

ПРИМЕНЕНИЕ ВОЕННЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ПРИ ИЗУЧЕНИИ ТАКТИКИ ОБЩЕВОЙСКОВОГО БОЯ

*Белорусский государственный университет
г. Минск, Республика Беларусь*

Романовский П.С.

Коклевский А.В.

Тактику, как показывает опыт, можно изучать двояко:

- 1) Исключительно путем личного боевого опыта
- 2) Путем тщательного предварительного изучения теории, завершаемого лишь затем боевым опытом

Первый путь труден, тернист, не всегда под рукою, ибо войны бывают не часто, дорог, ибо ошибки оплачиваются кровью как чужою, так подчас и своей собственной, и, наконец, ненадежен, потому что участник боя, замкнутый на небольшом участке местности, видящий лишь свою часть и то не всю, с трудом разбирается в общей обстановке и склонен возводить в общие правила те частные случаи, свидетелем которых он являлся.

Однако и второй путь изучения тактики имеет свои недостатки. Уединившись в кабинете, трактуя по-своему описания боев и походов, всегда недостаточные по содержанию и составленные с ошибками, военный человек незаметно для себя может легко обратиться в отвлеченного теоретика, составляющего далекие от жизни формулы и рецепты побед, никуда не годные на практике.

Таким образом, изучение тактики в мирное время слагается из теоретического курса и ряда практических работ в виде решения задач на планах, военных игр, полевых поездок, учений и маневров. [1]

В арсенал инструментария всех звеньев руководства вооруженных сил (ВС) наиболее развитых государств уже довольно давно и прочно вошло применение компьютерного моделирования имитации боевых действий, как прообраза современных компьютерных игр. Сфера применения которого является одной из немногих приоритетных областей, с которой уже не одно десятилетие связывается повышение эффективности строительства и применения любых ВС. Динамизм развития вычислительной техники, технологий программирования и телекоммуникаций обозначили огромный прорыв в области создания разнообразных систем моделирования имитации боевых действий (в том числе военных компьютерных игр), а, следовательно, и в сферах их основного применения - боевой подготовке войск. [3]

Первоначально видеоигры были созданы в качестве тренажеров для персонала, деятельность которого требует быстрой реакции в ограниченные интервалы времени и обучение которого на натуральных объектах либо невозможно, либо очень дорого. Постепенно благодаря развитию компьютерных и информационных технологий они перешли сначала в разряд элитарных развлечений, а затем в массовую культуру.

Компьютерные игры сейчас являются относительно новой, но уже широко используемой формой воздействия на людей с целью трансформации в нужном направлении их настроений, чувств, воли, внедрения в сознание необходимых идеологических и социальных установок, формирования определенных стереотипов мышления и поведения.

В компьютерных играх все мультимедийные средства (звук, цвет, освещенность и т. д.) действуют на игрока одновременно, дополняя друг друга, поэтому воздействие на психику играющего усиливается многократно.

Неудивительно, что именно способность оказывать концентрированное воздействие на эмоционально-чувственную психологическую сферу человека (группы людей) предопределило широкое повсеместное внедрение компьютерных игр в процесс боевой подготовки военнослужащих ряда армий иностранных государств. [2]

Кроме создания реалистического образа вероятного противника видеоигры позволяют решать такие дополнительные задачи как:

- 1) воссоздавать реалистичную многомерную картину современного боя;
- 2) обрабатывать тактику ведения боевых действий в соответствии с принципами ведения современного боя, при этом оставаясь абсолютно безопасным средством обучения;
- 3) готовить военнослужащих к действиям в любых природно-географических условиях;
- 4) эффективно обучать военнослужащих предметам боевой подготовки, тактико-техническим характеристикам любых средств вооружения и военной техники;
- 5) расширять общий кругозор;

Необходимо также отметить, что применение компьютерных игр в боевой подготовке военнослужащих имеет также и экономическую составляющую – относительную дешевизну по сравнению с иными формами и методами обучения военнослужащих (использование учебных полигонов, танкодромов, проведение учений и т.п.). Основное преимущество видеоигр заключается в том, что при отсутствии реальной угрозы для жизни и здоровья обучающихся психологические условия виртуальной реальности приближены к боевым, то есть достигается эффект, психологически сравнимый с условиями реального боя. Видеоигры дают возможность приобрести опыт ведения военных операций заблаговременно, без существенных затрат и риска для жизни людей. [4]

Библиографический список

- 1.Н. Морозов, Общая тактика: Изд-во отд. Военной литературы, Москва – 1928
- 2.Интернет-ресурс: psyfactor.org/psywar39.htm -Видеоигры в информационной и психологической борьбе__ЗВО №2, 2005г, дата доступа 18.04.2013

3. Интернет-ресурс: vpk-news.ru/article.asp-Бои в виртуальной реальности. Компьютерные тренажеры могут поднять на новый уровень качество боевой подготовки, В. Шенк, 26.03-01.03.2008г, ВПК № 12 (228)
4. Интернет-ресурс: titus.kz/nopname.htm - Компьютерные военные тренажеры

Библиотека БГУИР