

# Zarządzanie strukturami militarnymi wirtualnego państwa

Wykład ma za zadanie zaznajomić kandydatów na oficerów wirtualnej armii z problemami ogólnej i szczegółowej logistyki wojskowej. Opisane w nim zostaną najpierw dziedziny bezpośredniego zarządzania siłami zbrojnymi, a następnie wyszczególnione poziomy tego działania.

## I. DZIEDZINY ZARZĄDZANIA WOJSKIEM.

Zgodnie ze specyfiką wirtualnej armii, w której w naturalny sposób odpadają liczne ważne działy zarządzania, jak np. aprowizacja (zaopatrzenie w żywność), w tej części wykładu wyszczególnimy jako kolejne punkty i opiszemy bliżej: **rozbudowę i modernizację** oddziałów i infrastruktury wojskowej, **organizację ćwiczeń** i szkoleń, **zarządzanie kadrami** wirtualnego wojska oraz **planowanie operacji wojskowych** na wypadek konfliktu lub stanu alarmowego.

### 1. Rozbudowa i modernizacja oddziałów i infrastruktury wojskowej

nie jest zadaniem jednorazowym. To oznacza, że nie wystarczy raz na zawsze zbudować strony sił zbrojnych i pozostawić ją sobie samej. Po pierwsze, taka martwa strona nie spełnia podstawowych zadań armii wirtualnej, a tymi są przecież budzenie respektu wobec potencjału twórczego i technicznego, a także aktywności państwa, dawanie pracy i możliwości rozwoju zainteresowanym wojskowością. Po drugie, zastosowania technologiczne (sposób działania stron, formularze, bazy) i graficzne (obrazki, efekty graficzne) na stronach wojskowych, tak jak na wszystkich, szybko się starzeją i trzeba je odnawiać/zastępować nowocześniejszymi. Po trzecie, sam sprzęt wojskowy rozwija się w realnym świecie, zatem i w świecie wirtualnym środki obronne muszą być stale weryfikowane i modernizowane, aby spełniać podstawowe swoje zadanie - skutecznego odstraszenia oraz dobrej edukacji w dziedzinie systemów wojskowych. Wreszcie po czwarte: stałe rozbudowywanie i zamieszczanie nowych i bardziej złożonych systemów, podstron, zaawansowanych informacji bardziej interesuje potencjalnych kandydatów do służby wojskowej i urozmaica ich pracę w wirtualnym wojsku.

Jak więc rozbudowuje się armię? Niekoniecznie ilościowo, to jest powiększając ilość żołnierzy, podnosząc liczbę wirtualnych oddziałów itp. Robi się to na drodze: zakładania podstron nowych baz wojskowych, dostarczania bardziej szczegółowych opisów nowych broni i systemów, wyszukiwania i zamieszczania nowych grafik o tematyce militarnej (wraz z opisami), bardziej szczegółowych, systematycznych opisów poszczególnych jednostek wojskowych (dywizji, dywizjonów, brygad, eskadr), nadając im przez to bardziej indywidualny charakter, wynajdywania nowych dziedzin zaangażowania armii np. jako specjalistycznej pomocy w cywilnym życiu kraju poprzez korpus inżynieryjny, wojskowe laboratoria naukowe, zakłady remontowe albo produkcyjne, itp.

Ogólnie można stwierdzić: Rozbudowa stron wojskowych jest podstawowym obok ćwiczeń obowiązkiem oficerów aktywnych służby liniowej, komenderujących poszczególnymi rodzajami wojsk, bazami i oddziałami. Do tego zadania muszą oni zostać szczególnie dobrze przygotowani podczas swoich studiów - teoretycznie (poznając organizację i technikę wojskową) oraz praktycznie (ucząc się wykonywać coraz lepsze strony i prezentacje internetowe).

### 2. Organizacja szkoleń, ćwiczeń i manewrów.

Jest to także zadanie o charakterze stałym. Ta dziedzina zarządzania ma dla armii wirtualnej kluczowe znaczenie: nie tylko bowiem działania takie podnoszą ogólny poziom wiedzy wojskowej i powiększają konkretne techniczne umiejętności, ale także tworzą z naszej wirtualnej armii zgrany zespół ludzi, dyspozycyjny wobec ośrodka dowódczego, przyzwyczajony do współdziałania, umiejący reagować w sposób szybki i kompetentny. Szkolenia i manewry sprzyjają także powstawaniu związków międzyludzkich (przyjaźni). Wreszcie w znakomitym stopniu podnoszą one atrakcyjność służby wojskowej w wirtualnym państwie.

Obejmuje ono: **szkolenia**, czyli jednorazowe, przeprowadzane po ukończeniu studiów wojskowych kursy, mające nauczyć uczestników rozwiązywania jednego konkretnego problemu lub posługiwania się konkretnym nowym narzędziem technicznym (np. programem graficznym, formularzem czy zestawem komend systemowych itd). Można je organizować centralnie lub w ramach wyspecjalizowanego oddziału, rodzaju wojsk, bazy itp. Szkolenia dają ich absolwentom konkretną, nową wiedzę, choć więc są ograniczone co do materiału, ich wyniki mogą być natychmiast wdrożone i przynieść konkretny pożytek. Praktyczne przeprowadzanie szkoleń w warunkach armii wirtualnej polega na przesyłaniu możliwie krótkich wprowadzeń i instrukcji do uczestników, wykonywaniem przez nich (częstkowych lub całościowych) zadań, odsyłaniem ich do prowadzącego szkolenie, jego korekta zadań i wskazaniem pola zastosowań szkolenia w dalszej pracy wojskowej.

Innym rodzajem szkoleniowej działalności są **ćwiczenia**. Organizuje się je dla grupy dowodzących lub dla konkretnego oddziału w jednym czasie. Ćwiczenie odbywa się w warunkach jednoczasowej koordynacji, to jest prowadzący ćwiczenie ma za pomocą komunikatora lub innego środka nadzór nad wykonywaniem zadania, które może dokonywać się zespołowo. Przedmiotem takiego szkolenia może być na przykład poszukiwanie błędu systemowego na wyznaczonej stronie www (z podziałem zadań, stref poszukiwania lub na czas), zmiana systemu linkowania wyznaczonego zespołu stron, alarmowe zabezpieczenie lub zmiana zabezpieczenia ćwiczebnej strony, odbudowa utraconych plików, odnalezienie i unieszkodliwienie wirusa, trojana lub innego obcego pliku, wreszcie dla bardzo zaawansowanych, w ramach szkolenia specjalistycznego: wykonanie próbnego ataku na ćwiczebną stronę www. Jak więc widać, ćwiczenia mają charakter wybitnie techniczny i są istotnym elementem rozwoju kadry oficerskiej.

Ostatnim, najszerzej stosowanym elementem tego punktu są **manewry**. Jest to ćwiczebna operacja wojskowa, wykonywana w warunkach współdziałania kilku oddziałów lub nawet różnych rodzajów wojsk, w której przebiegu dokonuje się symulacji walki. Manewry obejmują zatem uprzedni podział oddziałów na "swoich" i wrogów" i dają szansę sprawdzenia się dowódców w sytuacji wymagającej podejmowania szybkich decyzji, niezaplanowanej akcji i błyskawicznej koordynacji działań w warunkach zagrożenia. Manewry w sytuacji państwa wirtualnego mogą być dokonywane albo jako zespołowa gra w grę o charakterze symulacji wojskowej (np. "Red Alert", czy "II Wojna światowa"), albo jako rodzaj gry wojennej pomiędzy dwoma sojuszniczymi armiami, podobnej w istocie do klasycznej gry w statki, lecz toczonej na znacznie bardziej skomplikowanym terenie i z użyciem innych, bardziej rozwiniętych systemów oraz uzbrojenia.

Aktualnie w niektórych armiach państw wirtualnych (Dreamland, Scholandia) podejmuje się, na razie mało jeszcze zaawansowane prace nad stworzeniem takiej dopasowanej do realiów państw wirtualnych własnej gry wojennej dla wojskowych, która rozwijałaby ich umiejętności, dając jednocześnie dobrą zabawę. Istnieje także w ramach kształcenia specjalistycznego możliwość zespołowego rozgrywania historycznych gier wojskowych lub symulacji historycznych bitew (jak np. "Emperor Napoleon" czy "Cossacs") umożliwiającą adeptom strategii i taktyki naukę tych dziedzin od podstaw, a także zapoznanie się z klasycznymi taktykami wojennymi, konkretnymi rozwiązaniami sytuacji niebezpiecznych. Zbiorowe rozgrywanie symulacji ekonomiczno-polityczno-wojskowych umożliwia z kolei dobry trening podczas studiów strategii wojskowej,

zapoznanie się z zależnością pomiędzy ekonomią, infrastrukturą a przebiegiem działań wojennych.

### 3. Zarządzanie Kadrami.

Na wszystkich poziomach kierowania wojskiem (baza, rodzaj broni i Sztab Generalny) potrzebne jest umiejętne i kompetentne zarządzanie kadrami (mowa tu o aktywnych czyli faktycznych członkach sił zbrojnych). W skład tego zespołu tematów wchodzi oczywiście umiejętność kierowania ludźmi (sposoby wydawania poleceń i sprawdzania ich wykonania, umiejętne stosowanie narzędzi motywacyjnych w postaci awansów, odznaczeń, upomnień i nagród). Jest to umiejętność w zasadzie naturalna, którą można nabyć poprzez długą praktykę. Niemniej już umiejętność właściwego doboru ludzi do określonych stanowisk i zadań znakomicie poprawia się dzięki znajomości podstaw psychologii człowieka (indywidualności) i dzięki szybkiemu poznawaniu podkomendnych, ich podejścia do obowiązków, zdolności i słabych stron. To zaś jest możliwe dzięki rozsądnemu zleceniu i sprawdzaniu wykonywania kolejnych zadań, rozmowom motywacyjnym i wreszcie dobremu ułożeniu systemu szkoleń oraz przede wszystkim manewrów.

Do zarządu kadrami należy oczywiście cały dział **dyslokacji** jednostek i dowódców. Kompetentny dowodzący musi umieć nie tylko rozmieścić swoje siły w zgodzie z (wirtualnymi) potrzebami i geografiami państwa (czy może raczej w zgodzie z geografiami przewidywanych zagrożeń), ale także ustalić przydział osobowy do baz i jednostek oraz przenoszenie dowódców według aktualnych potrzeb samych jednostek (np. niegotowe grafiki w bazie, brak kompetentnego opisu sprzętu wojskowego oddziału) i umiejętności technicznych (internetowych), zainteresowań i charakterów samych dowódców. Właściwy człowiek na właściwym miejscu w armii wirtualnej to przede wszystkim taki dowódca bazy-jednostki, który umie i chce zrobić dokładnie to, co w danej chwili danej bazie (jednostce) jest najbardziej potrzebne.

Ze względu na dobrowolny charakter samej symulacji armii wirtualnej i sporą rolę, odgrywaną przez czynniki ambicjonalne wśród samych wojskowych, zarządzanie kadrami musi uwzględnić także system podległości służbowej w strukturze armii, aby poszczególnych ludzi najlepiej wykorzystać, unikając jednocześnie niepotrzebnych sporów na płaszczyźnie interpersonalnej, mających często bardzo emocjonalny przebieg i bardzo szkodliwych dla funkcjonowania sił zbrojnych.

### 4. Planowanie operacji wojskowych

Ten aspekt działań w zarządzaniu Siłami Zbrojnymi może być, w zależności od koncepcji roli armii w konkretnym państwie wirtualnym albo wyłącznie symboliczny (wirtualne planowanie), albo też o zasadniczym znaczeniu (realne planowanie obronne). Decydujące jest tu określenie faktycznych zadań armii: czy ma ona spełniać tylko funkcje symboliczno-symulacyjne, czy też podejmować, poprzez swoje realne komórki obronne, prawdziwe działania o charakterze militarnym, obronne i nawet zaczepne). Szerzej ten temat omawia wykład „Wstęp do wojskowości wirtualnej, punkt 2, na tym miejscu ograniczymy się tylko do opisu obu tych rodzajów działań.

**Planowanie wirtualne** ograniczy się do opracowywania czysto teoretycznych planów mobilizacyjnych na wypadek wojny, określenie stopni gotowości bojowej (Defcon) armii i procedury ich zmieniania oraz (także czysto teoretycznego) wykonania planów operacji z użyciem map wirtualnego świata i zastosowaniem danych, ilościowych własnych i przeciwnika wojsk wirtualnych. Jakkolwiek może to być zadanie ciekawe dla zainteresowanych wojskowością i z pewnością zaangażuje siły kilku oficerów, nie wydaje się ono być elementem ważnym dla obrazu i prestiżu wirtualnej armii, już choćby dlatego, że plany te z zasady pozostają tajne i dlatego nie zrobią raczej na nikim wrażenia.

**Realne planowanie obronne.** Zupełnie inaczej wygląda kwestia zadań planistycznych w przypadku armii, której (określonym jednostkom czy komórkom) zlecono faktycznie zadania,

związane z obronnością państwa wirtualnego. W takim przypadku Wydział Planowania Sztabu Generalnego (lub zakamuflowana pod inną nazwą jednostka, spełniająca zadania tego planowania) otrzyma status faktycznie NAJWAŻNIEJSZEJ jednostki sił zbrojnych, a jej zadania będą centralne dla ich istnienia i działania. W tym momencie konieczne jest bowiem faktycznie wypracowanie planów obejmujących: obronę własnych stron internetowych państwa, przez alarmowe odłączenie ich od Internetu lub zmianę ich adresu, przez zainstalowanie nowych programów antywirusowych lub diagnostycznych na ważnych dla państwa komputerach lub serwerach, hodowlę i testowanie własnej broni zaczepnej w postaci tzw. „robaków”, trojanów i innych programów, opracowywanie listy potencjalnych celów tych ataków w zależności od konfiguracji konfliktu (z kim i na jakim poziomie) oraz szczegółowe opracowanie planów zastosowanie takiej broni w odniesieniu do konkretnych możliwych przypadków (jaka droga, za czym pośrednictwem i w jakim czasie wprowadzić je np. do wrogiego systemu).

O ile w systemie obronnym danego państwa wojsku podlegają działania wywiadowcze lub kontrwywiadowcze (W Scholandii zajmują się tym służby cywilne), planowanie obejmie tu także wyznaczenie listy celów takich działań oraz sposobów zdobywania konkretnych informacji.

## **II. POZIOMY ZARZĄDZANIA SIŁAMI ZBROJNYMI.**

W związku ze strukturą wojsk wirtualnych państw (w szczególności zaś strukturą sił zbrojnych Scholandii), obejmującą faktycznie maksymalnie trzy poziomy zarządzania nimi, w tej części naszego wykładu wyróżnimy i omówimy bardziej szczegółowo te trzy, naszym zdaniem konieczne dla skutecznego funkcjonowania armii poziomy. Będzie to poziom podstawowy (bazy albo jednostki wojskowej), poziom specjalistyczny (rodzaju wojsk albo specjalistycznej komórki sztabu) oraz poziom ogólny (strategiczny).

Omówione powyżej aspekty zarządzania siłami zbrojnymi na tych różnych poziomach przejawiają się w różnej intensywności i konkretyzują w różnego rodzaju zadaniach szczegółowych. Postaramy się je tu wymienić, tworząc przez to swoisty katalog zadań dowódcy danego szczebla..

### **1. Poziom podstawowy (baza, jednostka)**

Na tym poziomie zadania będą odnosiły się głównie do aspektu rozbudowy i modernizacji. Komendant bazy (dowódca jednostki) powinien przede wszystkim dbać o powierzona sobie stronę www, wzbogacając o nowe pliki, obiekty infrastrukturalne, opisy, zgodnie z ogólnymi możliwościami i rodzajami uzbrojenia, które oficjalnie postawiono mu do dyspozycji oraz zgodnie z wytycznymi i regulaminami nadrzędnych jednostek.

Jego zadaniem będzie także stała aktualizacja nowości, opisywanie zajęć szkoleniowych oraz podejmowanych zadań w podległej mu jednostce. Będzie więc wyszukiwał nowe grafiki i opisy sprzętu, „budował” i linkował kolejne obiekty militarne na terenie bazy, opisywał nowy sprzęt, zamieszczał opisy podejmowanych ćwiczeń i działań. Może także tworzyć szczegółowe strony pododdziałów, nadając w ten sposób całej jednostce określony rys indywidualny, koloryt własny. W ten sposób przyczynia się do wzrostu prestiżu całych sił zbrojnych poprzez rozrost i utrzymywanie w stanie aktualizacji („gotowości”) ich stron.

O ile dowódca bazy posiada aktywnych (realnych) podkomendnych, może także koordynować ich pracę (podstrony, elementy bazy) i organizować ćwiczenia (przede wszystkim symulacje). Konieczne będzie także z jego strony uczestniczenie w dalszym szkoleniu, organizowanym na wyższym poziomie, w celu udoskonalenia swoich umiejętności technicznych oraz odświeżenie i uzupełnienia wiadomości o siłach zbrojnych.

### **2. Poziom specjalistyczny (gatunek wojsk, wyspecjalizowana komórka Sztabu)**

Poszczególne rodzaje wojsk posiadają oczywiście swoją specyfikę, która musi być uwzględniona w kierowaniu nimi. Z kolei specjalistyczne komórki (Wydziały) Sztabu Generalnego, zajmujące się powierzonymi sobie wycinkami pracy, będą wymagały wykonywania szczególnych zadań kierowniczych. Na tym poziomie dowodzenia pojawi się już na pewno element kierowania kadrami. Dowódcy rodzajów wojsk będą mogli przenosić swoich podkomendnych w zależności od ich zdolności i umiejętności na poszczególne odcinki pracy, zlecać konkretne zadania i kontrolować ich wykonanie, stosować systemy motywacyjne (wyróżnienia, kary i nagrody, wnioskować o awanse i premie itd.).

W odniesieniu do zadań szkoleniowych na poziomie specjalistycznym pojawią się klasyczne szkolenia – organizowane przez dany rodzaj sił zbrojnych (np. na temat nowego, wprowadzanego sprzętu, sposobu jego jednolitej ekspozycji na stronach jednostek i sposobu jego wykorzystania). Szkolenia dla dowódców różnych szczebli i wojsk będą organizowały także wyspecjalizowane komórki Sztabu: mogą one dotyczyć np. posługiwania się nowym typem programu internetowego lub narzędzia oraz sposobami jego zastosowania w ich jednostkach, albo wdrożeniem nowego systemu alarmowego czy nowego programu antywirusowego. Ćwiczenia organizowane, koordynowane i oceniane przez dowódców rodzajów wojsk mogą polegać przede wszystkim na zespołowej grze na symulatorach odpowiedniego rodzaju sprzętu wojskowego (np. czołgów, okrętów czy samolotów na poziomie jednostki, oddziału, bitwy) Komórki obrony realnej (por punkt I/4, tak je nazwiemy w odróżnieniu od symbolicznych jednostek wirtualnych) mogą organizować opisane powyżej ćwiczenia obrony lub ataku dla wybranych dowódców).

W dziedzinie rozbudowy i modernizacji do zadań dowódców rodzajów wojsk będzie należało poszukiwanie nowych ciekawych rodzajów uzbrojenia, zdobywanie ich opisów i grafik je prezentujących, zgłaszanie sztabowi generalnemu zapotrzebowania na „zakup” tych sprzętów (czyli postulowanie ich wpisania na stan armii).

### **3. Poziom ogólny (strategiczny)**

Na tym poziomie największą rolę będzie odgrywało zarządzanie kadrami (przenoszenie dowódców, obsadzanie dowództw baz i jednostek, awansowanie zdolnych oficerów lub wnioski o awans na stopnie generalskie, przygotowywanie wniosków o mianowanie dowódców rodzajów wojsk, motywowanie kadry), opracowywanie regulaminów, szkolenie poprzez manewry, a także planowanie strategiczne. Manewry mogą być organizowane zarówno poprzez symulacje strategiczne, jak też (przede wszystkim w przyszłości) poprzez rozgrywki gier wojennych w opracowanym systemie krajów wirtualnych. Manewry urządzone z użyciem różnych rodzajów wojsk będą wymagały dobrego planowania i koordynacji, z udziałem armii sojuszniczej (szkolonej według innych norm) nawet dokładnego wspólnego planowania i omówienia sposobów realizacji zadań. Na poziomie ogólnym wiele zadań będzie wynikało z potrzeby planowania obronnego – one mogą być realizowane tylko na tym poziomie organizacyjnym.

W związku z kolei z realizacją tych zadań powstanie potrzeba przeprowadzania szkoleń dla podległych oficerów oraz (jeśli armia podejmuje realne zadania obronne) ćwiczeń o charakterze praktycznym (koordynowanie obrony własnych i ataków na wroga strony www), wypracowywanie dyrektyw o stosowaniu poszczególnych broni technologicznych. Planowanie zawierać musi także (a może przede wszystkim) element praktycznej, „rozpisanej na role i sytuacje” realizacji doktryny obronnej państwa, której wypracowanie i aktualizacja jest obowiązkiem Ministerstwa Obrony.

Wreszcie w ramach swoich funkcji logistycznych sztab generalny będzie tworzył nowe lub rozwiązywał przestarzałe lub niepotrzebne jednostki wojskowe (bazy), wprowadzał i wycofywał z użytku uzbrojenie itd. Rolą Sztabu Generalnego jest także opracowywanie regularnych, zbiorczych raportów na temat rozwoju armii, stopnia jej gotowości, potrzeb kadrowych i sprzętowych, problemów – i przedstawianie ich cywilnemu zwierzchnictwu – Ministrowi Obrony lub centralnemu ośrodkowi decyzyjnemu państwa.

**Zakończenie.** Niniejszy wykład nie zawiera oczywiście całokształtu zadań, związanych z kierowaniem armia ani całkowitego ich wyliczenia czy też detalicznego opisu. Powinien jednak wystarczyć studiującemu sztukę wojskową państw wirtualnych na tym etapie jego wykształcenia. Mamy nadzieję, że specjaliści, zajmujący się praktycznie realizacją omówionych tu zadań z czasem napiszą bardziej szczegółowe wskazówki ich dotyczące, z którymi specjalista wojskowości zapozna się podczas studiów doktoranckich.

---

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

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