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

Исполнитель: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Руководитель: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Минск, 2009 год

Содержание

Введение

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

2. Военные компьютерные игры в боевой подготовке Вооруженных Сил армий иностранных государств на современном этапе

Заключение

Список использованных источников

Введение

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.

Целью данной работы явилось рассмотрение предпосылок возникновения, этапов и перспектив развития военных компьютерных игр, применяемых в боевой подготовке вооруженных сил ряда государств на современном этапе, а также попытка провести сравнительную оценку состояния дел в боевой подготовке ВС различных АИГ с применением разрабатываемых военных компьютерных игр.

1. Предпосылки возникновения и обоснование использования военных компьютерных игр в боевой подготовке вооруженных сил на современном этапе

На заре компьютерной техники (60-е годы прошлого столетия) предпринимались интенсивные попытки использования различных имитационных систем военного назначения преимущественно в США и СССР. Однако практическое использование компьютерной техники и полученных на основе ее использования результатов было незначительным.

Период с 70-х по 80-е годы прошлого столетия характеризуются активизацией работы в этой области. Однако лишь только к началу 90-х годов уровень развития компьютерных технологий и средств коммуникаций предопределил первые попытки внедрения компьютерного моделирования имитации боевых действий, а впоследствии и компьютерных игр в повседневную деятельность ВС наиболее технологически развитых армий. Поэтому в вопросах боевой подготовки войск в этот период шло развитие в направлении увеличения числа военнослужащих, выполняющих учебно-боевые задачи с использованием тренажерных комплексов, а также с использованием первых прототипов военных компьютерных игр как таковых.

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. [15]

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.

Первоначально видеоигры были созданы в качестве тренажеров для персонала, деятельность которого требует быстрой реакции в ограниченные интервалы времени и обучение которого на натурных 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.

Сегодня игровая индустрия одна из самых динамично развивающихся отраслей. Согласно [15] Мировой рынок видеоигр оценивается в 11 млрд долларов в год и стремительно растет. Ожидается, что в 2009 году ежегодный объем продаж на мировом рынке коммерческих видеоигр может составить порядка 40 млрд долларов, часть из этой суммы будет неизбежно ассигновано на разработку, усовершенствование и внедрение военных компьютерных игр как для подготовки кадровых военных так и для продвижения этих игр на рынке.

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. Поскольку компьютерные видеоигры обладают полным набором таких средств, то они являются практически идеальной формой внушения.

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 АИГ.

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

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;

готовить военнослужащих к действиям в любых природно-географических условиях;

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;

формировать мировоззрение любого пользователя компьютерных игр в соответствии с принятой идеологией.

Помимо точного воспроизведения физических условий, в которых оказывается солдат, игроку приходится взаимодействовать с виртуальными сослуживцами, разбирающимися в военной стратегии, выказывающими эмоции и порой реагирующими на привычные фразы совершенно неожиданным образом. Кроме сослуживцев солдат общается с гражданскими лицами, которые тоже могут вести себя самым неожиданным образом: мать раненого ребенка в истерике катается в пыли, из окон высовываются люди и что-то гневно кричат и т. д.

Наиболее велика роль видеоигр в психологической работе как традиционно важного компонента морально-психологической подготовки военнослужащих. Ее цель — обеспечить эмоционально-волевую устойчивость личного состава к внешним раздражителям в условиях реальной боевой обстановки. 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.

Кроме того, компьютерные видеоигры внедряются как форма досуга личного состава для рационального использования внеслужебного времени военнослужащими и членами их семей.

В последнее время видеоигры стали активно использоваться в ряде АИГ при проведении кампании по военно-профессиональной ориентации молодежи. Ее цель — создание и поддержание в сознании военнослужащих и широких слоев общественности привлекательного имиджа вооруженных сил и военной службы. Чему служит подтверждением тот факт, что армия США и сайт Global Gaming League заключили сделку, в рамках которой военные инвестировали два миллиона американских долларов в развитие игрового сообщества, как сообщает [6]. Сайт, в свою очередь, оказал военным информационную поддержку. Спонсорская программа была запущена в июне 2007 года. По оценкам специалистов, сайт GGL ежемесячно в течении года посещало около 9,2 миллиона пользователей. Восемьдесят процентов из них составили лица призывного возраста от 17 до 24 лет.

Имеются сведения, что в США, военные компьютерные видеоигры используются в качестве рекламного средства, в частности вооружений и военной техники, разрабатываемых военно-промышленным комплексом этой страны. [5, 8]

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.).

Как утверждает [5] в скором будущем военная игровая индустрия, несомненно, продолжит свое стремительное развитие.

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.[5]

2. Военные компьютерные игры в боевой подготовке Вооруженных Сил армий иностранных государств на современном этапе

Подавляющее большинство сценариев проведения военных операций - от диверсий и управления боевыми машинами до ведения крупномасштабных военных операций в масштабах отдельной страны или целой планеты - уже использованы авторами компьютерных игр. Созданные ими сценарии очень сложны, многовариантны и часто максимально приближены к действительности, что в конечном итоге находит применение в различного рода программных продуктах.

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 «Marine Doom» в 1996 году.[1,5]

Позднее американская военная академия "Вест-Поинт" включила в учебную программу боевой подготовки тренировки с использованием серии тактических игр «Close Combat», "Ближний бой", первая из которых вышла в 1996 г., а последняя, пятая, - в 2000-м. 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.[8,9] В настоящее время Atomic Games по заказу командования морской пехоты США разработала для Close Combat специальный мод (набор файлов, содержащих информацию об игровом поле, характеристиках оружия и техники, а также другие данные, определяющие внешний вид игры) Close Combat Marines, который используется для тренировок командиров морпехов. Впрочем, при всех своих достоинствах Close Combat все-таки оставался игрой, весьма далекой от реальности.

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 Honour, Battlefield 1942 и так далее. К примеру Atomic Games в 1998 году разработала «First to fight» - игру, которую приняла в качестве учебного "пехотного симулятора" морская пехота США. Что касается First to fight, то этот шутер был разработан при активном содействии морской пехоты. В его создании участвовали 40 настоящих военнослужащих, которые консультировали разработчиков, объясняя им некоторые особенности тактики солдат в условиях городского боя. В FTF игрок является членом ударной группы морпехов из четырех человек. Именно поэтому морские пехотинцы выбрали игру в качестве тренажера. [18] В настоящее время игра уже включена в программы большинства учебных заведений, которые готовят специалистов для армии. Теперь армейские программисты разработали на ее базе несколько симуляторов, таких как Rainbow, SWAT, для отработки тактики применения различных специальных подразделений.[29] В настоящее время готовится к выпуску шутер о Великой отечественной войне - Red Orchestra (красная капелла) от компании Bold games, специализирующейся на подобных играх. Эта игра, как ожидается, также станет учебным пособием для военнослужащих специальных подразделений.[18]

Центр подготовки танкистов The Armor Fort Knox получил созданную специально для обучения офицеров тактическим навыкам версию коммерческого симулятора Janus.

Военный колледж, обучающий высокопоставленных офицеров (The Army Command and General Staff College), тренирует своих курсантов с помощью стратегической игры Decisive Action для обучения проведению военных операций в масштабе корпусов и дивизий. В футуристической танковой игре «Battlezone» военнослужащие отрабатывают навык нанесения первого удара и координации своих действий с другими экипажами. В симулятор были введены тактико-технические спецификации бронемашины Bradley.[1]

Колледж ВМС (Naval War College) учит своих курсантов управлять коммерческим флотом с помощью тактической игры. 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. Уже к марту 2009 г выйдет в свет абсолютно новая версия игры «Red Storm», известная под названием «Tom Clancy’s EndWar» [44] Действие этой игры происходит в 2020 г. В Третьей мировой войне участвуют США, Европа и Россия. Официальным поводом для войны считается нападение террористов на американскую космическую станцию Freedom Star, но на самом деле ее причины в другом... На тактической карте, отображающей общую расстановку сил на земном шаре, мы перемещаем войска, наблюдаем за передвижением фронтов и т.п.; затем можно перейти к непосредственному участию в боевых действиях. Под нашим командованием — пехота, танки, самолеты и даже орбитальные станции-бомбардировщики. Бои ведутся как в чистом поле, так и в городах, которых представлено четыре десятка (в том числе Москва, Париж, Вашингтон). Отдавать приказы можно голосом. Нужно сказать, что кроме режима для игрока-одиночки, есть мультиплеер по интернету.

Игра «Flight Simulator» компании Microsoft используется для подготовки курсантов в 65 военных школах, где готовятся летчики ВМС США.[1,5,8]

Как уже отмечалось выше, по мнению аналитиков, Одной из самых популярных военных компьютерных игр стала нашумевшая «Американская армия» («America's Army»). [25] Серия пока состоит из двух игр: «Операции» («Operations: Defend Freedom») и «Солдаты» («Soldiers»). Игра «Солдаты» представляет собой своего рода «курс молодого солдата». Игроки-новобранцы выбирают различные варианты военной карьеры, снаряжение, учатся пользоваться различными видами оружия. Целью является получение звания сержанта, выступая в ролях военного полицейского, пехотинца и даже специалиста по ремонту авиационной техники. Другая игра серии — «Операции» — включает 20 одиночных миссий — от нападения на штаб главнокомандующего («HQ Raid») до засады в горах («Mountain Ambush»). В «Американской армии» предусмотрен как режим одиночной игры, так и возможность игры в Интернете. Миссии в Интернете поддерживают до 32 игроков. Стоит упомянуть, что «Американская армия» отличается от большинства игр-«стрелялок», участники которых уничтожают все, что появляется на их пути. Здесь игроки обязаны подчиняться «своду правил» сетевой игры, отражающих в некоторой степени памятку для солдат армии США — «Правила ведения боевых действий». Любые «преступления» в игре наказываются.

Несмотря на то что разработка игры «Американская армия» стоила 6,3 млн долларов, ее можно бесплатно скачать с нескольких тематических сайтов. Любой пользователь всемирной сети может также заказать по Интернету бесплатный диск с этой игрой, и впоследствии периодически ее обновлять. Кроме того, «Американская армия» распространяется на пунктах приема личного состава призывников Вооруженных сил США и вкладывается в популярные компьютерные журналы.

По утверждению руководства Пентагона, в 2003 году некоторые новобранцы пришли в армию именно под воздействием этой игры. [3,4,5]

И только совсем недавно стало известно о выходе в свет уже третьей версии игры, которое ожидается к середине 2009 года. Разработчики игры America's Army объявили о том, что их продукт попал в Книгу Рекордов Гиннеса уникальным достижениям. [39]

Официально запущенная 4 июля 2002 года — в День независимости США — эта игра сразу же привлекла внимание молодежной аудитории. Так в августе 2003 года количество ее пользователей превысило 2 млн человек, а общее время, затраченное игроками на прохождение 1,8 млн игровых заданий, составило более 18,5 млн ч. По популярности среди молодежи «Американская армия» вышла на второе место в мире. А к январю 2007 года было зарегистрировано уже 8 миллионов пользователей. Для сравнения - на тот же период времени в Армии США службу проходило 519472 военнослужащих. На данный момент в игре насчитывается примерно 9.7 миллиона зарегистрированных пользователей. Согласно статистике, игра была скачана более 42 миллионов раз. Последняя версия America's Army была скачана 2.4 миллиона раз за полгода – что явилось своеобразным беспрецедентным рекордом для военных компьютерных игр. А вот наибольшее число человеко-часов, проведённых в бесплатном онлайновом шутере (по статистике на август 2008 года), составило более 230 миллионами человеко-часов игрового процесса. При этом игра устанавливалась пользователями из более чем 60 стран мира. [39]

Впервые в мировой истории официальный web-сайт вооружённых сил страны начал осуществлять поддержку видео игры. Кроме этого, America's Army - первый военный межплатформенный компьютерный игровой проект, прошедший государственное лицензирование.

Существуют некоторые сведения, что у «Американской армии» существует секретный прототип, предназначенный для обучения сотрудников спецслужб, охраняющих президента США. [4]

Совсем недавно, в СМИ было опубликовано официальное сообщение о номинирование на премию за достижения в области развития компьютерных игр «Золотая маска» лучшей компьютерной игры - шутера по итогам 2008 года, обладающей свойствами полноправной военной компьютерной игры «Call of Duty». Как указывается в источниках [42], семейство игр «Call of Duty» набрало наибольшее число голосов респондентов по всему миру, и, практически превысило количество выборов в пользу нашумевшей «America's Army» в 2007 году.

Компьютерные игры, описывающие управление самолетами и вертолетами, также используются военными. К примеру, Microsoft Flight Simulator используется для обучения курсантов в 65 военных школах, где готовятся летчики ВМФ США. Так, в «Апач» («Apache AH-64») геймерам предлагается провести операцию «Антитеррор» в образе пилотов знаменитого американского вертолета АН-64 «Апач». На них возложена задача по уничтожению обосновавшейся на территории одного из арабских государств террористической группировки, члены которой называют себя «Мученики Солнца». По сюжету игры судьба человечества зависит от действий двух американских пилотов. С помощью подобного рода видеоигр формируется образ современного военнослужащего армии США и именно его роль чаще всего предлагают принять игроку в американских видеоиграх. [5]

В целом, компьютерные симуляторы широко применяются в Вооруженных Силах США для обучения стрелков, водителей, летчиков, танкистов, механиков, моряков и т.д. К примеру, наработки компании Novalogic, создавшей популярную игру Delta Force, используются для создания боевой системы управления и связи Land Warrior, которой в перспективе будет оснащен каждый американский солдат.

Основными участниками очередных видеоигр, разрабатываемых компанией «Titan Systems», станут офицеры командного состава корпуса американской морской пехоты (US Marine Corps), a также старшие офицеры Тихоокеанского флота ВМС США. «Titan Systems» (штаб-квартира компании расположена в Сан-Диего), сотрудничающая с американским военным ведомством в течение 13 лет, получила очередной подряд от американских военно-морских сил на разработку виртуальных военных игр стоимостью 18 млн долларов. В новых разработках будут учтены все основные особенности ведения боевых действий на море.[5]

Особенно ценен для военнослужащих опыт, приобретенный в стратегических играх типа «Gettysburg». Ее сценарий основан на реальных событиях, происходивших во время гражданской войны в США, когда битва северян и южан при Геттисберге стала крупнейшим сражением. По неофициальным данным, «Gettysburg» на некоторое время стал любимой игрой курсантов американских военных училищ, проверявших свои теоретические знания и умения в виртуальном мире.

С 2002 года в ходе боевой подготовки американские морские пехотинцы учатся, играя в английские видеоигры. Полигоном для тренировок стала созданная компанией Codemasters игра «Операция. Точка взрыва» («Operation Flashpoint, Cold War Crisis»). Ее участник выступает в роли спецназовца, сражающегося с различными противниками. Кроме того, игроки управляют джипами, вертолетами и различными боевыми транспортными средствами. На командование морской пехоты произвели неизгладимое впечатление заложенные в программе возможности изменять сценарии игры и участвовать в боевых действиях на стороне любого из противников, а также система координации действий, которая позволяет игрокам действовать в команде.

В настоящее время по заказу ВС США разрабатываются компьютерные игры практически для всех категорий военнослужащих. Институт креативных технологий (компания, которая работает и с американской армией, и с Голливудом) представил игру «Mission Rearsal Exercise» из серии интерактивных тренажеров для американских рядовых и командиров взводов. Изображение на огромном киноэкране и звуковое сопровождение позволяют довольно точно воспроизводить атмосферу военных действий или природных катастроф. При помощи одного щелчка мышью можно изменить ход событий, чтобы личный состав отрабатывал действия в непредвиденных ситуациях.

Следует упомянуть, что в армии США командованием Армии США по разработке доктрины и боевой подготовке (TRADOC) открыто специальное подразделение Project Office for Gaming (TPO Gaming), которое займется разработкой и внедрением компьютерных игр в процесс обучения солдат. в котором будут работать около 15 человек. Среди сотрудников студии – как компьютерщики, так и отставные военные. [118] Специалисты TPO Gaming займутся интеграцией новейших технологий в области компьютерной графики в учебные симуляторы для военных. TPO Gaming также должно разработать специализированный инструментарий, с помощью которого солдаты смогут создавать собственные сценарии для обучения. Как ожидается, готов инструментарий будет не ранее 2015 года. [11]

Остается добавить, что есть сведения о том, что ВС США военные компьютерные видеоигры используются также и как нетрадиционная форма опроса общественного мнения и рекламы. Так, в рамках проектов «Army Strong» и «PolitRate» компания «Лаборатория НТР» анонсировала 27 марта 2003 года на специализированных сайтах www.goarmy.com и www.politrate.com соответственно видео-профили ряда реально существующих людей, служащих в армии США. Интерактивные функции сайта позволили изучить определенные армейские должности или пообщаться с виртуальным модулем (сайт «Army Strong») и сыграть первую компьютерную игру-голосование «Шок и трепет» (сайт «PolitRate») . Ее участники должны были выбрать, за кого они будут играть — за армию Ирака или же за антииракскую коалицию. Цель игры заключалась в том, чтобы выявить отношение интернет-общественности к военной кампании США и их союзников в Ираке. Следует отметить, что указанная PR-кампания имела информационную поддержку на нескольких телеканалах и поисковых машинах Google, Yahoo, YouTube и даже MySpace. [5]

Компьютерная компания GMX Media в 2004 году выпустила тактическую игру "Will of Steel". Главный герой которой, молодой офицер морской пехоты США, ведет в бой свой батальон, восстанавливая справедливость в Афганистане и Ираке. Особенностью игры явилось, стремление разработчиков создать полную иллюзию речевого общения меджу офицерами и их подразделениями, дав возможность военнослужащим почувствовать себя в роли настоящего боевого командира.[22]

Несколько ранее, компанией Survival Systems Group создана компьютерная игра-тренажер Modular Egress Training Simulator - METS ("Модульный тренажёр для отработки эвакуации"), поступивший летом 2002 года на вооружение корпуса морской пехоты США, который дал бойцам необходимый опыт быстрой эвакуации из терпящего бедствие вертолёта и, таким образом, значительно снизил процент потерь на начальных стадиях десантных операций. Сейчас тренировка на таком тренажёре входит в курс базовой подготовки некоторых подразделений МП США и включает в себя всего два дня интенсивных занятий. .[22]

Институт творческих технологий (ICT), курируемый Вооруженными силами и Университетом штата Северная Каролина, анонсировал проект разработки двух видеоигр, финансирование и тактическую поддержку которого взяла на себя армия США. Институт будет сотрудничать с FCS - совместным предприятием студии Sony Pictures ImageWorks и разработчика видеоигр Pandemic Studios - и с компанией Quicksilver Software с целью создания двух игр в течение ближайших двух лет. Игра C-Force предназначается для игровых консолей нового поколения, а игра CS-12, разрабатываемая ICT совместно с Quicksilver, - для ПК. В разработке игр примет участие штаб профессиональной подготовки и доктрин (Training & Doctrine Command) армии США. Игры позволят обучающимся управлять группами солдат, причем играющий в CS-12 сможет выполнять функции командира роты, а играющий в C-Force - командира взвода. [23]

Фирма Simon & Schuster Interactive выпустила Real War - потребительскую версию игры, разработанной Министерством обороны США для обучения солдат совместным боевым действиям. Эта игра позволяет игрокам участвовать в крупномасштабных боевых операциях, причем лейтмотивом игры является борьба с мятежниками на Ближнем Востоке. [23]

В американской Высшей военно-морской школе в стадии разработки находится новый военный симулятор GI Agent Editor. В симулятор заложены все имеющиеся данные о террористической организации "Аль-Каида", действиями которой руководит Усама бен Ладен. Симулятор предназначен для разработки военных операций против террористов. Как сообщает [23], разработчики игры надеются что рано или поздно им удастся создать симулятор, который способен будет, на основании имеющихся данных, предсказывать места и методы атак террористов.

Необходимо добавить, что армия США приступила к использованию системы визуализации военных компьютерных игр, построенную на основе графической системы SGI Onyx 3400, для создания высокореалистичных симуляторов, которые помогают готовить вооруженные силы к принятию эффективных решений в "горячих точках" за пределами США.

Трагические события в Ираке и Афганистане с участием ОВС НАТО послужили также прообразом ряда военных компьютерных игр.

В 2003 году на выставке Electronic Entertainment Expo была презентована трехмерная «стрелялка» «Охота на Саддама» (Quest for Saddam). В ней игроку предлагается «стать участником борьбы против иракского диктатора» и использовать против С. Хусейна самые разнообразные средства по собственному усмотрению. Основные моменты этой невзыскательной в плане аудиовизуальных характеристик игры — свержение статуи Хусейна в Багдаде и личная дуэль с бывшим иракским президентом.[5]

Другая компьютерная игра с тем же названием представляет собой карточный пасьянс. Однако вместо королей и дам на картах изображены Саддам Хусейн и члены его кабинета. Если кликнуть на эти карточные портреты, программа, кроме того, выдает их имена и должности, что как предполагалось поможет военнослужащим контингента войск в Ираке различать главных действующих лиц в Иракской кампании.

А уже в 2005 году Нью-йоркская фирма Kuma Reality Games воссоздаёт реальные мировые события, используя передовые инструменты игровой индустрии. KumaWar — первая игра этой фирмы, являющаяся командно-тактической игрой от первого и третьего лица, которая многократно обновляется по подписке, чтобы отразить события, разворачивающиеся в реальном мире.. [19,20]

Другим шедевром военно-игровой индустрии США, посвященной проблематике подготовки военнослужащих ограниченного контингента в Ираке и Афганистане стала игра Full Spectrum Warrior, которая также сделана по принципу KumaWar. Хотя действия "Воина полного спектра" развиваются в вымышленной стране Зекистан (Zekistan), по окружающей среде и персонажам нетрудно догадаться, что это может быть Ираком или Афганистаном. Кстати, Full Spectrum Warrior стал хитом лета 2007 года неожиданно для самих разработчиков из Pandemic Studios.

Недавно по заказу Научно-исследовательского института сухопутных войск США специальное подразделение разработки компьютерных игр для ВС США TRADOC начало заниматься созданием игровой виртуальной реальности с целью научить американских военнослужащих быть "культурно чувствительными" в различных обстоятельствах при выполнении боевых задач на заграничной территории США. В рамках решения этой задачи уже создана компьютерная игра под названием "Вектор" (Vector – аббревиатура от Virtual Environment Cultural Training for Operational Readiness – "Культурная подготовка в виртуальной среде в интересах боевой готовности"). Этот продукт представляет собой компьютерную интерактивную игру, в которой средствами виртуальной реальности создана максимально приближенная к реальности обстановка сегодняшнего Ирака. Например, игрок, выступающий в роли американского солдата, преследующего боевиков-террористов, должен по сценарию вступать в контакт с местными жителями (кстати, говорящими по-английски с арабским акцентом) в разных ситуациях и добиться от них добровольного сотрудничества. При этом он должен правильно соблюдать местные традиции, учитывать арабский менталитет, психологию и прочие местные особенности. При совершении ошибок игрок получает штрафные очки, а если таких ошибок набирается слишком много, он терпит виртуальное поражение, и игра должна быть переиграна заново.

В целом, командование армии США надеется, что подобные компьютерные игры, учитывая популярность среди американских солдат, помогут лучше подготовить военнослужащих к операциям в горячих точках, таких как Ирак, Афганистан, Палестина и т.п. и повысят их понимание особенностей культуры, традиций и обычаев местного населения. А это, в свою очередь, должно содействовать предотвращению новых «недоразумений», подрывающих авторитет США и стимулирующих рост антиамериканизма в «захватываемых» странах.

Остается добавить, что начиная с 2006 г. ВС США наряду с проведением обычных учений приступили планомерному процессу перехода на совершенно новый вид боевой подготовки – виртуальные учения, для чего в войска было направлено свыше трех тыс. копий игры Darwars Ambush, и ее усовершенствованного аналога Game After Ambush, которые позволили солдатам прорабатывать военные сценарии с учетом различных факторов, а затем анализировать их. Созданное виртуальное пространство игры поражает своими масштабами - 100x100 километров. [33]

Для прохождения подготовки солдат по этой видеоигре на базах в США и за границей создано 70 виртуальных тренировочных центров, а в каждом из них - по 52 рабочих места со всем необходимым оборудованием. Один центр сможет обеспечить одновременную подготовку целого взвода солдат. Для более масштабных учений тренировочные базы могут быть объединены через Интернет. [33] Также необходимо отметить, что в августе 2003 года расквартированные в Европе части ВВС США получили транш в 200 тыс. долларов на открытие 17 онлайновых игровых центров для 14 баз, каждой базе предстояло «освоить» от 7 до 20 тыс. долларов на оснащение специальной игровой комнаты — закупку мебели и приставок Xbox.

Стоит сказать, что, как уже отмечалось выше, американские вооруженные силы не единственная армия мира, обучающая тактическим боевым действиям своих военнослужащих с помощью передовых компьютерных технологий в программе боевой подготовки войск.

Компьютерные игры начали активно использовать британские и французские военные. В 2002 году для них была выпущена специальная версия известной игрушки Half-Life. С ее помощью, прежде чем попасть на поле настоящей битвы, британские или французские военные учились воевать в виртуальной реальности. Так, согласно [8] одно из подразделений британского миротворческого корпуса в Афганистане перед высадкой в этой стране в 2003 году проводило тренировки уличных боев на компьютерном военном симуляторе Half-Life. Этот симулятор уличных боев для британской армии был создан одной из компьютерных фирм, которая внедрила в игру оружие и экипировку, а также интерьеры, аналогичные "реальным". Система имеет название DIVE 2, Dismounted Infantry Virtual Environment ("Виртуальная пехотная среда"). Однако в отличие от американцев британский DIVE 2- не коммерческий продукт, и информации о нем в сети крайне мало. Остается добавить, что игроки с опытом отмечают: эта игра многое взяла у QUAKE-II, UNREAL и EPIC Megagames. У нее непростой сюжет, на который играющий может влиять непосредственно - своими действиями. Кроме того, игру отличает также то, что в ней участвуют интеллектуальные противники со сложной системой анализа ситуации.

В министерствах обороны этих стран считают, что эта игра поможет военным закрепить необходимые в бою навыки.[13,21]

Нужно добавить, что на базе мода игры Close Combat Marines компания Simtek Ltd по заказу британских ВВС разработала мод Close Combat RAF Regiment для тренировки военнослужащих сухопутного полка Королевских военно-воздушных сил. [18,23]

Министерство обороны Королевства Дании начало использование для обучения своих танкистов компьютерную игру Steel Beasts, разработанную калифорнийской компанией eSim Games. Steel Beasts представляет собой танковый симулятор, позволяющий игроку (или игрокам) действовать как на уровне экипажа, так и на уровне штабного командования, и предоставляющий богатые возможности по созданию собственных игровых сценариев. Заказчикам из Дании eSim Games подготовила специально переработанную версию игры, названную Steel Beasts DAV. В нее вошли многие новшества, которые для широкой публики будут представлены в продолжении Steel Beasts II. [21,23]

Встречаются сведения, что в 2005 году Индонезия впервые заявила о желании покупать военные игры, разрабатываемые компьютерной промышленностью США, однако американцы отказались продавать свои военные симуляторы, мотивируя этот шаг прежде всего строгой «направленностью» своей продукции на нужды ВС США [8]. В свою очередь на данном уровне развития Индонезия сама не способна разрабатывать и внедрять в войска свою собственную компьютерную продукцию, как следует из официальных заявлений местных властей.

ВВС Южной Кореи уже начали нанимать на работу профессиональных игроков компьютерных игр, чтобы с их помощью протестировать обучающие программы. Как и планировалось, после прохождения военной подготовки, они будут помогать разрабатывать маршруты полетов на авиастимуляторах. Во время службы в армии игрокам будет разрешено участвовать в международных компьютерных турнирах, однако они не смогут зарабатывать на этом деньги. Их работа будет расцениваться как прохождение полноценной военной службы, которая обязательна в Корее для всех юношей старше 20 лет.

Между тем примеру США в создании военных компьютерных игр последовали и арабские экстремисты. По сообщению сайта Xengamers со ссылкой на информационное издание Lebanon, экстремистская организация Народное движение за освобождение Палестины («Хезболлах») объявила о разработке своей видеоигры. Это «стрелялка», напоминающая по своей концепции «Американскую армию». Правда, здесь экстремистам-игрокам из «Хезболлы» предстоит руководить группой арабских террористов, которые должны сеять смерть и разрушения в поселениях израильтян.[5] Вдобавок теперь, как передает [14], арабские любители компьютерных игр смогут почувствовать себя палестинским юношей в первые месяцы интифады. В Сирии появилась игра под названием "Под ясенем". Она начинается с того, что палестинский подросток по имени Ахмад бросает камни в израильских солдат. Со временем навыки "героя" растут и он становится настоящим бойцом против "сионистов" - так в игре обозначаются израильтяне - стреляет в поселенцев и срывает израильский флаг. Далее он спасает раненых палестинцев и, в конце концов, присоединяется к боевикам на юге Ливана. Эта игра пользуется огромной популярностью в арабском мире и уже вызвала критику Израиля, в котором, как следует из [14,19], запрещена боевая подготовка военнослужащих регулярной армии ЦАХАЛ при помощи военных компьютерных игр вовсе.

Встречаются разрозненные сведения о некоторых доработках ряда военных компьютерных обучающих программ и игр военными специалистами Польши, ФРГ и стран Балтии.[21,22] Следовательно, можно предположить, что очевидно существуют определенные программы взаимопомощи в боевой подготовке войск, в частности с использованием военных компьютерных игр, в рамках стран-участниц североатлантического альянса.

Список использованных источников в обзоре

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\_\_18.05.2006г

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

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, 2005г

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

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, 26.03-01.03.2008г, ВПК № 12 (228)

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\_\_15.01.2007г

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

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

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\_\_04.06.2002г

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

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 http://inforos.ru/ - Виртуальный "Вектор" для Ирака\_\_30.05.2008г

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

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

подготовки в корейской армии\_\_07.01.2009г

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

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

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\_27.12.2005г

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\_\_08.07.2002г

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\_\_26.11.2008г

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\_\_05.02.2009г

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\_13.04.2005г

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

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 2009г.

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