

СОВРЕМЕННЫЕ ПОДХОДЫ К ПСИХОЛОГИЧЕСКОЙ ПОДГОТОВКЕ В ХОДЕ БОЕВОЙ ПОДГОТОВКИ

Бабич П.О., Парахневич А.В.

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники,
г. Минск, Республика Беларусь

Мартыненко В.О., Сименков Е.Л

Стремительное развитие информационных систем и технологий, науки и техники неразрывно связано с процессом внедрения различных новшеств в военную сферу, что стремительно меняет характер вооруженной борьбы. За последнее десятилетие в обиход прочно вошли понятия «информационные, электронно-вирусные и высокотехнологичные войны», «противоборство в компьютерных сетях», «контроль над информационным пространством» и др.

Содержание этих понятий постоянно эволюционирует в соответствии с появлением новых инфокоммуникационных технологий, развитием систем управления и контроля информации. Их внедрение в практику подготовки войск меняет тактические приемы ведения боевых действий, узаконивает технологию «боев без правил», в том числе против своих же граждан.

Как результат, современный бой зачастую развивается по непредсказуемому сценарию. Кто еще несколько лет назад мог предвидеть, что основные боевые действия будут вестись в населённых пунктах, в том числе в городах с многомиллионным населением. При этом, мирное население будет массово использоваться национальными военными формированиями в качестве живого щита, лишая тем самым противоборствующую сторону технологического превосходства и преимущества в огневых возможностях.

Кто мог предвидеть проведение диверсионно-психологических операций против своего населения в целях устрашения и манипулирования общественным мнением, дезинформирования национальных и мировых СМИ.

Современные технологии, применяемые в боевой подготовке, на первый взгляд охватывают все стороны процесса обучения. 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 последних конфликтов в Сирии и на Украине.

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.

Однако, этого уже недостаточно. Опыт других стран показывает, что там значительное внимание уделяют игровым, интерактивным и цифровым группам методов психологической подготовки. Эти методы нацелены 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 по заказу Пентагона разрабатываются 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 категорий военнослужащих. Так, для курсантов военных училищ США разработана стратегическая игра типа *Gettysburg*, которая развивает навыки действий в виртуальном пространстве, 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, особенно в населенных пунктах.

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.

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 военнослужащей 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 финансовых ресурсов и 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 подразделениях 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 психологическому воздействию и психотравмирующим факторам боя.

В сфере развития ИТ мы пока отстаем от наиболее развитых в высокотехнологическом отношении стран. В этой связи необходимо ускорить комплексное развитие информационной инфраструктуры и технологий военного назначения, а также специальной подготовки личного состава.