

Opleiding en training van commandanten in de KL

L.J.T. Benoist – luitenant-kolonel der cavalerie

P.B. Soldaat – luitenant-kolonel der luchtdoelartillerie*

Inleiding

Met de omvorming van het huidige Commando Opleidingen KL (COKL) naar een Opleidings- en Trainingscommando (OTCo) heeft het denken over 'opleiden en trainen' een nieuwe impuls gekregen. Tijdens deze omvorming zijn door een projectorganisatie veel onderwerpen behandeld die hiermee een sterke relatie hebben. Zo is onder meer nagedacht over het ontwikkelen van integrale opleidings- en trainings-trajecten, het gebruik van simulatoren, educatieve multimedia en afstandsonderwijs.

Met dit artikel willen wij een bijdrage leveren aan het verbeteren van een specifieke vorm van opleiding en training namelijk: *de opleiding en training van commandanten*. In het Afstemmingsoverleg Opleiden en Trainen (AOT) bij de Landmachtstaf is het vereiste tactische werk- en denk-niveau van commandanten als één van de problemen onderkend. Door een aantal factoren (onder meer te weinig oefeningen, te weinig operationele feedback, et cetera) dreigt veel

impliciete kennis betreffende tactiek en de inzet van eenheden weg te sijpelen uit de organisatie. Hiermee kan de tactische aansturing van eenheden en de taakstelling van de KL in gevechtsoperaties in gevaar komen.

Wij geven in dit artikel aan welke kennis een commandant zich in een individuele tactische opleiding en training eigen moet maken en we doen aanbevelingen doen over de manier waarop deze kennis kan worden verkregen, teneinde de tactische vorming van commandanten te verbeteren. We benadrukken in dit verband de mogelijkheden van simulatie.

wordt een aantal oplossingen aange dragen om het O&T-traject van commandanten te verbeteren. We sluiten af met een conclusie.

O&T van commandanten nader beschouwd

Voor het opleiden en trainen van commandanten is het van belang om onderscheid te maken tussen individuele opleiding en training en onderdeelstrainingen. De individuele opleiding van commandanten moet garanderen dat zij de eenheden die zij onder bevel hebben optimaal inzetten.

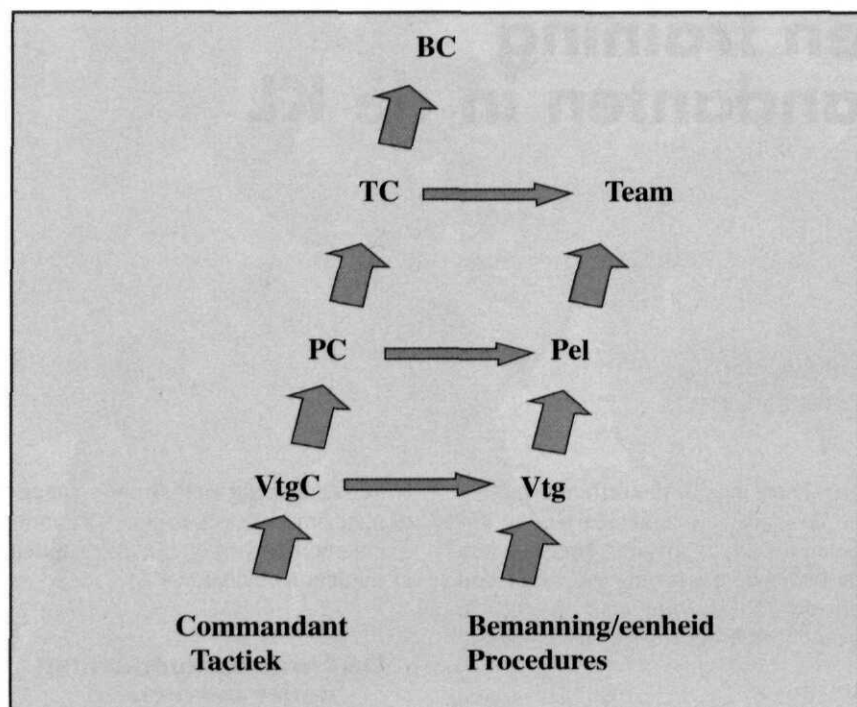
"...Het (KNIL) was niet voorbereid op de strijd tegen de buitenlandse vijand. Het kon zich eenvoudigweg geen voorstelling maken van wat het moderne, mobiele gevecht inhield. Het had er geen enkele ervaring mee, het was er mentaal niet op voorbereid en het was er niet in geëfend. Officieren noch manschappen wisten wat van hen in deze nieuwe omstandigheden werd verwacht en hoe zij moesten optreden. Dat verklaart de paniek, het falende leiderschap en de fatalistische houding die veel leidinggevende militairen en manschappen in de oorlogsdagen vertoonden".

Over het Koninklijk Nederlands-Indisch Leger (KNIL) dat zich jarenlang had beziggehouden met een politionele taakopvatting en vervolgens faalde bij de Japanse inval in Indonesië. Uit: Met Man en Macht, De militaire geschiedenis van Nederland 1550-2000, blz. 233.

* Lkol Luc Benoist was werkzaam bij Staf OTCo als projectofficier belast met de omvorming van het Commando Opleidingen (COKL) naar een Opleidings- en Trainings-Commando (OTCo). Sinds 1 december 2003 is hij docent op het Instituut Defensie Leergangen. Lkol Pieter Soldaat is werkzaam bij Staf OTCo en belast met het Herinrichten van het Opleidings- en Trainingsveld (HIOT).

Als eerste wordt de O&T van commandanten nader uitgewerkt waarbij duidelijk wordt wat we van commandanten in een individuele opleiding verwachten. Ten tweede worden de tactische competenties van commandanten beschreven en als laatste

Trefwoorden hierbij zijn inzicht en begrip van verschijnselen op het gevechtsweld en het kunnen hanteren van een gemeenschappelijk begrip-penkader en doctrine. Dit is voor alle commandanten op alle niveaus van belang om opdrachtgerichte comman-



Twee sporen: individueel en onderdeel

dovoering mogelijk te maken. Een bijzondere vorm van individuele opleidingen zijn de bedieningsopleidingen waarbij geleerd wordt om systemen te bedienen. In dit artikel wordt dit verder buiten beschouwing gelaten.

Onderdeelstraining is gericht op het laten samenwerken van een eenheid. Hierbij gaat het ook om het doorlopen van het commandovoeringsproces en het beoefenen van procedures. Opgemerkt zij dat de grote simulatoren (Intact en Kibowi) die de KL heeft, voornamelijk worden ingezet voor onderdeelstrainingen en (nog) niet voor individuele tactische trainingen.

Van belang is dat individuele opleidingen van commandanten en de onderdeelstrainingen van zijn eenheid vaak parallel verlopen. (Zie figuur hierboven.) Zo kunnen in simulatoren de procedures van de verschillende niveaus worden beoefend. De vraag is echter of een team bijvoorbeeld wel optimaal door de teamcommandant wordt ingezet. Dat is iets wat vooral in het individuele leertraject van de teamcommandant moet worden

bereikt. Op een gegeven moment zal de commandant zijn individuele tactische kennis moeten aanwenden voor een verantwoorde inzet van zijn eenheid.

In de onderdeelstraining, en dan met name in de staftrainingen, is er grote behoefte een verschuiving te bewerkstelligen van besluitvorming naar bevelvoering. Vooral voor het subproces 'gevechtsleiding' is het van groot belang dat commandanten (of hun staf) kansen en bedreigingen op het gevechtssveld onderkennen en daarop inspelen. Het kunnen herkennen van de kansen en bedreigingen is echter een onderdeel van de individuele tactische vaardigheden.

Tactiek

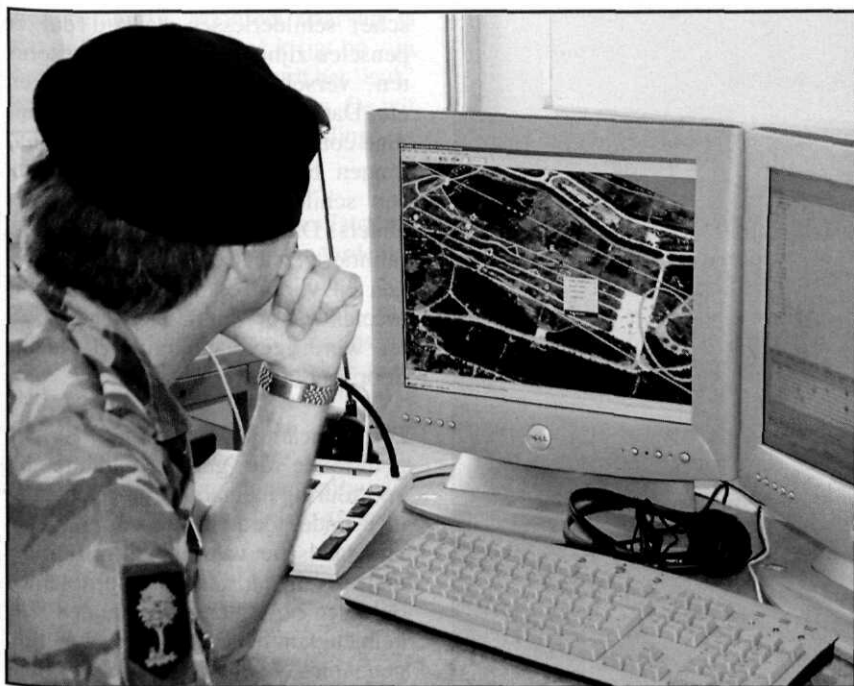
Voor de individuele tactische opleiding van een commandant is het essentieel om kennis te hebben van de gevechtseigenschappen van de verschillende wapens en dienstvakken. Het is de bedoeling dat men over de grenzen van bestaande wapens en

dienstvakken heen kan kijken en weet wat de waarde is van een (eigen) eenheid in relatie tot die van andere eigen en vijandelijke eenheden, zodat hij kwalitatief betere plannen kan maken en/of zijn eigen optreden beter op de *commander's intent* kan afstemmen. Maar belangrijker is nog dat een commandant de dynamiek van het gevechtssveld kan visualiseren en doorgronden. De huidige 'traditionele' tactieklessen zijn echter bijna geen van alle dynamisch. Tactiek heeft vooral te maken met kunnen vechten. Het 'vechtproces' is moeilijk te beschrijven in vaste processchema's zoals dat bij andere (sub)processen (bijvoorbeeld vuursteun) wel kan. Veel factoren zijn van invloed en veel dynamische relaties zijn geldig. Voor een minder goed opgeleide commandant kan het gevechtssveld overkomen als 'chaos'.

Toch zijn er bepaalde vaste patronen aan te wijzen, die veelal samenhangen met kans-relaties. Deze patronen vormen dan de basis voor *Recognition Based Thinking*. Dit is een snelle manier van denken, gebaseerd op patroonherkenning, die veelal door experts wordt gebruikt om snel oplossingen voor problemen te vinden. Dit is vooral relevant onder omstandigheden zoals die op het gevechtssveld te vinden zijn, zoals tijdsdruk. 'Recognition Based Thinking' wordt gebruikt door bijvoorbeeld simultaanshakkers waarbij men, op basis van eerdere ervaringen, bordsituaties in een oogopslag herkent, een aantal zetten vooruit denkt en zeer snel een tegenzet kan uitvoeren.

De snelle herkenning van de 'gevechtssituatie' wordt ook wel omschreven als de *coup-d'oeil*: de blik van de 'tactische meester'. Snelle herkenning van gevechtssituaties gekoppeld aan bewezen oplossingsrichtingen versnelt de mentale snelheid van commandovoering, waardoor kan worden ingebroken in de vijandelijke commandovoeringscyclus en het risico voor het eigen optreden afneemt.

Het probleem van het tactische niveau



Welke kennis moet een commandant zich eigen maken voordat hij een tactisch meester is?

beperkt zich niet alleen tot commandanten. Het is eigenlijk geldig voor alle officieren/leidinggevenden, met name in de dagelijkse werkzaamheden op beleidsvormende staven, waar door 'niet-tactici' beslissingen worden genomen die het functioneren van de commandant op het gevechtssveld feitelijk mogelijk of onmogelijk maakt.

Individuele tactische competenties

Uitgaande van het bovenstaande dient voor de opleiding en training van commandanten dus de vraag te worden beantwoord welke kennis zij zich moeten eigen maken voordat zij een 'tactisch meester' zijn die verantwoord eigen eenheden op het gevechtssveld kan inzetten. Een deel daarvan zijn basiscompetenties, die iedere officier *auswendig* zou moeten kennen; het merendeel zijn dynamische competenties die meer betrekking hebben op inzicht. Onder basiscompetenties verstaan we onder meer de kennis van vigerende doctrine, tekens/afkortingen en krijgshistorische kennis.

Onder 'dynamische' competenties verstaan we het kunnen toepassen van de basiskennis in voortdurend wisselende omstandigheden en inzicht in de dynamische interactie van de verschillende typen gevechtseenheden/wapensystemen op het gevechtssveld. Deze dynamische interactie kenmerkt zich door factoren als 'ruimte en tijd', synchronisatie, tactische concepten, risico-afwegingen, positionering, tactische en algemene werkingsprincipes. Voorbeelden hiervan zijn in het kader op de volgende pagina nader uitgewerkt.

Kennis van doctrine en kunnen hanteren van het gemeenschappelijk begrip-penkader.
 Kennis van correcte tactische tekens en afkortingen.
 Kennis van specifieke technische eigenschappen van eigen en vijandelijk materieel (inclusief tactische inzet) en als uitbreiding hierop kennis van de mogelijkheden en beperkingen van verschillende wapens en dienstvakken teneinde de diverse functies van militair optreden op elkaar te kunnen afstemmen.
 Kennis van de invloed van terrein en weer op het eigen en vijandelijk optreden.
 Kennis van krijgshistorische voorbeelden (waarbij tactische werkingsprincipes worden verduidelijkt en het verschil wordt aangegeven tussen plan en werkelijk verloop (frictie)) waarbij in feite ervaringen van anderen wordt overgedragen.

Basiskennis

Op dit moment worden door de projectgroep 'domein officieren' competentieprofielen voor officieren ontwikkeld. Wellicht kunnen zij rekening houden met genoemde leerdoelen. Als *side-step* zouden deze leerdoelen naar onze mening meer dan nu het geval is, moeten worden verwerkt als factoren van invloed in leidraden, handboeken en bij het ontwikkelen van onderwijsleersituaties.

Tactische opleidingen

De genoemde individuele tactische competenties kunnen op verschillende manieren worden verworven. In de eerste plaats in de normale (initiële) opleidingen zoals ze thans bestaan en in de tweede plaats door een vorm van *education permanente* waarmee de tactische kennis wordt geborgd.

Op dit moment wordt getracht een deel van de leerdoelen te behalen in de bestaande (initiële) opleidingen. Door de aard van de lessen is het echter moeilijk de dynamiek van het gevechtssveld weer te geven. Ook de inhoud van de lessen tactiek voldoet niet geheel. Er ligt teveel nadruk op het leren van begrippen uit boeken en op tactische tussenproducten zoals het schrijven van bevelen en houden van bevelsuitgiftes. Hiermee is niets gezegd over de kwaliteit van dat bevel.

Tactiek kan worden vergeleken met schilderen. Thans wordt in de (tacti-

Ruimte en Tijd

Inzicht in reactietijden (van reserves).

(Re-)organisatietijden van eenheden kunnen inschatten.

Verplaatsingsduur in relatie tot afstanden en wegbezetting kunnen vaststellen.

Problemen bij wijzigen formatie, opmarsrichting en gevechtsorganisatie kunnen onderkennen.

Terrein

Kennis hebben van de invloed van verschillende terreintypen op het gevecht en daarmee de sterke en zwakke posities in het terrein kunnen onderkennen.

Integratie en Synchronisatie van het gevecht

(Tijdige) inzet en coördinatie van vuursteun in relatie tot manoeuvre kunnen toepassen.

De uitwerking van hindernissen/genie-inzet op eigen en vijandelijke manoeuvre kunnen inschatten.

Inzetmomenten reserve kunnen bepalen.

Het kunnen afstemmen van de onderlinge steun en de overlappende effecten door de integratie, synchronisatie en volgtijdelijke inzet van verschillende soorten wapensystemen toe te passen.

Concepten

Een verantwoorde keuze kunnen maken tussen recce-pull en plan-driven.

Een verantwoorde keuze kunnen maken tussen attritie en uitmanoeuvreren.

Inzicht hebben in ratio achter de rolverdeling in de gevechtsorganisatie t.b.v. Vinden, Binden, Slaan.

Risico-afwegingen

Snelheid versus behoedzaamheid kunnen afwegen.

Het risico tussen een breed optreden versus smal optreden kunnen afwegen.

Een keuze tussen logistiek zware eenheden met groot voortzettingsvermogen en met een beperkt operationeel tempo versus een logistiek lichte eenheid met laag voortzettingsvermogen en een hoog operationeel tempo kunnen maken.

Tijdig het moment kunnen bepalen wanneer opstellingen verlaten moet worden en hiermee het tijdstip afbreken gevechtscontact kunnen bepalen.

Het tijdstip van het aflossen van een eenheid in relatie tot resterende gevechtskracht en vijandelijke dreiging kunnen onderkennen.

De noodzaak van vuur en beweging (stilstand is kwetsbaarheid) kunnen onderkennen.

Tactische werkingsprincipes kunnen begrijpen, waaronder:

Invloed vergroting detectieafstand.

Invloed vergroting schootsbereik.

Invloed hoog incasseringsvermogen.

Verzadiging van afweersystemen.

Vuurkracht versus bescherming:

Bewapening versus bepantsering.

Bewapening versus snelheid.

Bewapening versus trefoppervlak.

Positionering van eenheden kunnen toepassen, te denken aan:

Groepering van de eenheden.

(Mars)formaties in relatie tot de dreiging kunnen vaststellen.

Algemene werkingsprincipes op gevechtsweld kunnen toepassen en hebben ervaren, zoals:

Invloed van verbindingen op de leidbaarheid van de formatie.

Invloed van misleiding.

Het graduele verlies van gevechtskracht en het bereiken van culminatiepunt als factor van de afgelegde afstand (onder invloed van slijtage, chaos/frictie, achterlaten beveiligingselementen, logistieke lijnen, etc.).

Dynamische competenties

sche) schilderlessen geleerd dat er penselen zijn, verschillende verfsoorten, verschillende tekentechnieken etc. Dat is het niveau waarop de huidige commandanten de diverse opleidingen beëindigen. Het maken van een schilderij is echter iets geheel anders! Dat vraagt inzicht, inspiratie, intuïtie, gevoel voor mengverhoudingen en vooral compositie: en dat is precies wat er van de tactische meester wordt gevraagd en wat slechts door training wordt bereikt.

Bij 'education permanente' is men gedurende de gehele carrière bij voortdurend met tactiek bezig en daarmee onderhoudt iedere commandant zijn tactische vaardigheid. Hij moet met regelmaat tactische problemen oplossen om situaties te kunnen herkennen ten behoeve van het eerder genoemde 'Recognition Based Thinking'. Hiervoor is een kleiner tijdsinterval gewenst dan nu wordt bereikt met de loopbaancursussen en (indien men geluk heeft) deelname aan een oefening. 'Education permanente' kan worden bereikt op vrijwillige basis omdat het leuk is om te doen of kan door de organisatie worden afgedwongen teneinde de tactische kwaliteit in de organisatie te waarborgen. Op dit moment ontbreken voorzieningen op het gebied van 'education permanente', alhoewel dit jaar een eerste start is gemaakt doordat in het loopbaanbeleid het volgen van cursussen verplicht is gesteld.

De individuele opleidingen kunnen op een aantal manieren worden verbeterd. Dat kan door de opleiding meer te richten op visualisatie en gevechtsleiding en het lesmateriaal interactiever te maken.

Gevechtsleiding en tactische visualisatie

De dynamische interactie van de verschillende factoren van invloed op het *high-intensity* gevechtsweld kan alleen goed worden overgedragen door een zo realistisch mogelijke nabootsing van dat gevechtsweld. Dat gebeurt in opleidingen vooral met behulp van simulatoren.

Een belangrijk voordeel daarvan is dat de leerling *feedback* krijgt op zijn beslissingen. Hiermee wordt het 'leuk' om een tactische les te volgen. De wil om te winnen drijft de leerling als vanzelf door het leerproces.

De meer professionele simulatoren¹ zijn vooral bestemd voor onderdeelen en staftrainingen maar kunnen ook worden ingezet voor individuele training. Om efficiënt van een professionele simulator gebruik te maken zouden meerdere leerlingen tegelijkertijd getraind moeten worden. Kibowi/Tactis zou dan meerdere gevechten gelijktijdig moeten kunnen afhandelen (cfm bijvoorbeeld de Lua-trainer).

Een recente ontwikkeling is het gebruik van commercieel beschikbare 'mini-simulators' (ook wel *low-cost tactical simulators*) op een personal computer: het zgn. *pc-gaming*. Dit zijn tactische spellen die zich kenmer-



pc-gaming kenmerkt zich door grote hang naar realiteit

'The use of technological innovations, such as personal computer (PC)-based wargames, provide great potential for Marines to develop decisionmaking skills, particularly when live training time and opportunities are limited. Policy contained herein authorizes Marines to use Government computers for approved PC-based wargames.'

Extract from US MARINECORPS ORDER 1500.55

namelijk de mogelijkheid om met/ tegen elkaar op het netwerk te spelen. Elk spel is echter slechts geschikt voor bepaalde tactische niveaus. Het spel *Steelbeasts* is bijvoorbeeld geschikt voor gebruik vanaf een enkel voertuig (schutter en commandant) tot en met bataljonsniveau. Het spel *Armoured Task Force* is daarentegen weer geschikt vanaf bataljons- tot en met divisieniveau.

Met *Tactical Decision Games* (TDG) worden tactische probleemsituaties aangeboden op papier. De leerling moet dan in korte tijd een partieel bevel schrijven (met name een gevechtsplan) met een oplossing voor het tactische probleem. Door binnen opleidingen meer gebruik te maken van TDG's wordt de leerling gedwongen de geleerde begrippen dynamisch toe te passen. Een voordeel van TDG's is dat het tactisch denkproces van de leerling gevolgd kan worden. Bovendien kan tegen geringe kosten een breed publiek worden bereikt. Een nadeel is dat er voor de leerling geen dynamische 'feedback' is over de uitwerking van zijn besluit op het gevechtveld. →

ken door hun grote hang naar realiteit. (Spellen over ridders, sluipschutters, raceauto's en dergelijke, behoren niet tot deze categorie.) Op meerdere vlakken zijn ze equivalent aan professionele simulatoren; zo heeft onderzoek door het simulatie-expertisecentrum (SEC) van de DM uitgewezen dat het datamodel van de Leopard II in één van de spellen uitermate realistisch is. Bovendien moet worden beseft dat 'pc-gaming' technisch nog

maar aan het begin staat en dat voor de nabije toekomst de mogelijkheden snel zullen toenemen.

Het grote voordeel van 'pc-gaming' is de toegankelijkheid; ze zijn eenvoudig te bedienen, overal te spelen (ook thuis bij de leerling) en zeer goedkoop. Realiteit gecombineerd met toegankelijkheid maakt dat 'pc-gaming' een volwaardige aanvulling kan zijn op bestaande tactische opleidingen, teneinde de dynamiek van het gevechtveld over te brengen.

Ten behoeve van de individuele training kan een cursist een gevecht uitspelen tegen de computer, danwel via een netwerk tegen een menselijke tegenstander (bijvoorbeeld een instructeur). Alle tactische spellen hebben

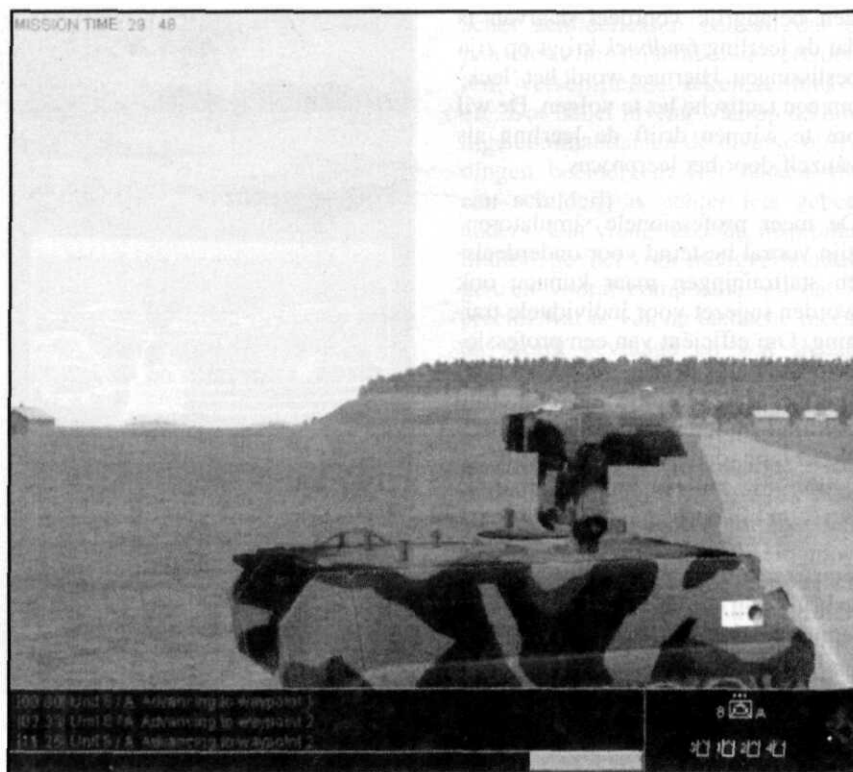
¹ Alle eerder genoemde leerdoelen zijn door simulatoren te ondersteunen. Echter, simulatoren kunnen thans nog niet goed de invloed van weer en psychologie (moreel) weergeven, die voor de commandant, zeker op de lagere niveaus belangrijke factoren van invloed zijn.

Te overwegen is om TDG's te combineren met 'pc-gaming'. Hiermee kan zowel het tactisch denkproces worden gevolgd door een instructeur alsook dynamische 'feedback' worden gegeven aan de leerling. Door het schrijven van uitgebalanceerde tactische scenario's kan een in moeilijkheidsgraad toenemend opleidingsproces worden aangeboden.

Statische leerstof interactiever aanbieden

Veel van het huidige tactische leermateriaal bestaat uit boeken. Dat is een goede, maar toch statische, methode om met name tactische basiskennis over te brengen. Momenteel bestaan er methoden om ook de tactische basiskennis op een meer interactieve manier over te dragen. Hierbij valt te denken aan de inzet van educatieve multimedia en/of *e-learning* (EMEL).² Hiermee is buiten het tactische werkveld al ruime ervaring opgedaan bij andere leertrajecten.

Recentelijk zijn de tactische tekens aangepast aan de nieuwe NAVO-norm *Allied Procedural Publication 6a (Military Symbols)*. Verschillende landen hebben hiervoor al 'e-learning' cd-roms ontwikkeld. Nederland zou deze kunnen laten vertalen en zelf toepassen. Verder kan ten behoeve van de verdere training van individuen (en 'education permanente') de Duitse interactieve tactische cd-rom van de *Heeres Taktischer Weiterbildung* (HTW) worden benut. Deze cd-rom zou vertaald kunnen worden naar de Nederlandse doctrine, maar aangenomen kan worden dat veel voorbeelden intact kunnen blijven.



3D-blik op de Grebbeberg vanuit de richting Wageningen in 'Steelbeasts'

Indrukken opgedaan tijdens de periode tussen het vervullen van een startfunctie en het volgen van een vervolopleiding (A-cursus en dergelijke) vormen vaak het fundament voor de verdere loopbaan. Het verkrijgen van *feeling* voor het gevecht van verbonden wapens is in deze periode essentieel.

Kansen tot het bijwonen van oefeningen, het bezoeken van wapeninformatiedagen dienen daarom te worden uitgebuit. Het verplicht bijwonen van

bataljonsoefeningen op Hohenfels/Altmark door niet deelnemende teamcommandanten of andere commandanten is een mogelijkheid. Dit zou aangevuld kunnen worden door het demonstreren van het teamoptreden door een demo-team in de week voorafgaande aan de wapendagen Cavalerie en Infanterie voor diverse functionarissen.

Ook het 'verplicht' lezen van een aantal boeken over het moderne gevecht kan een bijdrage leveren. Hiertoe zou er een 'tactische boekenlijst' opgesteld kunnen worden. *Team Yankee*³

'A young lieutenant whose mistakes in PC games have cost him hundreds of hit points and lost lives will have a more seasoned understanding of the synchronous issues of the battlefield, the interdependence of supporting arms and effective fire ... and God forbid, if he finds himself in real combat, he's ready to apply things he's already learned. His cognitive processes will have an extra edge, and on the battlefield of the future, that is going to be the difference.'

Colonel Handover, United States Marine Corps, as quoted in *Looking for a Few Good Games*, PC Gamer, April 1996, p. 86.

² Het verschil tussen e-learning en educatieve multimedia is m.n. te vinden in het wel of niet gebruikmaken van een netwerk om de lesstof over te brengen. E-learning wil zeggen leren via een netwerk, educatieve multimedia wil zeggen leren m.b.v. bijvoorbeeld een cd-rom, dvd, e.d.

³ Harold W. Coyle; Team Yankee; Presidio Press; 1987; 313blzn; ISBN: 0891412905.

⁴ James R McDonough; The defense of hill 781; Presidio Press; 1993; 224blzn; ISBN: 0891414754.

en *The defense of hill 781*⁴ zijn voorbeelden van boeken die bijdragen aan de beeldvorming over de dynamiek van het moderne gevecht.

Verder zou er door het mediacentrum een film kunnen worden gemaakt over het teamoptreden, het gevecht van verbonden wapens en commandovoering m.b.v. moderne C2-systemen. Daarnaast is er een grote rol weggelegd voor de commandant in zijn functie van trainer. Hij is belast met het coachen van zijn personeel en zou individuele tactische trainingen kunnen (laten) verzorgen. Hierbij zou hij eventueel gebruik kunnen maken van een Nederlandse versie van de Duitse HTW-cd-rom.

noodzaak van personele ondersteuning. Ook hier zijn verbeteringen mogelijk, waarbij ernaar moet worden gestreefd de onderdeelstrainingen laagdrempeliger te maken. Het gebruik van intranet biedt hiervoor mogelijkheden. Hierbij wordt vanaf verschillende locaties tegen elkaar (of met elkaar tegen een oefenvijand) over het netwerk gevochten. Omdat gebruikers op hun eigen locatie blijven kan er vaker getraind worden. Meerdere oplossingen zijn hierbij mogelijk.

Kibowi

Het is te overwegen om terminals van Kibowi bij de gebruiker neer te zetten en op elkaar aan te sluiten via

het Kibowi-systeem, dat de staf dan ook te velde kan meenemen.)

PC-gaming

Ook het professioneel gebruik van civiele computerspellen moet in beschouwing worden genomen. Het is bijvoorbeeld mogelijk dat een commandant binnen een compagnie twee pelotons tegen elkaar laat spelen met 'Steelbeasts'. Verder zou hij ook zelf, evt. met zijn pelotonscommandanten, tegen een ander team op een andere kazerne kunnen vechten. Vanwege zeer lage inspanningen voor de organisatie kan dit op elke 'verloren' vrijdagmiddag worden georganiseerd.⁵

Op het c2sc is een experiment succesvol afgerond waarbij digitaal terrein kon worden ingelezen in 'Steelbeasts'. Men kan virtueel rondrijden over de Veluwe. Andere terreinen direct rond kazernes kunnen ook worden gedigitaliseerd, zodat de overstap van virtuele omgevingen naar het echte terrein (en bijbehorende stafkaarten) wordt ondersteund. Voorwaarde is dat het intranet geschikt moet worden gemaakt voor het gebruik van pc-gaming, Kibowi, EMEL en ISIS 3.0. Dit vereist tijdige doorvoer van het project *Major Update LAN2000* (MULAN).

Borging tactische kwaliteit

Het in diverse opleidingen opgebouwde tactisch niveau zou door de organisatie geborgd moeten worden. Dat kan door een door de organisatie opgelegde vorm van 'education permanente' zoals die ook bij andere professionele beroepsgroepen voorkomt. Niet alleen spreken over de fysieke conditietest, maar ook over de 'tactische conditietest'.

Hiervoor kunnen officieren periodiek een TDG ontvangen, die beantwoord



Professioneel gebruik van civiele computerspellen moet in beschouwing worden genomen

Verbeteren onderdeelstraining

Naast de individuele trainingen is er een aantal mogelijkheden om onderdeelstrainingen uit te voeren. Onderdeelstrainingen bestaan uit echte oefeningen (FTX) en staftrainingen (CPX), al of niet ondersteund door simulatoren. Het nadeel hiervan is de hoge drempel om een dergelijke onderdeelstraining te organiseren. Dat is het gevolg van de locatie van de simulatoren (veelal Amersfoort) en de

het intranet. Staven kunnen dan op verschillende niveaus stafprocessen doorlopen en ter plekke plannen invoeren in Kibowi. Binnen een staf ontstaat dan de behoefte aan een 'simulatie-officier' die de invoer verzorgt in het systeem. (Voordeel hiervan is dat deze officier ook operationeel benut kan worden voor de ondersteuning van het besluitvormingsproces door meerdere *courses of action* met elkaar te vergelijken in

⁵ Ervaringen in Bosnië hebben aangetoond dat het BBT-personeel uitzonderlijk enthousiast gebruik maakte van meegenomen en verstrekte pc-gaming-mogelijkheden. Tankbemanningen vochten tot diep in de nacht tegen elkaar over een klein netwerk, zodanig dat van hogerhand ingegrepen moest worden in het kader van slaapmanagement.

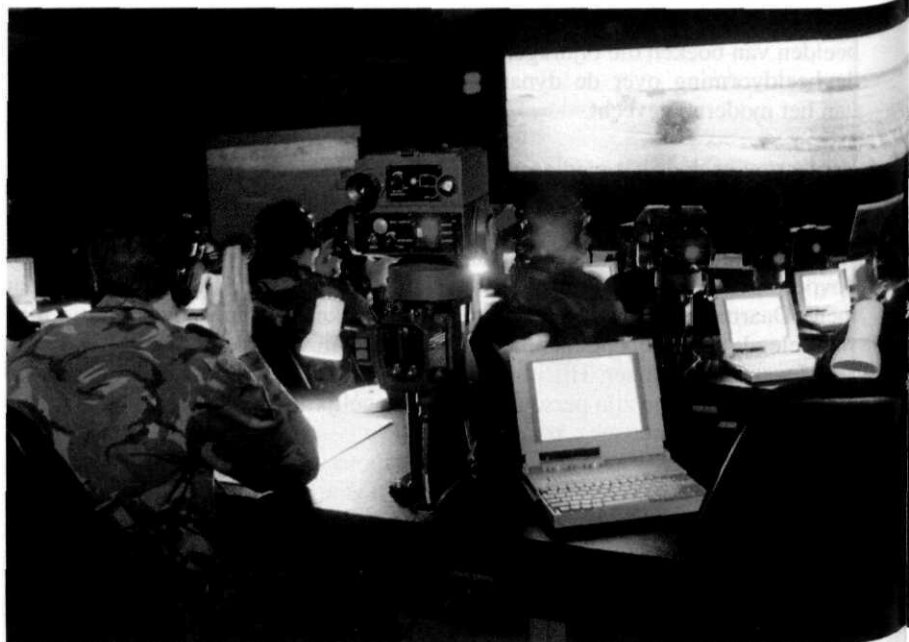
moet worden. Beoordelingsaspecten zouden kunnen zijn het juiste gebruik van tekens en afkortingen, begrippen en de kans op succes. In Duitsland bestaat al zoiets, maar wordt de beoordeling overgelaten aan de commandant twee niveaus hoger.

Door bovenstaande voorstellen toe te passen ontstaat voor de organisatie niet alleen een instrument om de tactische kwaliteit te waarborgen en de permanente educatie te ondersteunen, maar ook om tijdig tactische kwaliteit en 'feeling' bij officieren te onderkennen.

Een nieuwe manier van lesgeven

Voorzien is dat het lesgeven met behulp van simulatoren voor individueel gebruik op een totaal afwijkende manier dient te geschieden dan nu gebruikelijk is. Het wordt een nieuwe manier van leren die we 'exploratief leren' noemen. Het adagium hierbij is: *trial a little, fail a little, succeed a little, and learn a lot.*

De leerling wordt niet aan de hand genomen en krijgt de oplossingen niet (sjabloonmatig) aangereikt. Hij wordt daarentegen steeds geconfronteerd



Trainingskamer waarnemers (Collectie: IMG/KI)

met een tactisch probleem dat hij in een aantal pogingen kan oplossen. Hierbij doet hij steeds nieuwe ontdekkingen en ervaringen op welke hij in een volgende poging meeneemt. 'Exploratief leren' is dus gebaseerd op het opdoen van ervaring. De wil om te winnen neemt hem mee door de lesstof of het scenario.

In het kleine voorbeeld in het kader

(leerscenario) zitten vele leermomenten voor de cursist. Vaak kan hij alleen maar achteraf analyseren wat er fout en goed ging. Door het vaak te doen en doordat vaak dezelfde dingen fout blijken te gaan leert hij 'kritische succesfactoren' op het gevechtssveld te onderscheiden van andere factoren. Uiteindelijk weet hij in elke situatie zijn eenheid op de juiste manier in te zetten en begrijpt hij de samenhang en rol van de andere eenheden. Wanneer hij vervolgens als daadwerkelijk bataljonscommandant met een bataljon door een hindernis moet breken (bijvoorbeeld op Hohelfels of in een conflict) zal hij niet dezelfde fouten maken en zal hij ook geen tijd verliezen met het doorlopen van het analytisch besluitvormingsproces.

Een aaneenschakeling van scenario's zoals in het voorbeeld is gegeven, leidt ertoe dat de cursist steeds meer inzicht krijgt in de dynamische effecten op het gevechtssveld. Het verdient aanbeveling dit leerproces te laten begeleiden door een instructeur, zodat hij veel gerichter leerervaringen kan opdoen die in een doctrinair correct kader kunnen worden ingebed.

Een voorbeeld van het lesgeven met behulp van simulatoren:

Een bataljonscommandant wordt tijdens een opmars onverwacht geconfronteerd met een hindernis en wordt door de computer (of oefenvijand/instructeur) vanuit meerdere kanten onder vuur genomen, waardoor het bataljon zware verliezen lijdt. Bij een tweede poging laat hij het merendeel van zijn eenheden gedekt achter in de bosrand en verkent de hindernis met een klein detachement. Vervolgens stuurt hij zijn tanks naar voren, maar die worden afgeschoten door vijandelijke infanterie in de nabijgelegen bosschages. In zijn derde poging combineert hij tanks met infanterie en zuivert eerst de omgeving, echter wordt onder vuur genomen door vijandelijk artillerie. In zijn vierde poging maskeert hij zijn gehele optreden met rook en neemt preventief mogelijke vijandelijke opstellingen onder suppressievuur. Wanneer hij zijn doorbraaktank wil bijtrekken ontdekt hij dat deze nog te ver naar achteren staat in een afwachtingsgebied. In zijn vijfde poging heeft hij ook de doorbraaktank in de onmiddellijke nabijheid en doorbreekt, nadat de omgeving is gezuiverd, de hindernis. Vanwege de smalle doorgang moet hij nu de verplaatsingen van de verschillende eenheden op elkaar afstemmen, waarbij de voorste eenheid als eerste een bruggehoofd aan de andere zijde van de hindernis zal moeten vormen. Etc., etc.

Leerscenario

Voor het lesgeven met behulp van

War gaming can be considered a form of cloth model exercise. Its main advantage over the traditional methods lie in the increased interest generated in the participants. Players learn lessons generated by their actions versus the old sit and learn debrief. As such, it represents a 'hands on means' of teaching and should be regarded as an effective and integral part of tactics training.

Captain D.J. Johnstone, Wargaming A Training Aid, Armour Bulletin no 11, Mar 80

simulatoren zal dus een in moeilijkheidsgraad oplopend pakket van scenario's moeten worden geschreven. Dit zou kunnen door de cursist achtereenvolgens de diverse gevechtsvormen op pelotons-, compagnies- en bataljonsniveau te laten doorlopen.

Conclusie en aanbeveling

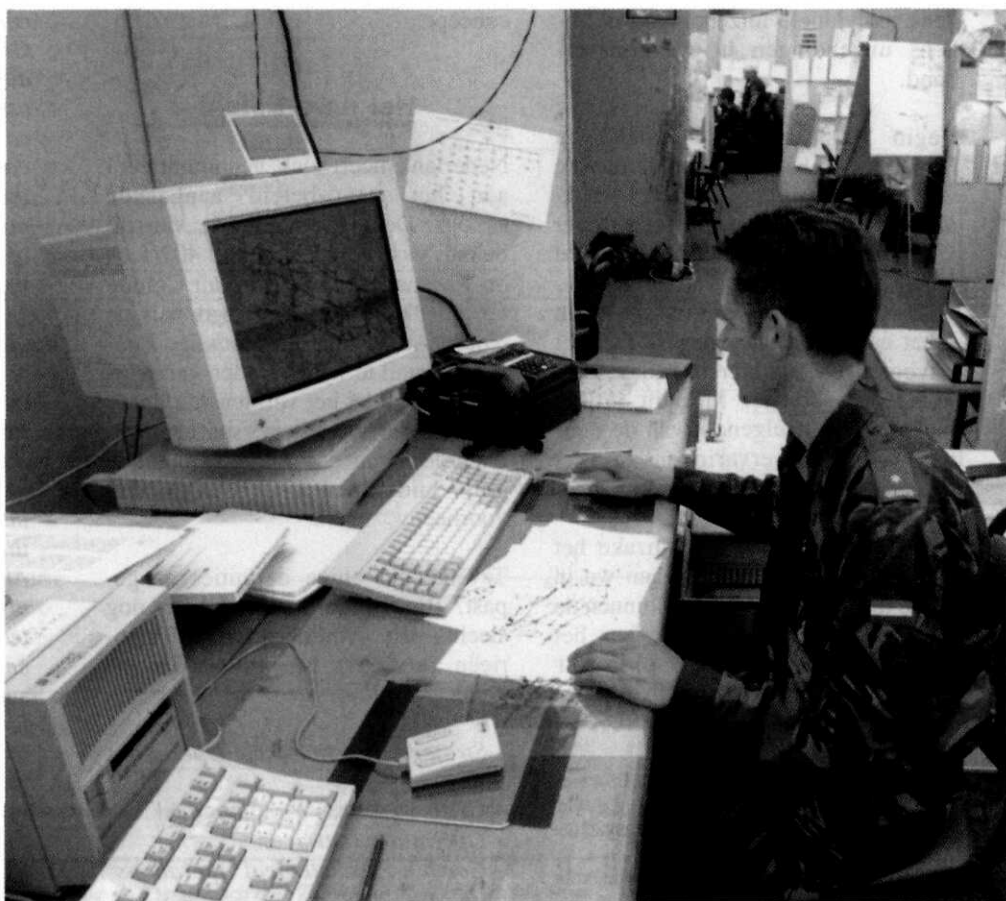
Voor de borging van het tactische niveau van commandanten binnen de KL zijn meerdere activiteiten denkbaar. Op basis van de geformuleerde tactische vaardigheden kan de tactische opleiding op nieuwe manieren worden uitgebreid. Hiermee wordt bereikt dat commandanten kennis en inzicht krijgen in de dynamiek en de onderlinge afhankelijkheden van de vele factoren van invloed op het gevechtveld. Daardoor leert hij eenheden op een meer verantwoorde manier in te zetten. Vooral het gebruik van simulaties draagt hieraan bij, omdat de (aspirant-)commandant daarmee 'feedback' krijgt op zijn beslissingen. Bovendien bouwt hij tactische ervaring op die hij later kan gebruiken om nieuwe tactische problemen sneller te doorgronden. Er is een aantal mogelijkheden

aangegeven die verder moeten worden ontwikkeld. De simulaties bestaan uit Kibowi/Tactis en pc-gaming die kunnen worden aangevuld met intranet en 'e-learning'. Naast verbetering van de initiële opleiding moet er aandacht worden gegeven aan de 'education permanente'. Hier is tevens een rol weggelegd voor naasthogere commandanten als mentor en trainer. Het houden van een 'conditietest' op operationeel gebied, bijvoorbeeld voorafgaande aan ver-

plicht te stellen (carrière)cursussen, zal zeker een bijdrage leveren aan de borging van de tactische vaardigheden.

Op deze manier wordt verzekerd dat binnen de KL een meer operationele focus gaat ontstaan gericht op het uitvoeren van gevechtsoperaties. Daarmee wordt het hoogwaardige materieel en personeel waarover de KL beschikt ook op een effectieve manier ingezet.

Tot slot bevelen wij aan de door ons beschreven, op competenties gerichte, opleidingssystematiek in opleiding en training binnen de KL toe te passen. Daarbij dient vooral meer aandacht te worden besteed aan de 'dynamische' competenties. Ook moet meer aandacht worden gegeven aan het verder ontwikkelen en invoeren van simulatoren, geschikt voor training van individuen.



Computergesimuleerde oefening

(Foto: Mindef, H. Keeris;
collectie: IMG/KL)