

ПРИМЕНЕНИЕ ВОЕННЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ПРИ ИЗУЧЕНИИ ТАКТИКИ ОБЩЕВОЙСКОВОГО БОЯ

Шелепень И.К.

*Белорусский государственный университет информатики и электроники
г. Минск, Республика Беларусь*

Вершило Д.Н.

В данной работе рассмотрена эффективность военных компьютерных игр при изучении тактики.

Тактику, как показывает опыт, можно изучать двояко:

1) Исключительно путем личного боевого опыта
2) Путем тщательного предварительного изучения теории, завершаемого лишь затем боевым опытом. Первый путь труден, тернист, не всегда под рукою, ибо войны бывают не часто, дорог, ибо ошибки оплачиваются кровью как чужою, так подчас и своей собственной, и, наконец, ненадежен, потому что участник боя, замкнутый на небольшом участке местности, видящий лишь свою часть и то не всю, с трудом разбирается в общей обстановке и склонен возводить в общие правила те частные случаи, свидетелем которых он являлся.

Однако и второй путь изучения тактики имеет свои недостатки. Уединившись в кабинете, трактуя по-своему описания боев и походов, всегда недостаточные по содержанию и составленные с ошибками, военный человек незаметно для себя может легко обратиться в отвлеченного теоретика.

Таким образом, изучение тактики в мирное время слагается из теоретического курса и ряда практических работ в виде решения задач на планах, военных игр, полевых поездок, учений и маневров. [1]

В арсенал инструментария всех звеньев руководства вооруженных сил (ВС) наиболее развитых государств уже довольно давно и прочно вошло применение компьютерного моделирования имитации боевых действий, 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. [3]

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.

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. [2]

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

- 1) воссоздавать реалистичную многомерную картину современного боя;
- 2) отрабатывать тактику ведения боевых действий в соответствии с принципами ведения современного боя, при этом оставаясь абсолютно безопасным средством обучения;
- 3) готовить военнослужащих к действиям в любых природно-географических условиях;

Необходимо также отметить, что применение компьютерных игр в боевой подготовке военнослужащих имеет также и экономическую составляющую – относительно дешевизну по сравнению с иными формами и методами обучения военнослужащих (использование учебных полигонов, танкодромов, проведение учений и т.п.). 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. [4]

Список использованных источников:

1. Морозов Н., *Общая тактика: Изд-во отд. Военной литературы, Москва – 1928*
2. Интернет-ресурс: psyfactor.org/psywar39.htm -Видеоигры в информационной и психологической борьбе __ЗВО №2, 2005г, дата доступа 18.04.2013
3. Интернет-ресурс: vrk-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)
4. Интернет-ресурс: titus.kz/noname.htm - Компьютерные военные тренажеры