

“研究军事、研究战争、研究打仗”专论

不断提高联合作战筹划效能

胡有才

阅读提示

信息化战争中,交战国作战力量更加多元,作战行动更加快捷,对抗更加激烈,对作战筹划的精度、深度、速度提出了更高要求...

联合作战筹划,是联合作战指挥机构依据战略战役图和敌情、我情、战场环境等,对联合作战进行的运筹谋划和计划安排...

用作战意图统领作战筹划上下同欲

战争中“千军万马看指挥”,所有作战活动均需围绕“指挥棒”转,依据作战意图行动,才能形成整体效能...

用作战意图统领作战筹划,具体说要给指挥机构明确以下内容:作战背景性质,重在明确为什么打这一仗,在什么背景下打这一仗...

用关键需求驱动作战筹划高效运作

关键信息需求是筹划活动的重要驱动。我军历来高度重视与强调要围绕关键需求搜集掌握、综合研判...

军机构掌握与运用信息的难度,作战筹划中,更需强调分阶段提出关键信息需求,明确优先敌情、重要我情和特定战场环境信息掌握要点...

作战筹划过程中关键情报信息需求主要包括:优先敌情需求,重点是敌作战企图、行动征候、作战体系弱点等...

用矛盾问题牵引作战筹划聚焦重点

作战筹划中坚持“问题导向”,可使整个作战筹划活动聚焦问题、聚焦矛盾,针对性和有效性更强...

用矛盾问题牵引作战筹划,主要是着眼作战布局、开局、控局、收局全过程中可能出现的重大情况进行问题构建...

方式和强度,以及对我作战体系和作战行动的影响和应对对策。预想行动失调失利问题,引导指挥机构分析研究可能导致主要作战行动失调失利原因和影响...

用科学工具指导作战筹划稳步推进

作战筹划中,运用思维导图、统筹图、任务清单等现代思维与管理的科学方法与先进工具,推动作战筹划各项工作的落实...

作战筹划中,用科学的工具方法指导规范指挥机构开展工作,主要包括以下内容:用简述法表达作战意图。应将指挥员对作战的总体考虑...

群策集

给撬动胜利寻个合适支点

未来作战如何“打点”

许东北

为文讲视点,经商讲卖点,观剧讲看点,打仗也有“打点”,那就是能够一击即中的敌之弱点...

围绕实现作战目的筛选。作战目的达成与否关乎作战全局,不仅直接制约“打点”选择,而且主导“打点”选择。选择“打点”,首要就是着眼于能够快速达成作战目的...

瞄准敌方弱点要害权衡。孙臧说“故善战者,见敌之所长,则知其所短,见敌之所不足,则知其所所有余”。选择“打点”,必须把敌人的弱点、要害搞清楚...

依据己方作战能力取舍。作战是敌对双方综合实力的抗衡。量力而行,量力而行,是作战指导的基本规律,也是选择“打点”的基本要求...

任势者胜

张自廉

挑灯看剑

《孙子兵法》讲:“任势者,其战人也,如转木石。木石之性,安则静,危则动,方则止,圆则行。故善战人之势,如转圆石于千仞之山者,势也。”

察情“见”势。“见”势,是任势的前提。只有把情况搞清楚,才能正确地分析、认清态势或形势,进而充分地利用。一是察情要实。获取的信息真实,掌握的情况准确,才能正确地认识“势”...

综合“借”势。“借”势,是任势的途径。只有借助各种综合起来的有利条件,使作战体系诸要素有机融合,才能发挥出聚能增效的作战效能...

现代战争控好“中局”至关重要

罗凤岐

观点争鸣

●战争“中局”对全局至关重要。控好“中局”,既能弥补“开局”之短,又能拓展“开局”之利,更有利于奠定“收局”之势。

现代战争“开局”后会快速进入“中局”。有效控制“中局”,关键在做到“攻守自如”;要做到“攻守自如”,则需要形成绝对或相对战场优势...

掌握物理域控制权。现代战争中,战场物理域控制权在向强者“一边倒”的同时,也正在呈现新的特点和趋势,即海空天不同领域控制权的相互连带性、交互影响性在增强...

连带,必须从观念上打破陆军制陆、海军制海、空军制空、天军制天的线性思维模式,形成体系支撑下各军兵种力量联合夺取控制权的现代制权观念和系统化思维模式...

掌握信息域控制权。现代战争是信息主导下的战争,信息是作战体系优势发挥和物理域控制权夺取的基础和支撑,不仅各种现代化武器装备性能作用的发挥基于信息系统,而且现代化武器装备攻击的首要目标就是信息系统...

体系安全可靠,也就是要从硬件、软件两方面做好防护,确保实时获取、传输、处理、使用战场信息,确保实时感知和共享战场态势,确保遭到攻击破坏后能快速修复或启用备份系统...

掌握认知域控制权。战争是物质力量的比拼,更是精神心理的较量。拿破仑认为“在战争中精神之于物质是二比一”,克劳塞维茨强调“精神状态对军事力量具有决定性的影响”...

性。一是借助舆论干预。舆论宣传已从过去延时影响特定人的“串联”时代进入同时影响所有人的“云联”时代。如果说传统战争中的“传单”比“炮弹”更能瓦解敌人,那么现代战争中舆论宣传的效果已经堪比大规模军事行动...