Küberväejuhatuse ja ADM-i koostööna valmis kriisikommunikatsiooni simulatsioon

7 aastat tagasi - 29.06.2019 Autor: AM

Küberväejuhatus ja ADM Grupp töötasid ühiselt välja kriisikommunikatsiooni õppuse simulatsiooni koodnimega „Sõjamäng“. Koostöö raames saavad IT-spetsialistid vabatahtlikult panustada riigikaitsesse nii kordusõppustel, era- ja kaitseväe koostööprojektides kui ka julgustada oma kolleege ajateenistusse minnes küberväejuhatusse kandideerima.

Kriisikommunikatsiooni õppuse simulatsioon Sõjamäng sündis küberväejuhatuse ja ADM grupi koostöös K48 Defense Makeathonil selle aasta kevadel ning ilmestab innovatsiooni soosiva kaitseväe ja erasektori koostööd.

ADM grupi juht ja reservohvitser Riho Pihelpuu ütles, et erasektori koostöö kaitseväega võiks olla veelgi suurem. „Julgustan ka teisi ettevõtete juhte aktiivselt riigikaitsesse panustama nii reservohvitseride kursustel osalemisega, koostööprojektide elluviimisel või oma ettevõtte väärtuste ja poliitikate suunamisel. Näiteks meie grupis aitame planeerida tööaega ja -mahtu nii, et kõik reservväelased saaksid osaleda õppustel, ega kaotaks samas töötasus. Lisaks motiveerime ja soodustame oma meeskonnaliikmete osalemist erinevatel kaitseväe häkatonidel,“ ütles Pihelpuu.



ADM grupi juht ja reservohvitser Riho Pihelpuu.

„Kui meil on olemas kompetents ja kaitsestruktuuridel on lahendamist vajav probleem, siis on ainuõige need kaks poolt kokku panna ja erasektoris kogutud kogemusi riigiga jagada. Kõike ei pea mõõtma alati rahas, konkreetne kasu võib olla mujal ja palju suurem. Õigemini on neid isegi mitu.

Kaitsevaldkond on juba iseenesest huvitav ja kui saab huvid ja erialased oskused ühendades veel oma kodumaad turvalisemaks muuta, siis ei ole ju küsimust. Kui aga otsida ärilist kasu, siis uute ja väga põnevate projektide arendamine on väljakutse meie meeskonnale ja avardab ADMi toodete ja teenuste maailma, mis omakorda aitab pakkuda paremaid teenuseid nii siinsetele, kui välismaistele klientidele. Üks sellistest ongi hiljuti kriisisituatsiooni kommunikatsiooni õppuse simulatsioonikeskkond, mille eesmärk on vaadelda ja analüüsida, kuidas erinevad riigikaitsega seotud institutsioonid omavahel kriisisituatsioonis koostööd teevad, kui efektiivselt omavahel suhtlevad ja kuidas otsusteni jõutakse.“

Riho Pihelpuu

„Sõjamäng“ sai alguse kaitseväe otsesest vajadusest turvalise simulatsioonikeskkonna järele. Parimat võimalikku lahendust virtuaalse inforuumi loomiseks hakati otsima märtsis toimunud küberväejuhatuse ajateenijate

korraldatud K48 Defence Makeathonil. 48 tundi aktiivset tööd ei olnud piisav lõpliku lahenduse loomiseks ning edasi jätkusid arendustööd ADMi igakuustel R&D päevadel ning sealt edasi eraldiseisva toote projektina. Lõpuks loodi turvaline, internetist eraldatud, kuid erinevate tööjaamadega ühendatud virtuaalne ruum, kus saab simuleerida nii väikseid ja lokaalseid kui ka kõige keerukamaid kriisisituatsioone.

„Teeme koostööd erinevate ettevõtetega Eesti kaitsetööstuse klastrist ja ka muude IT ettevõtetega. Et meie jaoks on oluline, et saaksime maksimaalselt rakendada kõrgelt kvalifitseeritud ja hinnatud Eesti IT spetsialiste just nende põhikompetentside lõikes, kuna küberkaitse ja turvalisus on praeguses keskkonnas väga oluline," ütles küberväejuhatuse ülem kolonel Andres Hairk. „Sellised koostööprojektid tõstavad teadlikust ja avavad uusi võimalusi nii kaitseväele, ettevõtetele, noorematele IT spetsialistidele ajateenistuses, kui ka juba kogenud ekspertidele kordusõppustel."

Esimest korda pandi „Sõjamängu" prototüüp proovile alles üsna hiljuti toimunud õppusel, kus enam kui 20 erinevat ametkonda alates kaitseväest ja politsei- ja piirivalveametist ning lõpetades riigikantseleiga lahendasid hüpoteetilist, tervet Eestit hõlmavat kriisi. Reaalses kriisiolukorras suhtlevad erinevad riiklikud institutsioonid omavahel kasutades erinevaid väga spetsiifilisi, kuid ka tavapäraseid kommunikatsioonivahendeid ja -kanaleid. Selleks, et sellist õppust saaks läbi viia ja hiljem toimunut analüüsida, oligi vaja luua simulatsioonikeskkond. Lahenduse abil on võimalik osalejatele ette mängida erinevaid situatsioone ja sündmusi, millele nad reageerima peavad.

Kogu tegevus ja osapoolte vaheline kommunikatsioon ning reaalmaailmas käivitunud tegevused seotakse kujul, mis võimaldab protsesside ja andmete masintöödeldavat analüüsi. Selliste õppuste ja simulatsioonide abil saab selgeks, milliseid omavahelise suhtluse ja käsuliini aspekte saaks veelgi paremaks muuta, kuidas muuta kriitilise tähtsusega kommunikatsioon selgemaks ja kõigi jaoks üheselt mõistetavaks, kust ja mil viisil vajadusel abi saada ning kuidas see kõik senisest efektiivsemaks muuta.

Järgmise sammuna analüüsitaksegi põhjalikult kõiki neid andmeid, sh nii kirjalikke sõnumeid kui masinloetavaks muudetud kõnesid, ja selle põhjal kaitseväe ja Eesti ülikoolide teadlased töötavad välja mudelid efektiivsemaks tegutsemiseks nii reaalses kriisisituatsioonis kui ka simulatsioonimängus.

Kui praegu valminud toote prototüüp on loodud eraldiseisva ja universaalsena kriisisituatsioonide kommunikatsiooni õppusteks, siis järgmises etapis

arendatakse ka võimalused antud simulaatori juhtimiskeskust liidestada olemasolevate kommunikatsiooniplatvormidega. Lisaks kaardistatakse kasutusvõimalusi ka eraettevõtetes, kellel on kohustus kriisikommunikatsiooni õppusi läbi viia. Lisaks on esmast huvi üles näidanud ka Eesti NATO-partnerid.

22 aastat tagasi asutatud ADM Interactive'i ja nüüdseks paljudest ettevõtetest koosneva ADM grupi koostöö Eesti kaitsejõududega algas juba aastaid tagasi. Hoolimata kiirest kasvust ja sageli pitsitavast tööjõupuudusest on oma riigi kaitsmine olnud alati üks juhtkonna prioriteetidest. Seda näitab selgelt kasvõi see, et neli ADMi juhatuse liiget on riigikaitses aktiivselt tegevad, ettevõte on koostöös riigiga korraldanud nii häkathone, töötubasid, koolitusi kui ka seminare kaitsevõime tugevdamiseks ja efektiivsemaks muutmiseks.

Küberväejuhatuse raames läbiviidav ajateenistus on andekatele tehnoloogiahuvilistele ajateenijatele pakutav võimalus panustada Eesti riigikaitsesse lisaks traditsiooniliste sõdurioskuste omandamisega ka küberoskuste õppega ning õpitud teadmiste rakendamisega kaitseväe kübervõimekuse tagamisel.

- Uudised
- Turvalisus

Pilt


ICEFIRE