

Командування і контроль (C2)



ПРИРОДА КОМАНДУВАННЯ

Для того, щоб правильно командувати солдатами, ми спершу маємо оволодіти чітким розумінням основної природи командування, його ціль і авторитет.



ЩО ТАКЕ КОМАНДУВАННЯ?

Визначення: влада, надана особистості для направлення, координації і контролю військових сил.

Використання цієї влади і відповідальності

Потреба командування виникає з потреби нації пересвідчитися у тому, що види діяльності її збройних сил взаємодіють з національними законами і цілями. Командування має юридичний і конституційний статус.



ВІЙСЬКОВЕ КОМАНДУВАННЯ

Включає в себе мистецтво керування, прийняття рішень, мотивації і використання усіх рангів, щоб виконати завдання.

Воно потребує бачення бажаного кінцевого стану і розуміння військової науки (доктрини), військового мистецтва (професія збройних сил), концепцій, завдань, пріоритетів і виділення ресурсів.

Воно потребує здатності оцінювати людей і ризики і включає постійний процес переоцінки ситуації.

Командир повинен мати чітке розуміння динаміки, яка відбувається всередині і ззовні команди. Понад усе, він повинен володіти здатністю робити рішення по СОА і надихати свою команду виконувати це рішення



ЧОМУ КОМАНДУВАННЯ?

- Командування – це центральна оперативна функція, яка, якщо поєднується з іншими оперативними функціями, приводить до успішних ситуації
- Командування – це клей, який забезпечує єдність нашої військової сили і розчинник, який розкладає єдність ворога.



УНІКАЛЬНЕ СЕРЕДОВИЩЕ КОМАНДУВАННЯ

- Збільшений Op Tempo
- Збільшені площі
- Складна територія
- Технологія



ВИМІРИ КОМАНДНОГО СЕРЕДОВИЩА

- Людський
- Часовий
- Хаос
- Непевність



ЛЮДСЬКИЙ ВИМІР

- Наземний бій стається як взаємодія людей.
- Лідерство є потрібним для боротьби з одним об'єднавчим елементом війни за всю історію – страхом, під час бою усі солдати відчують страх більшою або меншою мірою.
- Ефективне С2 повинно зважати на характеристики і обмеження людської природи і має посилювати або використовувати унікальне людське лідерство, атрибути прийняття рішень і навички для здійснення командування та вираження волі командира.



ЧАСОВИЙ ВИМІР

Розгляд часу виявляє два визначних аспекти:

- По-перше, дружні сили повинні мати можливість проводити операції швидше ніж ворог, щоб досягти несподіванки і/або позиційної переваги. Це дозволяє дружній силі отримати і утримувати ініціативу, і створює рівень хаосу і непевності для ворога, що має потенціал становлення нездоланим і приводить до ворожого провалу. Отже, прийняття рішень у дружньої сили і кінцеве виконання операцій повинно бути швидшим ніж те ж саме у ворога
- По-друге, ціна інформації про ворога зменшується з часом, поки ситуація продовжує змінюватися. Швидкий темп операцій встановлює обмеження для об'єму інформації, яку можна зберігати і обробляти для прийняття рішень перед тим, як він уповільнюється до точки, в якій ворог отримує ініціативу і оперативну перевагу. Щоб мати час як свого союзника, усі командири мають приймати своєчасні рішення



ВИМІР ХАОСУ І НЕПЕВНОСТІ

- Випадкові зміни створюють непередбачені наслідки, які роблять реальність ведення бойових дій і військових операцій дещо іншою від тої, яка зображується у планах і підручниках
- Командири повинні прийняти той факт, що хаос і непевність ніколи не будуть повністю усунуті під час операцій, тому командири повинні мати можливість ефективно функціонувати у цьому типі оперативного середовища



КОНТРОЛЬ

- Визначення: процес, через який командир, якому допомагає штаб, організовує, направляє і координує види діяльності сил, що йому виділені. Включає зворотній зв'язок від низу і до гори як наслідок виконаної дії



КОНТРОЛЬ

Намагається зменшити рівень непевності, ризику і збільшити швидкість відповіді через обмеження проблеми і здійснення відносного порядку.

Контроль – це просто один аспект командування і спрямований на підтримку командира і подолання виклику часової непевності командування через менеджмент і виробництво своєчасної, доречної і точної інформації і знання, завдяки якому він може зрозуміти свій поточний стан і візуалізувати, що йому потрібно зробити наступним; звідси, когнітивна ієрархія

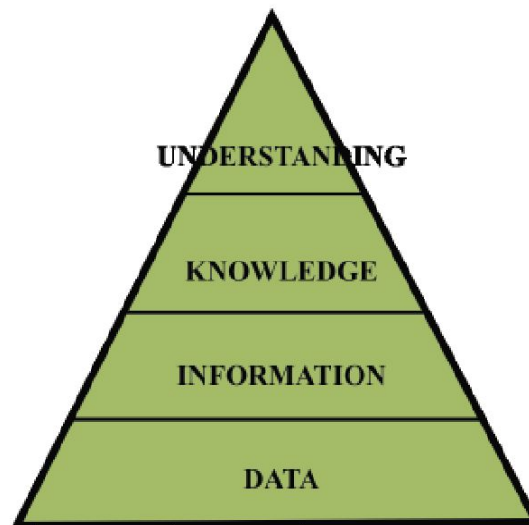


КОГНІТИВНА ІЄРАРХІЯ

The Cognitive Hierarchy

A description by which understanding of the situation can be achieved

- **Understanding:** Human judgement applied to knowledge to explain and predict (level at which Battlefield Visualization and decision-making occurs) *What should I do?*
- **Knowledge:** Evaluated information accepted by a human *What does this information mean?*
- **Information:** Processed data (that reduces uncertainty) *What are the observations?*
- **Data:** An observation



ПІДТРИМКА КОМАНДУВАННЯ

Інтегрована система ресурсів, необхідна для того, щоб дозволити командуванню функціонувати

Підтримка командування поділяється на два основних елемента:

1. Керування системами
2. Керування інформацією



Керування системами

- Керування системами визначається як закони, процедури, знаряддя, особовий склад і структури, що переконуються у тому, що постійним і міцним середовище С2 забезпечуються усі користувачі С2ІS

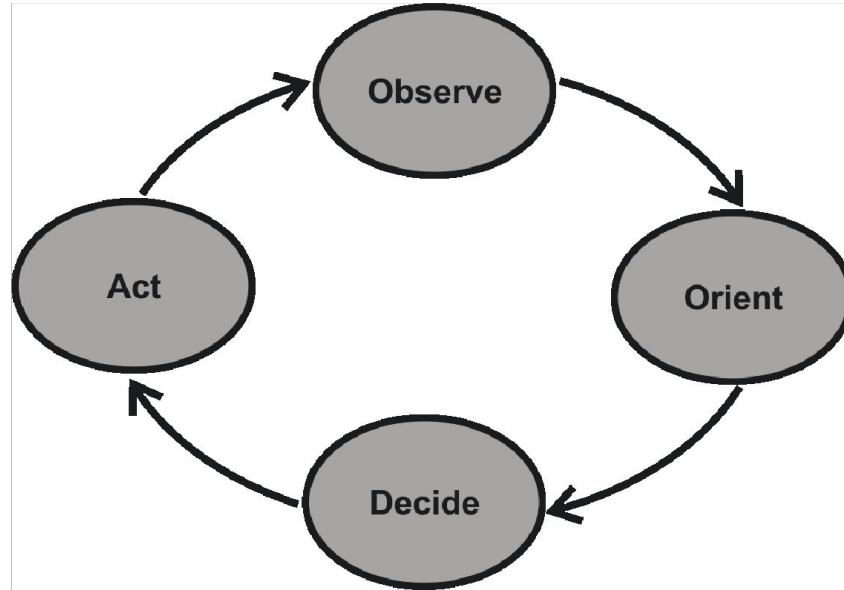


КЕРУВАННЯ ІНФОРМАЦІЄЮ

- Керування інформацією визначається як планування, координація і контроль надбання, аналізу, обробки, інтеграції, поширення, використання, охорони і ліквідація інформації, асоційованих технологій і ресурсів підтримки



ЦИКЛ ПРИЙНЯТТЯ РІШЕННЯ



ВІДПОВІДАЛЬНІСТЬ І ВЛАДА

- Кожен солдат і кожен командир, як окрема особа, є особисто відповідальним за їх дії у мирний і воєнний час, і за прямі або не прямі наслідки їх дій
- Командири є відповідальними за дії людей, що делеговані до них через командну владу
- Командири приймають ношу підзвітності своїм вищим по чину за дії своїх підлеглих



НАВИЧКИ І КОМПЕТЕНТНІСТЬ

- Командирам слід оволодіти певними навичками і здатностями, щоб виконати завдання.
 - Фізична підготовка
 - Навички солдата
 - Інтелектуальна компетентність
 - Міжособистісна компетентність



КОМАНДУВАННЯ, ЛІДЕРСТВО І МЕНЕДЖМЕНТ

- Чи знаєте ви, яка є різниця між командуванням/лідерством і менеджментом?

Унікальні повноваження військових командирів вдаватися до масштабної смертоносної сили, змушувати підлеглих йти по шкідливому шляху і розподіляти явне військоve правосуддя з істотними повноваженнями здійснювати покарання



КОМАНДУВАННЯ В ІНФОРМАЦІЙНУ ЕРУ

- Визначальною характеристикою бойових дій в інформаційну еру є координація летальних та нелетальних наслідків у режимі реального часу через великі відстані, створюючи безпрецедентну оперативну можливість
- Щоб бути успішним командиром у інформаційну еру, людина має визнати вплив: знання і оцифрування; впевненості командира; темпу операцій; обмеження оцифрування; і ЗМІ



ЗНАННЯ І ОЦИФРУВАННЯ

- Знання – це проаналізована інформація, що надає значення і цінність
- Оцифрування – це застосування технології інформації для надбання, обробки і поширення цифрової інформації, щоб покращити ситуативну обізнаність і оперативну ефективність



ВПЕВНЕНІСТЬ КОМАНДИРА

- C2IS мінімізує затримки прийому і точності під час обробки
- Командири є впевненими про своєчасність і точність інформації, що їм надається
- Дозволяє командирам приймати швидкі і ефективні рішення
- Дозволяє командирам краще керувати ризиками з повагою до розгортання і використання сили



ОБМЕЖЕННЯ ОЦИФРУВАННЯ

- Оцифрування не прибере хаос і непевність війни, і супротивники будуть налаштовувати свої операції, щоб мінімізувати наші переваги
- Є небезпека, що збільшена ситуативна обізнаність, якою оцифрована C2IS буде забезпечувати командирів і штаби, зможе привести до супутнього бажання з боку командирів і штабів контролювати кожен крок операцій підлеглих командирів і організацій
- Оцифрування може так бути непереборним викликом інформаційного менеджменту (IM)



ЗМІ

- Новинні ЗМІ слугують публічним форумом для аналізу військових цілей, завдань і видів діяльності, і таким чином вони мають здатність впливати на політичне і публічне сприйняття, і насправді підтримки, окремої операції
- Так само, ЗМІН можуть бути використані як засіб впливу на супротивника



Командування і Контроль 7-ї армії, аеродром армії у Wiesbaden

<http://www.youtube.com/watch?v=3XARICByQ3c>



THE END
КІНЕЦЬ