

ЕТАКЧИ ХОРИЖИЙ ДАВЛАТЛАР ҚУРОЛЛИ КУЧЛАРИДА ҲАРБИЙ ЎҚУВЛАРНИ ЗАМОНАВИЙ КОМПЬЮТЕР ЎЙИНЛАРИ ВОСИТАСИДА ЎТКАЗИШ ТАЖРИБАСИ

Азимов Миродил Абдихалимович

Ўзбекистон Республикаси Қуrolли Кучлари Академияси катта ўқитувчиси

Аннотация: *ушбу мақолада хорижий давлатлар қуrolли кучларида ҳарбий хизматчилар ва бўлинмаларни жанговар тайёргарликдан ўтказишда замонавий компьютер ўйинлари воситасидан фойдаланиш тажрибаси тўғрисида сўз юритилади.*

Калит сўзлар: *Глобал ўйин лигаси веб-сайти, видео ўйинлар, замонавий компьютер ўйинлари, компьютер технологиялари, дастурлаш технологиялари, телекоммуникация.*

Етакчи хорижий давлатларнинг қуrolли кучлари бошқарувининг барча даражадаги воситаларининг арсеналида замонавий компьютер ўйинлари портотипи сифатида узоқ вақтдан бери ва қатъий равишда ҳарбий ҳаракатлар тақлид қилишнинг компьютер симуляциясидан фойдаланиш киритилган. Унинг кўлами ўн йилдан ортиқ вақт давомида ҳар қандай самолётни куриш ва улардан фойдаланиш самарадорлигини ошириш билан боғлиқ бўлган бир нечта устувор йўналишлардан биридир.

Компьютер технологиялари, дастурлаш технологиялари ва телекоммуникацияларни ривожлантириш динамикаси жанговар ҳаракатларни (шу жумладан, ҳарбий компьютер ўйинларини) тақлид қилиш учун турли хил тизимларни яратишда ва шунинг учун уларнинг асосий қўлланилиши соҳаларида - кўшинларнинг жанговар тайёргарлигида катта ютуқ бўлди [1].

Ушбу ишнинг мақсади ҳозирги босқичда бир қатор давлатлар қуrolли кучларининг жанговар тайёргарлигида қўлланиладиган ҳарбий компьютер ўйинларининг пайдо бўлиши, босқичлари ва ривожланиш истиқболларини кўриб чиқишдан иборат эди. Ишлаб чиқилган ҳарбий компьютер ўйинларидан фойдаланган ҳолда етакчи хорижий давлатлар қуrolли кучларининг жанговар тайёргарлиги ҳолатини қиёсий баҳолаш.

Ҳозирги босқичда Қуrolли Кучларнинг жанговар тайёргарлигида ҳарбий компьютер ўйинларидан фойдаланишнинг пайдо бўлиши ва мантиқий шартлари.

1990 йилларнинг бошидан бери илғор хорижий давлатлар Қуrolли Кучларининг аксарияти ўзларининг ҳарбий-техник сиёсатини шакллантиришда компьютер ўйинларини кўшинларни жанговар тайёргарликнинг устувор технологиялари қаторига киритдилар.

Компьютер ўйинлари ҳозирги вақтда одамларнинг кайфиятини, ҳис-туйғуларини, иродасини тўғри йўналишга ўзгартириш, онга зарур мафкуравий ва

ижтимоий муносабатларни киритиш, фикрлаш ва хатти-ҳаракатларнинг муайян стереотипларини шакллантириш учун таъсир қилишнинг нисбатан янги, аммо аллақачон кенг қўлланиладиган шаклидир [2].

Потенциал душманнинг реал тасвирини яратишдан ташқари, видео ўйинлар сизга қўшимча вазифаларни ҳал қилишга имкон беради, масалан:

замонавий жангларнинг реал кўп ўлчовли расмини қайта яратиш;

жанговар ҳаракатларни замонавий жанговар тамойилларга мувофиқ ўтказиш тактикасини ишлаб чиқиш, шу билан бирга мутлақо хавфсиз машғулот воситаси сифатида;

ҳарбий хизматчиларни ҳар қандай табиий ва географик шароитларда ҳаракатларга тайёрлаш;

ҳарбий хизматчиларни жанговар тайёргарлик фанлари, ҳар қандай қурол ва ҳарбий техниканинг ишлаш кўрсаткичлари бўйича самарали ўқитиш;

умумий уфқларингизни кенгайтириш;

жанговар ҳаракатларда қатнашаётган ҳарбий хизматчиларнинг стрессини енгиллаштириш;

компьютер ўйинларидан ҳар қандай фойдаланувчининг дунёқарашини қабул қилинган мафкурага мувофиқ шакллантириш.

Ҳарбий хизматчиларнинг маънавий ва психологик тайёргарлигининг анъанавий муҳим таркибий қисми сифатида психологик ишда видео ўйинларнинг роли катта. Унинг мақсади ҳақиқий жанговар вазиятда ходимларнинг ташқи огоҳлантиришларга ҳиссий ва иродавий барқарорлигини таъминлашдир. Видео ўйинларнинг асосий афзаллиги шундаки, ўқувчиларнинг ҳаёти ва соғлиғига ҳақиқий таҳдид бўлмаса, виртуал ҳақиқатнинг психологик шароитлари курашга яқин, яъни психологик жиҳатдан ўйин шароитлари билан таққосланадиган самарадорликка эришилади. Видео ўйинлар катта харажатларсиз ва одамлар ҳаётига хавф туғдирмасдан, ҳарбий операцияларни олдиндан ўтказиш тажрибасини олиш имкониятини беради. Масалан катта миқёсли тактик ўқувларга шахсий таркибни тайёрлаш мақсадида ўтказиладиган тактик-саф машқлари, штаб ўқувлари ва кичик бўлинмалар билан ўтказиладиган амалий машқлар компьютер ўйинлари кўринишида ўтказиш мумкин бўлади.

Сўнгги пайтларда видео ўйинлар бир қатор хорижий давлатларда ёшларни ҳарбий касбий йўналтириш кампаниясида фаол фойдаланилмоқда. Унинг мақсади ёш авлодда ва кенг жамоатчилик онгида қуролли кучлар ва ҳарбий хизматнинг жозибали қиёфасини яратиш ва сақлашдир. АҚШ армияси ва Глобал ўйин лигаси веб-сайти ўртасида ўйинлар ҳамжамиятини ривожлантириш учун ҳарбийлар икки миллион АҚШ доллари сармоя киритган битим тузганлиги шундан далолат беради. Сайт, ўз навбатида, ҳарбийларга ахборот ёрдамини кўрсатган. Ҳомийлик дастури 2007 йил июнь ойида бошланган. Мутахассисларнинг фикрича, йил давомида Глобал ўйин лигаси веб-сайтига ҳар ойда тахминан 9,2 миллион фойдаланувчи

ташриф буюрган. Уларнинг 80 фоизини 17 ёшдан 24 ёшгача бўлган ҳарбий хизматга чақирув ёшдагиларни ташкил этган.

Шуни ҳам таъкидлаш керакки, ҳарбий хизматчиларни жанговар тайёргарликда компьютер ўйинларидан фойдаланиш иқтисодий таркибий қисмга эга - ҳарбий хизматчиларни тайёрлашнинг бошқа шакллари ва усулларига нисбатан арзонлиги (ўқув полигонлари, танк йўллари, машқларни ўтказиш ва бошқалар).

Ҳозирги босқичда хорижий давлатлар армиялари Куролли Кучларининг жанговар тайёргарлигидаги ҳарбий компьютер ўйинлари.

Ҳарбий операцияларни ўтказиш сценарийларининг аксарияти - саботаж ва жанговар транспорт воситаларини бошқаришдан тортиб алоҳида мамлакат ёки бутун сайёра миқёсида кенг қўламли ҳарбий операцияларни ўтказишгача - аллақачон компьютер ўйинлари муаллифлари томонидан қўлланилган. Улар томонидан яратилган сценарийлар жуда мураккаб, кўп қиррали ва кўпинча ҳақиқатга имкон қадар яқин бўлиб, охир-оқибат ҳар хил турдаги дастурий маҳсулотларда қўлланилишини топади.

Сўнгги ўн йил ичида Пентагон буйруғи билан видео ўйинлар жадал ишлаб чиқилди, улар жанговар тайёргарлик бўйича ҳақиқий ўқув курслари ва қўлланмалардир. 1994 йилда пайдо бўлган "Доом" ўйини (ишлаб чиқарувчи "ИД Софтваре") эди. У АҚШ Мудофаа вазирлиги мутахассислари томонидан махсус кучлар аскарларини тайёрлаш учун компьютер симуляторларининг потенциал портотипи сифатида тан олинган.

АҚШ Мудофаа вазирлиги буюртмаси билан Ижодий технологиялар институти ва Калифорния университети 1996 йилда Денгиз пиёдалари корпуси учун Марине Доом компьютер симулятори портотипини яратди.

Кейинчалик Американинг "West Point" ҳарбий академияси жанговар тайёргарлик бўйича ўқув дастурига "Яқин жанг", "Мелее" тактик ўйинларидан фойдаланишга киритилган, уларнинг биринчиси 1996 йилда, охиригиси, бешинчиси 2000 йилда чиқарилган. Атом ўйинларидан ушбу ўйинни ишлаб чиқувчилар Иккинчи Жаҳон уруши пайтида қуруқликдаги кучлар компанияси ҳаракатларининг тўлиқ ишончли симуляциясини яратдилар. Яқин жангда ўйинчи операцияни қушнинг назари билан кузатиб, ўз бўлинмасини жанг майдонида бошқаради. Ўйин майдони, қурол ва жиҳозларнинг хусусиятлари, шунингдек ўйиннинг кўринишини белгилайдиган бошқа маълумотлар акс этирилади. Яқин жанговар денгиз пиёдалари, денгиз қўмондонларини тайёрлаш учун ишлатилади [3].

Ҳозирда ўйин армия учун мутахассислар тайёрлайдиган кўпгина таълим муассасаларининг дастурларига киритилган. Энди армия дастурчилари турли хил махсус бўлинмалардан фойдаланиш тактикасини ишлаб чиқиш учун унинг асосида Раинбоу, SWAT каби бир нечта симуляторларни ишлаб чиқдилар. Ҳозирда бундай ўйинларга ихтисослашган Болд ўйинлари компаниясидан Улуғ Ватан уруши ҳақидаги - Қизил оркестр (қизил черков) чиқаришга тайёрланмоқда. Бу ўйин, шунингдек, махсус кучлар аскарлари учун ўқув қуроли бўлиши кутилмоқда.

Иккинчи жаҳон уруши отишмалари учун Ред Орчетра ҳозирда бундай ўйинларга ихтисослашган Болд Гамес компанияси томонидан тайёрланмоқда. Бу ўйин, шунингдек, махсус кучлар аскарлари учун ўқув қуроли бўлиши кутилмоқда.

Юқорида таъкидланганидек, таҳлилчиларнинг фикрича, энг машҳур ҳарбий компьютер ўйинларидан бири шов-шувли "Америка армияси" бўлган.

2002 йилдан бери жанговар машғулотлар пайтида АҚШ денгиз пиёдалари инглиз тилидаги видео ўйинларни ўйнаш орқали ўрганмоқда. Машғулот майдончаси "Операция. Портлаш нуқтаси" ("Операция Флашпоинт, Совуқ уруш инқироzi"). Унинг иштирокчиси турли рақибларга қарши курашувчи команда сифатида ҳаракат қилади. Бундан ташқари, ўйинчилар жиплар, вертолётлар ва турли хил жанговар транспорт воситаларини бошқарадилар. Денгиз пиёдалари жамоаси дастурнинг ўйин сценарийларини ўзгартириш ва рақибларнинг исталган томонида жанговар ҳаракатларда қатнашиш қобилияти, шунингдек, ўйинчиларга жамоа бўлиб ҳаракат қилиш имконини берувчи мувофиқлаштириш тизимидан хайратда қолди [3].

ГМХ Медиа компьютер компанияси 2004 йилда "Вилл оф Стеел" тактик ўйинини чиқарди. Унинг бош қаҳрамони, АҚШ денгиз пиёдалари корпусининг ёш офицери Афғонистон ва Ироқда адолатни тиклаш учун ўз батальонини жангга олиб боради. Ўйиннинг ўзига хос хусусияти ишлаб чиқувчиларнинг офицерлар ва уларнинг бўлинмалари ўртасида оғзаки мулоқотнинг тўлиқ иллюзиясини яратиш истаги эди, бу эса ҳарбийларга ўзини ҳақиқий жанговар қўмондон каби ҳис қилиш имконини беради.

Симон & Счустер Интерастиве АҚШ Мудофаа вазирлиги томонидан аскарларни биргаликда жанг қилишга ўргатиш учун ишлаб чиқилган ўйиннинг истеъмолчи версияси бўлган Реал Варни чиқарди. Ушбу ўйин ўйинчиларга кенг қўламли ҳарбий операцияларда қатнашиш имконини беради, ўйиннинг афсонаси Яқин Шарқдаги исёнчиларга қарши курашдир.

Бундан ташқари, АҚШ армияси СГИ Онйх 3400 график тизимига асосланган ҳарбий ўйинларни визуализация қилиш тизимидан фойдаланишга киришди, бу эса ҳарбийларни Қўшма Штатлардан ташқаридаги "қайноқ нуқталар"да самарали ечимларга тайёрлашга ёрдам берадиган юқори реал симуляцияларни яратишга киришди[3].

АҚШ Қуроли Кучлари учун компьютер ўйинларини ишлаб чиқиш бўйича ТРАДОС махсус бўлинмаси АҚШ армияси тадқиқот институти талабига биноан америкалик ҳарбий хизматчиларни турли вазиятларда "маданий жиҳатдан сезгир" бўлишга ўргатиш мақсадида виртуал реаллик ўйинларини яратишни бошлади. АҚШнинг чет эл ҳудудида жанговар миссияларни бажариш. Ушбу вазифани амалга ошириш доирасида аллақачон "Вектор" номли компьютер ўйини яратилган (Вектор – Виртуал муҳитнинг оператив тайёргарлик учун маданий ўқитиш қисқартмаси – "Жангга шайлик манфаатлари йўлида виртуал муҳитда маданий ўқитиш"). Ушбу маҳсулот интерактив компьютер ўйини бўлиб, унда бугунги Ироқ муҳити виртуал реаллик орқали имкон қадар ҳақиқатга яқин яратилган. Масалан, ўйинчи сценарий

бўйича террорчи жангчиларни таъқиб қилаётган америкалик аскар ролини ўйнаб, у турли вазиятларда маҳаллий аҳоли билан алоқага киришиши ва улардан ихтиёрий ҳамкорликни олиши керак. Шу билан бирга, у маҳаллий анъаналарни тўғри кузатиши, араб менталитети, психологияси ва бошқа маҳаллий хусусиятларни ҳисобга олиши керак. Хатоларга йўл қўйганда, ўйинчи жарима очколарини олади ва агар бундай хатолар жуда кўп бўлса, у виртуал мағлубиятга учради ва ўйин яна такрорланиши керак [3].

Умуман олганда, АҚШ армияси қўмондонлиги бундай компьютер ўйинлари америкалик аскарлар орасида машҳурлигини ҳисобга олиб, ҳарбий хизматчиларни Ироқ, Афғонистон, Фаластин ва бошқалар шу каби “қайноқ нуқталар”даги операцияларга яхшироқ тайёрлашга ёрдам беради, деган хулосага келган. Маҳаллий аҳолининг маданияти, анъана ва урф-одатлари ҳақидаги тушунчаларини ошириш. Бу эса, ўз навбатида, Қўшма Штатлар обрўсига путур етказувчи ва “қўлга олинган” мамлакатларда антиамериканизм кучайишига туртки берадиган янги “тушунмовчиликлар”нинг олдини олишга ёрдам бериши керак [3].

Шуни қўшимча қилиш керакки, 2006 йилдан бери АҚШ Қуролли Кучлари одатий машқлар билан бир қаторда жанговар тайёргарликнинг мутлақо янги турига - виртуал машқларга ўтишнинг тизимли жараёнини бошладилар, улар учун Дарварс Амбуш ўйинининг уч минг нусхаси ва аскарларга турли омилларни ҳисобга олган ҳолда ҳарбий сценарийларни ишлаб чиқиш ва кейин уларни таҳлил қилиш имконини берадиган такомиллаштирилган аналогли Гаме Афтер Амбуш. Ўйиннинг яратилган виртуал майдони ўзининг микёси билан ҳайратда қолдиради - 100x100 километр. Ушбу видео ўйин учун аскарларни тайёрлаш учун Қўшма Штатлар ва хориждаги базаларда 70 та виртуал ўқув марказлари яратилган ва уларнинг ҳар бирида барча зарур жиҳозларга эга 52 та иш жойи мавжуд. Битта марказ бир вақтнинг ўзида бутун бир взвод аскарларини тайёрлашни таъминлай олади. Каттароқ машқлар учун ўқув базаларини Интернет орқали улаш мумкин. Шуни ҳам таъкидлаш керакки, 2003 йил август ойида Эвропада жойлашган АҚШ ҳарбий-ҳаво кучлари бўлинмалари 14 та база учун 17 та онлайн ўйин марказларини очиш учун 200 минг доллар миқдорида маблағ олди, ҳар бир база 7 мингдан 20 минггача "ўзлаштириши" керак эди. Ушбу маблағлар махсус ўйин хонаси жиҳозлашга сарфланган [3].

Айтиш жоизки, юқорида таъкидланганидек, АҚШ Қуролли Кучлари ўз ҳарбийларини қўшинларни жанговар тайёргарлик дастурида илғор компьютер технологияларидан фойдаланган ҳолда тактик жанговар ҳаракатларга ўргатувчи дунёдаги ягона армия эмас.

Компьютер ўйинлари инглиз ва француз ҳарбийлари томонидан фаол қўлланила бошланди. 2002 йилда улар учун машҳур Ҳалф-Лифе ўйинининг махсус версияси чиқарилди. Унинг ёрдами билан ҳақиқий жанг майдонига киришдан олдин инглиз ёки француз ҳарбийлари виртуал ҳақиқатда жанг қилишни ўргандилар. Шундай қилиб, Британия тинчликпарвар корпусининг Афғонистондаги бўлинмаларидан бири 2003 йилда ушбу мамлакатга қўнишдан олдин Ҳалф-Лифе

компьютер ҳарбий симуляторида кўча жанги бўйича машғулотлар ўтказган. Британия армияси учун ушбу кўча жанги симулятори ўйинга қурол ва жиҳозларни, шунингдек, "ҳақиқий" каби интерьерларни киритган компьютер компанияларидан бири томонидан яратилган. Тизим ДИВЕ 2, Дисмоунтед Инфантрий Виртуал Энвиронмент ("Виртуал Инфантрий Энвиронмент") деб номланади. Бироқ, америкаликлардан фарқли ўлароқ, Британия ДИВЕ 2 тижорат маҳсулоти эмас ва тармоқда у ҳақида жуда кам маълумот мавжуд. Тажрибали ўйинчиларнинг таъкидлашича, бу ўйин ҚУАКЕ-ИИ, УНРЕАЛ ва ЭПИС Мегагамесдан кўп нарсани олган. Унинг қийин сюжети бор, ўйинчи унга тўғридан-тўғри таъсир қилиши мумкин - ҳаракатлари билан. Бундан ташқари, ўйин вазиятни таҳлил қилишнинг мураккаб тизимига эга бўлган ақлли рақибларни ўз ичига олганлиги билан ҳам ажралиб туради [2].

Бу мамлакатлар мудофаа вазирликлари бу ўйин ҳарбийларга жанговар ҳаракатларда зарур бўлган кўникмаларни мустаҳкамлашга ёрдам беради, деб ҳисоблайдилар.

Дания Қироллиги Мудофаа вазирлиги Калифорниянинг эСим Гамес компанияси томонидан ишлаб чиқилган Стеел Беастс компьютер ўйинидан ўз танкерларини тайёрлаш учун фойдаланишни бошлади. Стеел Беастс - бу ўйинчига (ёки ўйинчиларга) ҳам экипаж даражасида, ҳам штаб-квартира қўмондонлиги даражасида ишлашга имкон берувчи танк симулятори ва ўз ўйин сценарийларингизни яратиш учун бой имкониятларни тақдим этади. Даниялик миждозлар учун эСим Гамес ўйиннинг Стеел Беастс ДАВ деб номланган маҳсус қайта ишлаб чиқилган версиясини тайёрлади. У Стеел Беастс ИИ нинг давоми сифатида кенг оммага тақдим этиладиган кўплаб янгиликларни ўз ичига олади [2].

2005 йилда Индонезия биринчи марта АҚШ компьютер саноати томонидан ишлаб чиқилган ҳарбий ўйинларни сотиб олиш истагини эълон қилганлиги ҳақида далиллар мавжуд, аммо америкаликлар ўзларининг ҳарбий симуляторларини сотишдан бош тортдилар, бу эса биринчи навбатда ўз маҳсулотларини қатъий "йўналтирилганлиги" билан изоҳлади. АҚШ Қуролли Кучларининг эҳтиёжлари. Ўз навбатида, ривожланишнинг ушбу даражасида Индонезиянинг ўзи ҳам маҳаллий ҳокимият органларининг расмий баёноتلаридан келиб чиққан ҳолда ўз компьютер маҳсулотларини ишлаб чиқиш ва қўшинларга киритишга қодир эмас [2].

Жанубий Корея ҳарбий-ҳаво кучлари аллақачон ўқув қўлланмаларини синаб кўриш учун профессионал видео ўйинчиларни ёллашни бошлади. Режага кўра, ҳарбий тайёргарликдан ўтгандан сўнг, улар парвоз стимулятори маршрутларини ишлаб чиқишга ёрдам беради. Армияда хизмат қилиш пайтида ўйинчиларга халқаро компьютер турнирларида қатнашиш учун рухсат берилади, аммо улар бундан пул ишлай олмайди. Уларнинг иши Кореяда 20 ёшдан ошган барча ўғил болалар учун мажбурий бўлган тўлиқ ҳарбий хизматдан ўтиш сифатида қаралади[2].

Хулоса: Етакчи хорижий давлатлари Қуролли Кучларида қўшинларни жанговар ҳаракатларга тайёрлаш замонавий ахборот технологияларидан кенг

фойдаланилган ҳолда амалга оширилиши йўлга қўйилган бўлиб, ҳарбий хизматчиларни жанговар тайёргарлигини оширишда компьютер махсус ўқув дастурлари ёрдамида махсус операцияларни режалаштиришга, жанговар маконни моделлаштириш ва имитация қилишни такомиллаштиришга, кўшинларнинг ҳақиқий иштироки билан амалга ошириладиган тадбирлар билан биргаликда олиб боришга алоҳида эътибор қаратаётганлигини кўришимиз мумкин. Бу эса ўз навбатида ўқувларни ўтказишдаги сарф-харажатларни камайтириш ва бошқарув органларининг оператив бошқарув фаолиятини осонлаштиришга хизмат қилиши аниқланди.

Компьютер дастурлари яратиш билан шуғулланувчи компаниялар қуролли кучлар раҳбарияти буюртмаларига асосан жанговар ҳаракатлар динамикасидан келиб чиқиб ҳарбий хизматчилар ва бўлинмаларни тайёрлашда фойдаланиладиган махсус компьютер ўйинлари яратмоқда ва армияларда фойдаланилмоқда.

Фойдаланилган адабиётлар:

1. Ибрагимов, М.М. Опыт боевого применения вооруженных сил зарубежных государств в военных конфликтах современност: учебник / М.М. Ибрагимов. – Т., – 2017 – 287-313 с.
2. Военная компьютерные игры в боевой подготовке вооруженных силах армий иностранных государств на современном этапе [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [хтти://www.милитарй.бобродобро.ру/454](http://www.милитарй.бобродобро.ру/454) - Дата обращения: 20.09.2023.
3. Компьютерные игры ныне широко используются в вооруженных силах США. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [хтти://www.стра.тег.ру/либрарй/гаме/0](http://www.стра.тег.ру/либрарй/гаме/0) - Дата обращения: 16.09.2023.