**ВОЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ В БОЕВОЙ ПОДГОТОВКЕ ВООРУЖЕННЫХ СИЛ АРМИЙ ИНОСТРАННЫХ ГОСУДАРСТВ НА СОВРЕМЕННОМ ЭТАПЕ**

**Содержание**

Введение

Предпосылки возникновения и обоснование использования военных компьютерных игр в боевой подготовке Вооруженных Сил на современном этапе

Военные компьютерные игры в боевой подготовке Вооруженных Сил Российской Федерации и Республики Беларусь на современном этапе

Заключение

Список использованных источников

**Введение**

Во второй части обзора рассмотрим применение военных компьютерных игр в ВС РФ и РБ, а также проведем сопоставление процессов боевой подготовки с применением военных компьютерных игр.

**Военные компьютерные игры в боевой подготовке Вооруженных Сил армий Российской Федерации и Республики Беларусь на современном этапе**

Значительные сокращения ассигнований на Вооруженные силы Российской Федерации и Республики Беларусь с особой остротой поставили вопрос сохранения и роста боеготовности при масштабном сокращении использования вооружения и военной техники в учебных целях.

В связи с этим предприняты попытки в ВС РФ и РБ по созданию в первую очередь тренажерных комплексов (как менее дорогостоящих по сравнению с военными компьютерными играми). Стоит отметить, что на данный момент в ВС РФ разработаны тренажеры практически для всех образцов вооружения и техники, состоящей на вооружении войск. [16] А формирование локальных вычислительных сетей на базе тренажерных комплексов позволяет отрабатывать боевые задачи дуэльного, многостороннего противостояния в искусственной боевой обстановке. В настоящее время апробация таких комплексов идет в Общевойсковой академии ВС РФ и с недавнего времени в военной Академии Генерального штаба Вооруженных сил Российской Федерации. Преимущества тренажерных комплексов стали вполне очевидны, особенно с переходом на сложные системы и средства вооружений, связи, разведки и т.д. Необходимо сказать, что разрабатываемые тренажерные комплексы закупаются не только традиционными российскими партнерами (Эфиопия, Корея, Индия, Сирия, ОАЭ), но и странами – участницами НАТО (Греция, Украина, прибалтийские страны). [16,36,37]

Разработаны и внедрены в образовательный процесс методики обучения слушателей военной Академии Генерального штаба Вооруженных сил Российской Федерации, основанные на применении новой геоинформационной системы, программно-технического комплекса поддержки принятия решения, автоматизированных систем управления войсками. Ведущая роль в этом принадлежит **Центру военных игр**, который представляет собой комплексный тренажер управления войсками. [36] Этот центр позволит проводить все виды командно-штабных учений и военных игр на различных театрах военных действий и позволит обучать военачальников и представителей различных государственных структур.

Что же касается специализированных военных компьютерных игр аналогичных западным но российского производства, сведений об их разработке в интересах ВС РФ встречается крайне мало, более того, существует мнение, что в войсках РФ подобные игры в процессе боевой подготовки военнослужащих не используются вообще [21], в отличие от различных специализированных тренажерных комплексов. Однако следует все же упомянуть об играх, первоначально разработанных для «гражданских» пользователей, которые впоследствии с учетом ряда доработок были приняты в качестве уже военных компьютерных игр в процессе боевой учебы военнослужащих некоторых подразделений. Благодаря таким играм, как «**Ил-2 штурмовик**», «**Блицкриг**», «**Противостояние**», **«Вторая мировая**», **«Морской охотник»,** **«В тылу врага»,** **«МиГ-29», «Черные береты», «Альфа» и «Операция Багратион»** военные игроки получили возможность оценить достоинства такого вида боевой подготовки. [32]

В попытках командования белоруской армии найти новые способы повысить уровень подготовки своих военнослужащих, было принято решение создать в Минске специальный компьютерный центр подготовки виртуальных военных. Первоначальная цель проекта – использование компьютерных игр, симуляторов военной техники и вооружения в системе военно-патриотического воспитания и допризывной подготовки молодежи республики. Однако, учитывая эффективность обучения, которую подтвердили несколько лет работы центра, было предложено организовать процесс обучения действующих военнослужащих с использованием компьютерных игр. Солдаты будут играть в ролевые и стратегические игры, многие из которых будут иметь исторический контекст. Так командование рассчитывает убить сразу двух зайцев – научить солдат логике и быстроте реагирования, а также ознакомить их с историей страны и войн при минимуме экономических затрат. В итоге Министерство обороны Республики Беларусь разработало перечень компьютерных игр для организуемого Центра подготовки виртуальных военных. В списке утвержденных игр значатся летный симулятор «**ИЛ2: Штурмовик»** и симулятор танка «**Т-72»** [25], а совсем недавно в национальных СМИ было указано о создании белорусскими компьютерщиками новой компьютерной игры под названием **«Операция Багратион».**

Не случайно учебные подразделения механизированных бригад, УО «ВАРБ», 72-й ОУЦ Вооруженных сил Беларуси комплектуются новыми компьютерными тренажерами, позволяющими с максимальной достоверностью имитировать полигонную обстановку [26].

В дальнейшем в развитие проекта Министерством обороны планируется создание отделений Республиканского центра подготовки виртуальных военных специалистов в регионах республики.

Но все же главной проблемой, которая встает на пути осуществления этой блистательной образовательной задумки, является то, что в Беларуси нет компьютерных студий, которые могли бы разработать подобные программы. Следовательно, военному ведомству придется обратиться к западным разработчикам и пойти на расходы связанные с приобретением лицензии на их продукцию. [17,40]

Остается отметить, что в связи с указанными проблемами по разработке современных военных компьютерных игр, белорусский ВПК может позволить себе исключительно пока только разработку виртуальных тренажеров средств связи, автомобильной, бронетанковой, авиационной и специальной техники, работы над созданием которых проводятся на военном факультете БГУИР, факультетах УО ВАРБ совместно с НИИ ВС РБ, а также предприятием «Белфортекс», и, строго говоря, не являются военными компьютерными играми.

**Сравнительная оценка качества боевой подготовки с применением военных компьютерных игр Вооруженных Сил армий иностранных государств на современном этапе**

Сведения, приведенные в работе, показывают, что в вооруженных силах наиболее развитых стран, в частности в США, как страны с наиболее развитой инфраструктурой создания военных компьютерных игр, применение этих игр в процессе боевой подготовки своих войск поставлено на широком государственном уровне. Сейчас в этих странах происходит целенаправленный планомерный процесс создания сложных военных компьютерных игр, удовлетворяющих самым современным взглядам компьютерной индустрии. Затрачивается огромное количество сил и средств на разработку, совершенствование, рекламу и распространение специализированных локальных (однопользовательских) и глобальных (многопользовательских) компьютерных игр и аппаратных средств. В связи с этим Вооруженные силы США до 2010 года инвестируют более $50 млн. в разработку собственных военных компьютерных игр. Более того, армия не собирается конкурировать с коммерческими разработчиками игр, а всецело будет перенимать передовой опыт мировых разработчиков. Помимо $50 млн. у Вооруженных сил США есть дополнительный бюджет на покупку соответствующего оборудования для видеоигр, которое будет установлено уже в феврале-марте этого года. [33]

В настоящее время военные игры ряда АИГ по многим показателям превосходят свои «гражданские» аналоги, и очевидно в скором будущем пройдут времена, когда путем доработок и усовершенствований обычная компьютерная игра становилась полноправной военной. Уже сейчас, наиболее удачные военные компьютерные игры с успехом внедряются в гражданский сектор ИТ-индустрии государств-производителей.

Как было сказано, по мнению многих аналитиков, качество подготовленности военнослужащих, обучаемых посредством современных средств компьютерных технологий с использованием интересных и поучительных военных компьютерных игр, на порядок выше подготовленности военнослужащих, в процессе боевой подготовки которых указанные средства не использовались. Это утверждение сложно опровергнуть, учитывая весь вышеизложенный материал.

Что же касается отечественной сферы создания и применения военных компьютерных игр, безусловно, налицо явное отставание российских и тем более, белорусских производителей. В военном секторе дело обстоит намного хуже и никакому сравнению не подлежит. Однако, учитывая тот факт, что вооруженные силы развиваются в жестких условиях недостаточности финансирования со стороны государства, и, принимая в сведение те мероприятия, о которых указывалось выше, можно предположить что со временем отечественная компьютерная индустрия в комплексе с научно-исследовательскими структурами вооруженных сил вполне способна первоначально доработать обычные компьютерные игры под военные потребности, а вскоре и вовсе, создавать современные полномасштабные военные компьютерные игры в целях более качественной боевой подготовки войск с учетом всех современных требований к разрабатываемым компьютерным продуктам.

Исходя из всего выше сказанного, можно сделать вывод, что боевая подготовка с применением военных компьютерных игр в ВС АИГ, в частности ВС США, качественно лучше, чем в ВС РФ и ВС РБ

**Заключение**

Таким образом, при рассмотрении изучаемых вопросов данного обзора были последовательно подвергнуты анализу предпосылки возникновения, этапы развития военных компьютерных игр, применяемых в боевой подготовке вооруженных сил ряда государств на современном этапе. В результате чего была проведена сравнительная оценка состояния боевой подготовки вооруженных сил различных государств с применением военных компьютерных игр.

**Список использованных источников**

1.http://stra.teg.ru/library/game/0- Компьютерные игры ныне широко используются в вооруженных силах США

2.http://cybersecurity.ru\9632.html – Военные США зовут на службу через компьютерные игры\_\_18.05.2006 г.

3.file://localhost/izvestia.ru/news157588 – Пентагон берет на вооружение компьютерные игры\_\_14.12.2007 г.

4. file://localhost/probuem.ru/14682 – Армия создала студию компьютерных игр

5.file://localhost/psyfactor.org/psywar39.htm – Видеоигры в информационной и психологической борьбе\_\_ЗВО №2, 2005 г.

6.file://localhost/russiansanfran.com/341528 – Американским геймерам расскажут о службе в вооруженных силах\_13.04.2007 г.

7.file://localhost/tebyan.net/83190.html.-Компьютерные игры: вред и польза

8.file://localhost/vpk-news.ru/article.asp-Бои в виртуальной реальности. Компьютерные тренажеры могут поднять на новый уровень качество боевой подготовки, В. Шенк, 26.03–01.03.2008 г., ВПК №12 (228)

9.file://localhost/lenta.ru/noname.htm- Игры новых спартанцев. Западные армии используют компьютерные игры для обучения солдат.

10.http://clickz.com/showPage.html? page=3623910 – Американская армия запускает интерактивную кампанию для привлечения новобранцев\_\_15.01.2007 г.

11.http://www.newizv.ru/news/2008–08–29/96928/- Игры разума\_\_29.08.2007 г.

12.http://www.newizv.ru/news/2008–08–29/969458/- Компьютерные фрики будут служить в корейской армии\_\_22.03.2006 г.

13.http://www.newizv.ru/news/2008–08–29/969328/-Пентагон заманивает американцев в армию с помощью компьютерной игры

14.http://www.newizv.ru/news/2008–08–29/969328/-Появилась компьютерная игра на тему палестинской интифады\_\_04.06.2002 г.

15. Развитие систем компьютерного моделирования в вооружённых силах США-Резяпов Н.\_\_ЗВО №6 2007 с 17–23

16. file://localhost/article4603.htm – Виртуальные бои не за горами

17.E-mail: suruceab@n3-design.com – Развитие моделирования процессов управления в армиии использование новых средств обучения в учебных целях

(доклад в Софии на международной конференции)

18.file://localhost/forextimes.ru - Западные армии используют компьютерные игры для обучения солдат\_\_16.02.2006

19.http://www.sciencer.ru/ – Новости с войны в Ираке стали компьютерной игрой

20. http://inforos.ru/ – Виртуальный «Вектор» для Ирака\_\_30.05.2008 г.

21.http://www.compulenta.ru/-Британских солдат тренируют [с помощью игры Half-Life]\_\_ 21.07.2002 г.

22.http://www.compulenta.ru/-Компьютерные игры станут частью боевой

подготовки в корейской армии\_\_07.01.2009 г.

23. http:/info@traintech.ru? subject=Info % 20to % 20TrainTech % 20site – Современные тренажерные технологии

24.http:/news.playground.ru – Армейское игровое подразделение в США\_\_17.12.2007 г.

25.http://lenta.ru/internet/2002/07/03/army/ – В армию США будут завлекать гибридом Quake и Sims

26. www.rbcdaily.ru – Армия США создаст подразделение по выпуску игр

27.www.Lenta. Ru – Южная Корея призывает в армию геймеров

28.http://science.compulenta.ru – Армия Америки забросила в игру настоящих солдат\_27.12.2005 г.

29. www.rbcdaily.ru – Компьютерные игры помогают военным совершенствовать технику и тренировать бойцов

30.http://science.compulenta.ru – Raytheon планирует использовать игровые технологии для управления беспилотными самолетами

31.file://localhost/google.com/08\_027.htm – Подготовкой военнослужащих США к операциям в «горячих точках» займется индустрия развлечений\_\_08.07.2002 г.

32.http://www.ug.ru/issue/? action=topic&toid=11953 – Видеокультура: игра всерьез

33.http://www.utro.ru/articles/2008/11/26/783553.shtml – Солдат научат воевать по видеоиграм\_\_26.11.2008 г.

34.file://localhost/arms-еxpo.ru/055057052124049052048053.html – «Школе генералов российских – 175 лет»

35.file://localhost/businesspress.ru/article\_mId\_40\_aId\_32761.html – Пересмотрена методика отработки учебных дисциплин.

36.file://localhost/fcenter.ru/05 – America's Army ставит рекорды\_\_05.02.2009 г.

37.file://localhost/infomedia.mam.by/Makarevich.htm – К вопросу о научных основаниях критики компьютерных игр

38.http:/news.tut.by\51957.html – Первый Республиканский центр подготовки виртуальных военных специалистов будет создан в нашей стране\_13.04.2005 г.

39.http:/palm.newsru.com\igry.html – В Академии Генштаба открылся центр военных игр\_\_17.04.2003 г.

40.file://localhost/titus.kz/noname.htm – Компьютерные военные тренажеры

41.file://localhost/gamenews.php-Локализованная стратегия Tom Clancy’s EndWar увидит свет 6 марта 2009 г.

42. Вечерний выпуск новостей на ОНТ, выпуск от 11.03.2009 г.