i kontrolą wydatków zbrojeniowych, ogólną strategią obronną, wywiadem i kontrwywiadem oraz kontrolą zarządu wojskiem przez Sztab Generalny. W celu ochrony porządku i spokoju w armii, Minister ds. Obrony może powołać Żandarmerię Wojskową. Będzie ona podlegała Szefowi Sztabu Generalnego jako odrębna formacja.

Wojsko Królestwa Scholandii dzieli się na: Wojska Lądowe, Marynarkę Wojenną, Lotnictwo oraz Jednostki Specjalne. Ponadto Sztab posiada jeszcze następujące wydziały: zaopatrzenie i logistyka, zarząd baz i terenów wojskowych, taktyczny oraz szkoleniowy.

Liczebność Wirtualnych Sił Zbrojnych Królestwa Scholandii w stanie pokoju wynosi 65 000 żołnierzy wirtualnych, w tym:

- Wojska Lądowe 40.000 ludzi,
- Marynarka Wojenna 12.000 ludzi,
- Lotnictwo 8000 ludzi,
- Jednostki Specjalne 5.000 ludzi.

Decyzje podejmują dowódcy jednostek wojskowych z rozkazu swoich przełożonych. Szef Sztabu Generalnego przekazuje żołnierzom rozkazy poprzez: Dowódców Rodzajów Wojsk, Dowódców Okręgów Wojskowych (jest ich 5, do tej pory powołanych jest 2 Dowódców) oraz Komendantów Baz Wojskowych (jest 10 baz).

W Scholandii istnieją następujące okręgi wojskowe: Okręg Wojskowy Delty i Proftazji, Okręg Wojskowy Bergii i Elfidy, Okręg Wojskowy Arden i Insellii, Okręg Wojskowy Darei i Scholii, Okręg Wojskowy Dolii i Faerie. Swym działaniem każdy Okręg wojskowy obejmuje obszar odpowiednich prowincji. Okręgi wojskowe podporządkowane są Sztabowi Generalnemu, poprzez nadanie im indywidualnych numerów NIP. Sztab Generalny określa zakres zadań okręgów wojskowych. W każdym okręgu są 2 bazy wojskowe.

Dobrze stworzona baza ma dla państwa wirtualnego znaczenie prestiżowe. Nie tylko opisuje strukturę armii, ale również pokazuje, że stworzenie bazy nie jest tylko jednorazowym działaniem. Nad każdą bazą pracuje sztab ludzi dbających o jej rozwój, a co za tym idzie o atrakcyjność armii i państwa. Na stronie bazy mogą znaleźć się również szkolenia przeznaczone dla żołnierzy danej bazy, pozwalające na stworzenie wyspecjalizowanej jednostki.

Wojsko Królestwa Scholandii jest oparte na zasadzie armii zawodowej i kontraktowej. W razie niebezpieczeństwa wojny, przy ogłoszeniu Stanu wyjątkowego lub wojennego wszyscy dorośli obywatele Scholandii, mężczyźni i kobiety w wieku 16–50 lat, mogą być powołani do służby wojskowej lub Obrony Cywilnej. W pierwszej kolejności powołani będą do armii żołnierze kontraktowi. Powołanych do armii obywateli uzbraja się i zaprzysięga, oraz przeprowadza konieczne szkolenia przygotowane na ten przypadek przez Ministerstwo ds. Obrony.

Dla zwiększenia zdolności obronnej kraju, Siły Zbrojne mogą organizować szkolenia wojskowe dla chętnych obywateli. Po zaliczeniu takich szkoleń obywatele mogą być zaliczeni do rezerwy Sił Zbrojnych i powoływani do służby w stopniu podoficerskim na wypadek wojny lub podniesionego stanu gotowości wojennej.

Żołnierzem Królewskich Sił Zbrojnych Scholandii może zostać każdy obywatel Królestwa Scholandii, który ukończył Królewską Szkołę Podoficerską lub Wydział Wojskowy Królewskiego Uniwersytetu Scholandii. Żołnierze Królewskiej Armii Scholandii otrzymują stały żołd, wypłacany tygodniowo. Wysokość żołdu zależy od stopnia i sprawowanej funkcji. Żołnierze i pracownicy cywilni Królewskich Sił Zbrojnych komunikują się za pośrednictwem grupy dyskusyjnej „armia\_scholandii”, poczty elektronicznej oraz komunikatorów internetowych.

Każdy żołnierz (jako obywatel Scholandii) ma czynne prawo wyborcze. Żołnierze od jakiegoś czasu mogą należeć do partii politycznych, stowarzyszeń oraz tworzyć wewnętrzne stowarzyszenia w armii. Szef Sztabu Generalnego w trakcie pełnienia swojej funkcji musi zawiesić członkostwo w partii politycznej. Żołnierz wybrany na posła lub ministra zostaje przeniesiony do rezerwy na czas pełnienia tych funkcji. Po zakończeniu kadencji żołnierze zawodowi mają prawo powrócić do armii na odpowiednie ich stopniowi stanowisko i pobierać pensję państwową.

### **3. Aktualny sposób finansowania Sił Zbrojnych Scholandii**

Sztab Generalny posiada osobowość prawną z własnym kontem bankowym o numerze XX0007. Szef Sztabu składa wnioski do Ministra ds. Obrony o dofinansowanie jeśli zachodzi taka potrzeba. Jeśli Parlament przewidzi w budżecie dofinansowanie, Ministerstwo ds. Obrony przekazuje środki z własnego konta. Minister sprawuje nadzór finansowy nad wojskiem, może więc sprawdzać wyciągi z konta w celu ustalenia, w jaki sposób zostały spożytkowane pieniądze. Każdy Okręg posiada własne konto, zatem Dowódcy poszczególnych okręgów mogą wnioskować do Szefa Sztabu o przyznanie środków. Pensje żołnierzy wypłacane są z kasy państwa, nie zaś ze Sztabu.

Aby powołać żołnierza do służby zawodowej, Szef Sztabu wnioskuje do Ministra o wydanie zgody na zapewnienie na to środków z budżetu państwa. Podaje przy tym do jakiej funkcji zostaje powołany dany żołnierz oraz jaka taryfa ma mu przysługiwać. Po pozytywnej decyzji, Szef Sztabu powiadamia Ministra Finansów o przydzielenie konkretnej taryfy dla powoływanego żołnierza. Żołnierz powołany na dane stanowisko (Szef Sztabu, Komendant Bazy itp.) otrzymuje taryfę wg tabeli przedstawionej w rozporządzeniu wydanym przez Ministra Finansów. Natomiast jeśli żołnierz powołany jest do służby, ale przydzielona jest mu inna funkcja, nie uwzględniona w tabeli, wówczas obowiązuje go tabela „M”, czyli wg stopnia wojskowego.

Żołnierzom czynnej służby zawodowej, mianowanym na wyższy stopień wojskowy, przysługuje jednorazowa, bezzwrotna premia finansowa. Wysokość premii finansowej stanowi 50% pobieranej pensji przez żołnierza w chwili awansu. Tym razem premia finansowa wypłacana jest ze środków Sztabu Generalnego. Wypłata premii następuje z chwilą mianowania na wyższy stopień wojskowy, nie później jednak niż 7 dni (realnych) od dnia mianowania. Jeszcze jednym źródłem finansowania wojska jest Królewska Szkoła Podoficerska. Kaucja 10AR jest wymagana przy podaniu o wstąpienie do KSP. Jeśli żołnierz w odpowiednim czasie nie wywiąże się ze swoich obowiązków oraz nie zaliczy szkolenia, kaucja przepada na rzecz Armii. Kaucja przepada na rzecz Sztabu Generalnego, jeżeli:

- kadet w ciągu 1 miesiąca (realnego) od dnia decyzji o jego przyjęciu do KSP, nie uzyska stopnia szeregowego (wykonanie jednego zadania na I etapie szkolenia);
- jeżeli kadet nie obroni pracy dyplomowej w ciągu 3 miesięcy (realnych) od dnia jego przyjęcia do KSP;
- w przypadku śmierci kadeta.

Przepis taki został wprowadzony w czasie, gdy wielu obywateli składało wnioski o przyjęcie do KSP, jednak nie zaliczało wymaganych zadań szkoleniowych. Kwota pieniężna stanowi nie tylko źródło utrzymania armii, ale również motywuje kadeta do ukończenia nauki w szkole.

### **4. Projekt restrukturyzacji i modernizacji Armii**

Główny nacisk powinien być położony na edukację. Wprowadzenie szkolenia dla żołnierzy rezerwy pomoże w podnoszeniu ich kwalifikacji, a co za tym idzie w podniesieniu prestiżu wojska i państwa. Planuje się zachęcić większość obywateli, szczególnie tych aktywnych w innych

dziedzinach życia np. polityce do podjęcia szkolenia w dziedzinie wojskowości. Szkolenie takie byłyby przeprowadzone w KSP. Byłyby to 2 lub 3 wykłady na temat funkcjonowania armii, po których żołnierz przystąpiłby do rozwiązania testu z wykładów oraz znajomości naszych stron wojskowych. Ilość prawidłowo oddanych odpowiedzi da żołnierzowi rezerwy odpowiedni stopień wojskowy (prawdopodobnie od kaprała do nadsierżanta). Szkolenie ma na celu kształtowanie wśród większości obywateli patriotyczny obowiązek służenia ojczyźnie. Dzięki takim szkoleniom będą oni wiedzieli jak działa v-armia, jakie ma potrzeby, po co jest stworzona, gdzie znaleźć ważne informacje, kto zajmuje się poszczególnymi sprawami w wojsku.

Po takim przeszkoleniu żołnierze zostaną dopisani do listy żołnierzy rezerwy (na WBP i stronach Sztabu). Wrócą do swoich dotychczasowych obowiązków, ale jeśli kiedykolwiek będą chcieli służyć zawodowo, mogą złożyć odpowiednie podanie do Szefa Sztabu i zostaną powołani. Jak wiadomo, od pewnego czasu żołnierze mogą być politykami, biznesmenami, itp, więc nie byłoby konfliktu na tym polu. Poza szkoleniem żołnierzy rezerwy, cały czas będzie prowadzony nabór żołnierzy zawodowych po KSP i KUS, aby zwiększyć liczbę czynnych zawodowo oficerów.

Dobrym sposobem na szkolenie żołnierzy jest również współpraca z innymi państwami wirtualnymi. Każde państwo ma swoje doświadczenia (zarówno praktyczne, jak i techniczne) dotyczące struktur i organizacji wojska. Współpraca naukowa (wymiana doświadczeń w tworzeniu armii, myśli strategicznych, wymiana technologiczna), czy choćby wspólne manewry mogą być cennym źródłem sprawdzonych informacji. Również wspólne manewry pozwalają na wykorzystanie doświadczeń i umiejętności, zdobytych w trakcie wymiany, w praktyce.

Kolejnym projektem jest rozbudowa stron wojskowych. Żołnierze tworząc fachowe, technicznie rozbudowane strony przyczyniają się do powiększania zasobów państwa wirtualnego. Ważne jest, aby raz stworzona strona nie została pozostawiona samej sobie, ale była stale rozbudowywana i aktualizowana. Tylko taka strona może być źródłem aktywności państwa, miejscem pracy poszczególnych żołnierzy odpowiedzialnych za tę stronę, jak również sposobem na rozwijanie zainteresowań militarnych.

W realnym świecie rozwiązania technologiczne zmieniają się, sprzęt staje się coraz nowocześniejszy. Wszystkie te nowinki techniczne powinny znaleźć miejsce na stronach armii państwa wirtualnego, aby nie pozostała ona w tyle za innymi państwami. Szczególny nacisk w tworzeniu stron kładzie się na strony Baz Wojskowych. Do tej pory opracowanych jest 5 baz, reszta będzie opracowana z czasem. Powołując nowych żołnierzy, kieruje się ich jako żołnierzy liniowych (zbierają oni materiały na strony) pod dowództwo odpowiedniego Okręgu Wojskowego.

Nie tylko tworzenie stron baz jest ważne. Istotnym działaniem jest również stworzenie strony dotyczącej manewrów wojskowych (do tej pory manewry odbyły się tylko raz pod nazwą „United Defense”). Manewry nie tylko wzbogacają ogólną wiedzę na tematy wojskowe, zwiększają umiejętności techniczne żołnierzy, ale również tworzą z żołnierzy zgrany zespół, gotowy pomóc sobie w każdej sytuacji. Manewry w sytuacji państwa wirtualnego mogą być dokonywane albo jako zespołowa gra o charakterze symulacji wojskowej (np. „Red Alert”, czy „II Wojna światowa”), albo jako rodzaj gry wojennej pomiędzy dwoma sojusznicznymi armiami.

Zbiorowe rozgrywki symulacji ekonomiczno – polityczno – wojskowych umożliwią z kolei dobry trening podczas studiów strategii wojskowej, zapoznanie się z zależnością pomiędzy ekonomią, infrastrukturą a przebiegiem działań wojennych. Gry strategiczne o profilu militarnym mogą być praktycznym ćwiczeniem w procesie szkolenia dowódców wojskowych państw wirtualnych (na poziomie taktycznym, jak i strategicznym), jak i dla specjalistów w dziedzinie logistyki i w sztuce przeprowadzania operacji wojskowych. Gry strategiczne pozwalają na zapoznanie się z coraz to nowocześniejszym sprzętem oraz pomagają lepiej poznać jednostki bojowe i wsparcia, ich możliwości i ograniczenia.

Dla tego typu szkoleń buduje się osobną stronę www. Tutaj żołnierze mogą wykazać się indywidualnie (zdjęcia, opisy, opinie, relacje, podsumowanie, bezpośredni kontakt np. gg lub email z przedstawicielem innego sojuszniczego państwa itp.). Istnieje potem możliwość awansu lub premii dla aktywnych żołnierzy.

Następnym krokiem do restrukturyzacji armii jest przemysł zbrojeniowy – włączenie armii do systemu gospodarczego. Na razie tego typu przemysł nie istnieje. Wyposażenie armii bierze się znikąd. Aby pobudzić aktywność gospodarczą kraju mogłyby powstać fabryki zbrojeniowe (do produkcji np. broni, amunicji, dział, wyrzutni raketowych), co w konsekwencji dałoby upragnione miejsca pracy dla wielu Scholandczyków i zmniejszyłoby postępujące w zastraszającym tempie bezrobocie. Zyskałby również skarb państwa, pobierając podatki od sprzedanych dóbr oraz z podatków osób fizycznych. Ponadto powstałoby więcej fabryk zbrojeniowych, co spowodowałoby większą aktywność obywateli w kierunku rozwoju gospodarczego państwa.

Potrzebne byłyby też licencje na poszczególne towary, które właściciele fabryk musieliby kupić. Wzrosłaby rola Biura Patentowego, gdyż obywatele mogliby tworzyć coraz doskonalsze technologie oraz przekazywać je fabrykom przez Biuro Patentowe. Część dochodów z licencji na produkcję przekazywana byłaby na konto pomysłodawcy, a część zasilałaby skarb państwa. Wprowadzenie transportu wojskowego (pojazdów wojskowych np. czołgi, ciężarówki do przewozu żołnierzy i sprzętu na poligon; statków, samolotów) również wspomogłoby gospodarkę państwa wirtualnego.

Tworzenie fabryk samochodowych nie tylko dałoby miejsca pracy, ale również wspomogłoby obecne i nowe firmy produkujące np. stal, plastik czy szkło. Przedsiębiorcy wypracowując zysk mogliby inwestować zarobione pieniądze w nowe technologie czy choćby kupować dobra konsumpcyjne, zasilając w ten sposób skarb państwa. Od sprzedanych dóbr musieliby również płacić podatek dochodowy, który w konsekwencji mógłby być spożytkowany na dalszy rozwój państwa.

Wraz z rozwojem transportu należałoby również rozwinąć sieć dróg, co wspomogłoby rodzimy przemysł budowlany. Opłaty za korzystanie z dróg mogłyby zasilić fundusz drogowy, co pozwoliłoby na dalszą rozbudowę dróg, a nawet sieci kolejowej (co z kolei wspomogłoby przemysł kolejowy), którą można byłoby przewozić cięższy sprzęt wojskowy. Aby modernizować armię potrzebne jest stałe dofinansowanie.

Istnieje projekt, aby raz w miesiącu (realnym) przeprowadzać ćwiczenia wojskowe. Informacja o ćwiczeniach pojawiałaby się na stronach www armii. Sztab Generalny razem z Dowódcami Okręgów opracowałby plan takich ćwiczeń na konkretnych jednostkach wojskowych, wyznaczyłby cel ćwiczeń, obszar działania, wystawiliby jednostki, którymi dowodzą. Okręgi Wojskowe otrzymałyby środki finansowe na swoje konta i w swoich „panelach” po zalogowaniu na konta Okręgów uruchamiałyby „produkcje ćwiczeń”. Okręgi Wojskowe działają na zasadzie „firm”, których właścicielem jest Sztab Generalny. Gdy „ćwiczenia” wprowadzone byłyby do panelu OW, to tak jak normalna firma dokonuje produkcji określonego produktu, tak OW produkowałaby „ćwiczenie”. Czas produkcji trwałby prawdopodobnie min. 5 dni. Takie ćwiczenie będzie wymagało odpowiedniej ilości amunicji w magazynie. Tylko amunicja będzie zużywała się podczas takich ćwiczeń. Po zakończeniu produkcji ćwiczeń, z magazynu automatycznie ubędzie właśnie taka ilość amunicji, jaką przewidzi dane ćwiczenie. Ćwiczeń ma być 3 rodzaje w zależności od rodzajów wojsk, które będą brały udział w ćwiczeniach: ćwiczenia jednostek lądowych, powietrznych i morskich.

Koszt takich manewrów będzie ogromny, ale i pożytek niewspółmierny. Wojsko będzie musiało wówczas ponownie zaopatrzyć się w amunicję, co pobudzi gospodarkę i przyniesie zyski przedsiębiorcom. Jednak wojsko potrzebuje nie tylko amunicji. Niezbędny jest również sprzęt (czołgi, samoloty, okręty, itp.). Dzięki comiesięcznym dotacjom armia byłaby w stanie dokupować

sprzęt, bez potrzeby każdorazowego proszenia Ministerstwa o pieniądze. Przedsiębiorcy skorzystaliby na tym, mogłyby powstać nowe firmy zaopatrujące wojsko, a co za tym idzie, nowe miejsca pracy dla Scholandczyków (czego bardzo nam w tej chwili brakuje).

## 5. Podsumowanie

W niniejszej pracy przedstawiłam ekonomiczne aspekty działalności wojskowej. Udowodniłam (tak mi się przynajmniej wydaje), że finansowanie armii jest potrzebne dla funkcjonowania państwa w wirtualnym świecie. Wyposażona i wyszkolona armia stanowi należytą ochronę w razie niebezpieczeństwa oraz jest wizytówką dobrze prosperującego państwa. Ponadto włączenie armii do systemu gospodarczego kraju w należytym stopniu wspomogłoby przemysł narodowy, dając potrzebne miejsca pracy i aktywizując obywateli do wzmożonego działania.

## 6. Bibliografia:

- Ustawa o obronie kraju z dnia 12 listopada 2005 r. wydana przez Marszałka Parlamentu Aleksander Wittle: <http://scholandia.org/prawo/?...>
- Regulamin Królewskiej Szkoły Podoficerskiej z dnia 04.03.2005 r.: <http://www.ksp.go.pl/>
- Regulamin Sztabu Generalnego: <http://armia.xk.pl/>
- rozporządzenie o utworzeniu okręgów wojskowych oraz określeniu ich terytorialnego działania z dnia 01 listopada 2005r. wydane przez Min. Spraw Wewnętrznych i Administracji Paul Yolk: <http://armia.xk.pl/>
- Michał Mieszko/Filip v. Schwaben: Bazy wojskowe: znaczenie, tworzenie i zarządzanie.
- Adrian Bartkiewicz: Cele i narzędzia polityki zagranicznej państw wirtualnych.
- Paweł Wilczyński: Możliwości współpracy wojskowej pomiędzy wirtualnymi państwami
- Filip von Schwaben: Zarządzanie strukturami militarnymi wirtualnego państwa
- Wykład na KUS: Wirtualny System Transportu Scholandii
- Korespondencja Oficjalna Szefa Sztabu Generalnego, Płk. Kwiatkowski, listopad 2005

---

**Skład i druk:** Akademia Kadr Wojskowych 2017

**Wyd. oryg.:** Wydział Wojskowy KUS 2008