

# ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

Мискевич П.Л., Навойчик В.В.

*Учреждение образования «Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники»*

Abstract. The prerequisites for the emergence, stages and prospects of the development of military computer games used in the combat training of the armed forces of a number of states at the present stage, as well as an attempt to conduct a comparative assessment of the state of affairs in the combat training of the armed forces using the developed military computer games.

В Вооружённые Силы наиболее развитых государств уже довольно давно и прочно вошло применение компьютерного моделирования имитации боевых действий, как прообраза современных компьютерных игр.

С начала 1990-х годов большинство наиболее развитых ВС АИГ при формировании военно-технической политики включили компьютерные игры в число приоритетных технологий боевой подготовки войск. Видеоигры позволяют воссоздавать реалистичную многомерную картину современного боя; отрабатывать тактику ведения боевых действий в соответствии с принципами ведения современного боя, при этом оставаясь абсолютно безопасным средством обучения; эффективно обучать военнослужащих предметам боевой подготовки, тактико-техническим характеристикам любых средств вооружения и военной техники; расширять общий кругозор; снимать стресс у военнослужащих, участвующих в военных действиях;

Так, в последние десять лет по заказу Пентагона интенсивно разрабатываются видеоигры, которые представляют собой настоящие учебные курсы и пособия по боевой подготовке. Первопроходцем стала игра «Doom» (производитель «ID Software»), появившаяся в 1994 году. Она была признана экспертами министерства обороны США потенциальным прототипом компьютерных симуляторов для подготовки бойцов спецподразделений.

По заказу Министерства обороны США институт креативных технологий (Institute for Creative Technologies) и Калифорнийский университет создали прототип компьютерного симулятора для корпуса морской пехоты «MarineDoom» в 1996 году. Позднее американская военная академия «Вест Поинт» включила в учебную программу боевой подготовки тренировки с использованием серии тактических игр «Close Combat». Разработчики этой игры из «Atomic Games» создали вполне убедительный симулятор действий роты сухопутных сил времен Второй мировой войны. Игрок в «Close Combat», наблюдая за проведением операции с высоты птичьего полета, руководит своим подразделением в пределах поля боя.

Следующим шагом, вполне логичным, было попытаться совместить игры-шутеры с тактическими. В настоящее время существует множество игр класса FPS (first-person shooter), участник которых попадает в самую гущу боя – Call of Duty, Medal of Honor, Battlefield и так далее.

К примеру, Atomic Games в 1998 году разработала «First to fight» - игру, которую приняла в каче-

стве учебного «пехотного симулятора» морская пехота США. Этот шутер был разработан при активном содействии морской пехоты: при его создании разработчиков консультировали 40 настоящих военнослужащих.

Например, игра «Red Storm», созданная на основе одноименного романа «Красный шторм» известного писателя Тома Клэнси (Tom Clancy), перерабатывается компанией «Ubisoft Entertainment» в целях обучения солдат действиям в городских условиях. Игра «Flight Simulator» компании Microsoft используется для подготовки курсантов в 65 военных школах, где готовятся летчики ВМС США.

Как уже отмечалось выше, по мнению аналитиков, одной из самых популярных военных компьютерных игр стала «Американская армия» («America's Army»). Серия пока состоит из двух игр: «Операции» («Operations: Defend Freedom») и «Солдаты» («Soldiers»). Игра «Солдаты» представляет собой своего рода «курс молодого солдата». По утверждению руководства Пентагона, в 2003 году некоторые новобранцы пришли в армию именно под воздействием этой игры.

В 2019 году Минобороны Великобритании заключило контракт на обучение военнослужащих сухопутных войск с помощью виртуальной реальности. Договор стоимостью один миллион фунтов стерлингов был заключен между Фондом оборонных инноваций и чешской компанией «Bohemia Interactive Simulations». В рамках проекта тестируются VR-наушники.

В следствии всего вышесказанного сегодня компьютерные игры стали одним из самых действенных инструментов боевой подготовки войск, распространения государственной идеологии, формирования национального самосознания граждан, создания благоприятного образа страны и ее Вооруженных Сил в мире при своей экономической эффективности.

## Литература

1. Lenta.Ru [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://lenta.ru/articles/2006/02/16/games/> – Дата доступа: 29/03/2021
2. Сайт Правительства Великобритании [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.gov.uk/government/news/british-army-tests-innovative-virtual-reality-training> – Дата доступа: 29/03/2021