



СОВРЕМЕННЫЕ ПОДХОДЫ К ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ ПОДГОТОВКЕ В ХОДЕ БОЕВОЙ ПОДГОТОВКИ

Мартыненко В.О., Кайма А.В.

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники, г. Минск, Беларусь,
vanadii_1@mail.ru*

Abstract. The article is devoted to the analysis of the application of psychological training methods in the organization of combat training. The author focuses on the need to use game, interactive and digital groups of psychological training methods aimed at preparing military personnel for modern challenges in the military sphere.

Современный бой зачастую развивается по непредсказуемому сценарию, что видно на примере Сирии. Кто еще несколько лет назад мог предвидеть, что незаконные вооруженные формирования, а по сути, террористические группировки, будут массово применять ударные беспилотные летательные аппараты, средства радиоэлектронной разведки и радиоэлектронной борьбы, что основные боевые действия будут вестись в населённых пунктах, в том числе в городах с многомиллионным населением. При этом, мирное население по-прежнему террористами будет массово использоваться в качестве живого щита, лишая тем самым правительственные войска и их союзников технологического превосходства и преимущества в огневых возможностях.

Кто мог предвидеть разработку террористическими группировками новых высокоэффективных образцов вооружения – пикапов с пулеметами и тяжелым вооружением, которые стали по настоящему идеальным оружием для маневренной войны в условиях пустыни, города или пересеченной местности. Или массовое применение т. н. «джихад-автомобилей» и информационно-психологических акций по фальсификации событий и мировых СМИ.

Современные технологии, применяемые в боевой подготовке, на первый взгляд охватывают все стороны этого процесса. Сегодня никого не удивит применением в практике обучения технологий моделирования обстановки и боевых действий, в т.ч. в 3D визуализации, лазерных систем имитации стрельбы и поражения, применением современных оборудованных полигонов, учебно-тренировочных комплексов и тренажеров. Однако эти комплексные меры могут оказаться недостаточными для повышения профессионального уровня, роста выучки и боеспособности без соответствующей морально-психологической подготовки военнослужащих, что наглядно видно на примере конфликта в Сирии.

Психологическая неготовность всех уровней командного состава к новизне: нешаблонному мышлению в условиях дефицита времени, уходу от сложившихся стереотипов и использованию нестандартных способов действий при решении поставленных задач, неспособность противостоять информационно-психологическому давлению и т.п., в начале сирийского конфликта привело к деморализации значительной части правительственных сил, их неспособности эффективно выполнять поставленные задачи. Именно психологическая составляющая стала основой в дальнейшем и обратного процесса – появления отдельных

боеспособных подразделений, а затем и большей части подразделений ВС Сирии, что переломило ход боевых действий. Поэтому очевидно, что процесс боевой подготовки войск в обязательном порядке должен опираться на качественную психологическую подготовку, которая должна стать платформой для профессиональной выучки и уверенности в своих силах.

В настоящее время в практике подготовки войск распространены такие группы методов психологической подготовки, как когнитивные, перцептивные, аффективные, операциональные, нарративные.

Наиболее эффективными считаются:

- макетирование поля предстоящего боя;
- моделирование (имитация) действий противника в реальных пространственно-временных параметрах с последующим групповым обсуждением их сильных и слабых сторон;
- моделирование боевых событий с использованием тренажеров и компьютерных систем;
- психологические полосы препятствий [1].

Однако опыт других стран показывает, что кроме этих направлений, они значительное внимание уделяют игровым, интерактивным и цифровым группам методов психологической подготовки, нацеленных на подготовку военнослужащих не к прошлой, а к будущей войне, с умным, современным, способным к импровизации и творчеству противником, использующим самые передовые и перспективные технологии наблюдения, обнаружения и поражения боевых целей. К примеру, в США, Великобритании, Китае в ходе психологической подготовке применяют видео-, компьютерные и настольные игры, раскрывающие психологические особенности тактики действий подразделений противника, создающие опыт индивидуальных действий и боевого взаимодействия при решении типовых боевых задач. К примеру, морские пехотинцы США обучаются, играя в английские видеоигры. Среди них – разработанная компанией Codemasters игра «Операция. Точка взрыва» (Operation Flashpoint, Cold War Crisis), где военнослужащий сражается с противником в различных условиях обстановки.

Наиболее активно видеоигры внедряются в процесс подготовки вооруженных сил США. Здесь более 20 лет последовательно разрабатываются по заказу Пентагона видеоигры, которые представляют собой настоящие учебные курсы и пособия по боевой подготовке.

Анализ показывает, что сегодня видеоигры широко применяются для решения различных задач боевой и психологической подготовки всех катего-



рий военнослужащих. Так, для курсантов военных училищ США разработана стратегическая игра типа Gettysburg, которая развивает навыки действий в виртуальном пространстве, укрепление гордости за свою военную историю, формирование навыков принятия боевых решений. Для рядового и младшего командного состава разработана игра Mission Rearsal Exercise, которая тренирует боевое взаимодействие военнослужащих в различных условиях боевой обстановки т. д.

Значительное внимание уделяют виртуально-тренажерным методам подготовки, которые позволяют ярко и детально воссоздавать любую боевую ситуацию, максимально приближенную по своим психологическим аспектам к боевой, с использованием 5П-эффектов. Они способны моделировать психологические факторы новизны, неожиданности, внезапности, неопределенности, опасности, высокой напряженности и др. [2].

Для воспроизводства виртуальной реальности используются специальные виртуальные комплексы психологической и боевой подготовки. В частности, применяется виртуальный шар, диаметром более 2,5 м. Любое движение военнослужащего, находящегося в шаре, вызывает его движение и изменение виртуальной реальности. Военнослужащий видит, к примеру, улицы города, занятого противником. Передвигаясь по улице (реально двигаясь по шару), он ведет огонь по противнику, который также активно участвует в боестолкновении. В тренировочную программу могут быть заложены любые виртуальные модели, отражающие бой в конкретном здании конкретного населенного пункта, на конкретной местности, днем и ночью и т.д. Максимальная натурализация боевой обстановки с имитацией разрушений, поврежденной техники, погибших и раненых, которые кричат в самом травмирующем и деморализующем образе, как нельзя лучше готовят психику военнослужащего к тем факторам боя, с которыми ему возможно придется столкнуться.

Полученный опыт способствует формированию у военнослужащего уверенности в себе, развитию понятийной основы модели поведения в бою. А это выступает залогом успешности действий.

Как видно, возможности подобных психологических методов подготовки военнослужащих неограниченны и зависят лишь от творческой мысли разработчиков.

Подобных методов подготовки у нас нет, но их внедрение в практику подготовки войск не требует особых научных разработок. Это позволит с одной стороны, значительно повысить эффективность боевой подготовки, а с другой стороны, создать новую более эффективную и приемлемую по экономическим соображениям базу боевой подготовки в подразделениях и частях Вооруженных Сил:

– компьютерные игры (КИ) в разрезе тематики боевой подготовки целевой направленности для самостоятельной подготовки военнослужащих;

– учебно-тренировочные комплексы по принципу виртуально-тренажерных методов подготовки (УТК) в учреждениях военного образования, в под-

разделениях и частях для плановой индивидуальной подготовки отдельных военнослужащих (курсантов), слагивания подразделений от экипажа (расчета) до взвода, роты (батареи);

– психологические полосы препятствий (ППТ) на базе полигонов (полигона) для практической отработки полученных знаний и навыков в ходе учебно-тренировочного процесса, доведение их до более высокого уровня умения.

Основными целями КИ, УТК можно считать:

– внедрение в систему боевой подготовки перспективных более эффективных и экономичных форм обучения с использованием современных психологических подходов, компьютерных и информационных технологий, их применение наряду с существующими традиционными формами обучения в интересах дальнейшего совершенствования уровня подготовки личного состава;

– увеличение интенсивности и эффективности мероприятий боевой подготовки, повышение морально-психологического уровня обучаемых.

Конечно, основными формами подготовки офицеров по-прежнему останутся проверенные временем учения, боевые стрельбы, тренировки и др. формы обучения. Такие формы являются традиционными, однако они не обеспечивают воспроизведения напряженной боевой обстановки, остроты динамики изменений в обстановке и т.д.

В перспективе и здесь будет необходимость создавать тренажерные комплексы по принципу УТК для подготовки подразделений от взвода до батальона и им равным с возможностью ведения двустороннего «виртуального боя» в различных климатических, географических условиях ТВД с обеспечением вариантности тактической (оперативной) обстановки и группировки войск (сил).

Такой подход позволит решить целый комплекс задач:

– в боевой подготовке – формировать образ современного боя, тактическое мышление, навыки грамотных тактических действий, боевого взаимодействия;

– в психологической подготовке – формировать и развивать у военнослужащего такие качества, которые обеспечивают его высокую боевую активность, способность противостоять психотравмирующим факторам боя.

Много лет назад, мы узнали о разработках на западе ударных и других беспилотных комплексов, а сегодня пытаемся догнать их. Не хотелось бы, чтобы ситуация повторилась и в этом вопросе.

Литература

1. Разработка теории и технологий психологической подготовки военнослужащих к боевым действиям [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://pro-psixology.ru/vvedenie-v-professiyu-voennogo-psixologa/695-razrabotka-teorii-i-technologij-psixologicheskoy.html>.

2. Макаренко В. Видеоигры в информационной и психологической борьбе [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://psyfactor.org/lib/psywar39.htm>