

Vilniaus Universitetas
TARPTAUTINIŲ SANTYKIŲ IR POLITIKOS MOKSLŲ INSTITUTAS

POLITIKOS MOKSLŲ BAKALAURO PROGRAMA

ROBERTA LAPIENYTĖ

IV kurso studentė

VIRTUALIZUOTO KARINIO RENGIMO ĮTAKA KLASIKINEI KARO SAMPRATAI

BAKALAURO DARBAS

Darbo vadovas: dr. Deividas Šlekys

Vilnius, 2016

BAKALAURO DARBO PRIEŠLAPIS

Bakalauro darbo vadovo išvados dėl darbo gynimo:

.....
.....
.....

.....
(data)

.....
(v., pavardė)

.....
(parašas)

Bakalauro darbas įteiktas gynimo komisijai:

.....
(data)

.....
(Gynimo komisijos sekretorės parašas)

Bakalauro darbo recenzentas:

.....
(v., pavardė)

Bakalauro darbų gynimo komisijos įvertinimas:

.....

Komisijos pirmininkas:

Komisijos nariai:

BIBLIOGRAFINIO APRAŠO LAPAS

Lapienytė R. *Virtualizuoto karinio rengimo įtaka klasikinei karo sampratai*. Politikos mokslų specialybės bakalauro darbas / VU Tarptautinių santykių ir politikos mokslų institutas; darbo vadovas dr. Deividas Šlekys, 2016 – p.41.

Reikšminiai žodžiai: virtualizuotas karinis rengimas, simuliacija, klasikinė karo samprata, diskursas, Virtual Battlespace 2, procedūrinė retorika.

Šiame darbe nagrinėjama virtualizuoto karinio rengimo įtaka Carl Von Clausewitz padiktuotai klasikinei karo sampratai. Darbe yra aptariama tradicinė karo koncepcija remiantis Clausewitzo suformuluota trinare karo sistema, kuri yra pagrindinė šio tyrimo ašis. Remiantis Christopher Coker, James Der Derian bei Nick Robinson ir kitų teoretikų įžvalgomis yra parodoma, jog simuliacijų naudojimas kariniame rengime daro pokyčius tradiciškai su juo siejamiems elementams. Vėliau pereinama prie atvejo studijos pasirenkant karių dislokavimui Irake paruošti skirtą simuliaciją *Virtual Battlespace 2*. Žaidimas yra nagrinėjamas Ian Bogost suformuluotu procedūrinės retorikos instrumentu. Atlikus analizę prieinama išvada, jog simuliacijos transformuoja Clausewitzo padiktuotos trinarės karo sistemos turinį kartu sukurdamas greito, efektyvaus ir racionalaus karo diskursą.

PATVIRTINIMAS APIE ATLIKTO DARBO SAVARANKIŠKUMĄ

Patvirtinu, kad įteikiamas darbas „Virtaulizuoto karinio rengimo įtaka klasikinei karo sampratai” yra:

1. Atliktas mano paties ir nėra pateiktas kitam kursui šiame ar ankstesniuose semestruose.
2. Nebuvo naudotas kitame Institute/Universitete Lietuvoje ir užsienyje.
3. Nenaudoja šaltinių, kurie nėra nurodyti darbe ir pateikia visą panaudotos literatūros sąrašą.

Roberta Lapienytė

Turinys

Įvadas.....	6
1. Klasikinė karo samprata	10
2. Kodėl žaidimai?.....	12
3. Karinių simuliacinių sistemų diskursas.....	15
4. Analizės Modelis.....	21
5. Virtual Battlespace 2 analizė.....	24
6. Racionalaus karo naratyvas.....	31
Išvados.....	34
Priedas	37
SUMMARY	38
Literatūros sąrašas	40

Įvadas

Šiuo metu gyvename technologinių naujovių amžiuje, kuriame svarbiausiais tampa greitis ir efektyvumas. Visa tai skverbiasi į kiekvieną žmogaus gyvenimo sritį, ją sutraukdama ir redukuodama į mažytes daleles, kurias galima matyti savo kompiuterių ar išmanių telefonų ekranuose. Tas pats atsitiko ir su karu, žmonės išmoko jį atkurti ir pakartoti naudodamiesi video žaidimais. Kaip pavyzdys galėtų būti milžiniško populiarumo susilaukusi 2009 metais išleista karinė pirmo asmens šaudyklė (FPS) *Call of Duty: Modern Warfare 2*, kurios pardavimai jau 2010 metais siekė 1 mlrd. JAV dolerių.¹ Tokio pobūdžio žaidimai susilaukė didžiulio dėmesio ne tik iš visuomenės, bet ir iš karinių institucijų, kurios šių programų įsigijimui skiria vis daugiau lėšų. 2015 metais pasaulinė kariuomenės virtualaus treniravimo rinka buvo įvertinta 10.5 mlrd. JAV dolerių ir tikimasi, jog 2025 metais jos vertė pakils iki 15.8 mlrd. JAV dolerių.² Šalia treniravimosi natūraliomis sąlygomis, atsirado video žaidimai bei simuliacijos, kurių pagrindinis tikslas yra sukurti tokias situacijas, kurių natūraliomis sąlygomis nesukursi, reiškia išplėsti mokymosi proceso galimybes.

Žaidimai kaip vienas iš mokymosi įrankių kariuomenėje, nėra naujovė. Tam pradžią davė Georg von Rassewitz 19 a. išrastas stalo žaidimas *Kriegspiel*, kuriuo buvo siekiama skatinti karius strategiškai mastyti, kartu išmokyti fundamentalių judėjimo taisyklių bei tam tikrų sprendimų priėmimo. Ilgą laiką valstybės stengėsi tobulinti šį žaidimą, pavyzdžiui Livermore miestas siekdamas, kad šachmatuose atsispindėtų *fog of war* (karo neapibrėžtumas) prie amerikietiškos šio žaidimo versijos pridėjo taisykles, kurios sumažino žinias apie oponentų vienas kito veiklą.³ Naujovė stalo žaidimų industrijoje buvo Charles Roberts 1958 metais sukurtas TACTICS, kurio lenta buvo sudaryta iš tinklelio pertvarų tam, kad būtų galima valdyti judėjimą ir įtvirtimus. Kartu su šiuo žaidimu pradėtos naudoti rezultatus fiksuojančios lentelės bei kauliukai, siekiant perteikti mūšio netikėtumą.⁴ Vėliau kuriami žaidimai buvo labiau matematiški, nei jų pirmtakai. Kariuomenei reikėjo kuo daugiau tikslumo darant skaičiavimus, todėl buvo atsigrežta į kompiuterinius prietaisus. Skaičiavimai buvo reikalingi siekiant generuoti tam tikrų veiksmų rezultatus, kuriuos būtų galima išsaugoti ir vėliau palyginti. Kompiuterizuotų karinių žaidimų pradžia yra siejama su 1948 metais Armijos Operacijų Tyrimo Biuro sukurtu *Air Defense*

¹ Wikia, „Call of Duty: Modern Warfare 2.“ <http://callofduty.wikia.com/wiki/Call_of_Duty:_Modern_Warfare_2> [Žiūrėta 2016 03 31].

² PR Newswire, „Military Simulation and Virtual Training Market: \$15.8B Worth Global Opportunity by 2025.“ Dalasas, 2015. <<http://www.prnewswire.com/news-releases/military-simulation-and-virtual-training-market-158b-worth-global-opportunity-by-2025-499209471.html>> [Žiūrėta 2016 03 31].

³ Tim Lenoir, Henry Lowood, „Theatres of War: The Military Entertainment Complex.“ Kalifornija: Stanfordo Universitetas: 2003.

⁴ Roger Smith, „Long history of gaming in military training.“ *Simulation&Gaming*, 40th Anniversary Issue. 2010, 1-13.

Simulation ir 1953 metais pasirodžiusiomis *Carmonette* simuliacijų serijomis. Šios sistemos padėjo eliminuoti rankų darbą judinant figūras, ridenant kauliukus, ieškant rezultatų lentelėje bei sumuojant galutinius įvertinimus.⁵ Šis mokymo metodas yra efektyvus dėl savo interaktyvumo ir didelio informacijos kiekio pateikimo aktyvia, įtraukiančia forma, todėl pastangos siekiant jį patobulinti nėra keliančios nuostabą.

Kiekvieną naujai pasirodžiusią simuliaciją seka nauja patobulinta jos versija, nes pagrindinis tikslas yra realizmas, kiekviena programa yra siekiama kuo tikslesnio grafinio mūšio lauko atvaizdavimo bei platesnio parametruose įtvirtinto galimybių lauko. Per metus viso pasaulio mastu šioms programoms yra išleidžiama maždaug 6,5 milijardų dolerių, taip pat teigiama, jog treniravimosi virtualioje aplinkoje kaina yra 57% mažesnė nei treniravimosi natūraliomis sąlygomis, kaip dar vienas privalumas yra išskiriamas 49% padidėjęs individualus karių saugumas bei 24% išaugęs treniruočių realistiškumas.⁶ Iš statistinių duomenų galime matyti, kad ši industrija yra sparčiai auganti, ilgainiui virtualių treniruočių formatas taps dominuojančiu prieš treniruotes lauko sąlygomis. Geitai besiplečianti kariuomenės virtualių treniruočių rinka susilaukė tokių autorių kaip James Der Derian, Peter Warren Singer, Christopher Coker bei Nick Robinson dėmesio.

Karinių kompiuterinių žaidimų galimybę mokyti analizavo Peter Warren Singer, kuris teigia, kad tai įtvirtino 2002 metais pasirodęs *America's Army* žaidimas, kurį sukūrė JAV kariuomenė siekdama pritraukti kuo daugiau savanorių. Žaidimas buvo kaip virtuali treniruotė, pradedant nuo kariuomenėje įdiegtų vertybių mokymo iki specializacijos naudojantis karine technika.⁷ Analizuojamos tokios kariuomenėje naudojamos programos kaip *Saving Sergeant Pabletti*, kuri veikia kaip prevencija prieš seksualinį priekabiavimą, taip pat *Virtual Iraq* programos pasitelkimas siekiant išgydyti Vietnamo Sindromą bei programos, padedančios kariams įgyti tarpkultūrinių žinių. Visa tai anot P.W. Singer smarkiai prisideda prie pavojaus, kuris slypi besikeičiančioje karo sampratoje.

James Der Derian pažeria nemažai kritikos tokiam treniruočių modeliui teigdamas, kad karas yra nenusipėjamas ir kuo tikresnė simuliacija, tuo didesnė tikimybė sumaišyti karą su žaidimu.⁸ Ilgainiui vienintelis dalykas, kuris skiria karą nuo žaidimo, yra mirtis. Taip pat simuliacijos kritikuojamos atsižvelgiant į jų technologinius ribotumus perteikti žmonių bendravimo kompleksiskumą. Teigiama, kad technologijų plėtojimas bei galimybė simuliuoti karą kuriant įvairius scenarijus, labai mažai vietos

⁵ Ten pat.

⁶ Government Business Council, „Going Virtual To Prepare for a New Era of Defense.”
<http://www.govexec.com/gbc/going_virtual_for_new_defense_era/> [Žiūrėta 2016 03 07]

⁷ Peter Warren Singer, „Meet the Sims...and Shoot Them. The rise of militainment.” *Foreign Policy*, 2010, p.5.

⁸ James Der Derian, „War as a game.” *The Brown Journal of World Affairs*, 2003, 37 - 48.

palieka atsitiktinumui, kuris yra nepaprastai svarbus kariaujant.⁹ Viename iš savo straipsnių James Der Derian analizuoja konfliktą Irake, ir čia svarbus tampa karių kultūrinis išsilavinimas, kuris vėlgi yra įgyjamas simuliacijų pagalba. Čia autorius kalba ir apie pačius karius, kurie nėra suinteresuoti po kolonijinėmis studijomis, istorijos ir antropologijos žinių norima semtis pasitelkiant kompiuterinę grafiką, kuri atvaizduotų stereotipinį Iraką su tipiniais ginklais ir elgiantis nuspėjamomis aplinkybėmis. Kultūra simuliacijose tampa kodu, o ne kintančiu tarpusavio bendravimo procesu.¹⁰ Karas - tai ne vien priešų naikinimas, kartu tai yra gebėjimas elgtis labai sudėtingose ir moralaus sprendimo reikalaujančiose situacijose, todėl akivaizdu, jog kultūros redukavimas į kompiuterines programas kelia daug klausimų ir kartu rodo poreikį universaliems sprendimams, kurie vestų prie greito bei efektyvaus karo.

Dauguma socialinių mokslų atstovų sutinka, jog virtualių programų naudojimas rengiant karius keičia karo sampratą. Reiškia Clausewitzo padiktuota klasikinė karo samprata įgauna naują pavidalą. Esminė Clausewitzo teorijos dalis yra karą sudaranti trejybė, tai emocijos, šansas ir politika, kuri yra karo pasikeitimus varanti jėga. Reiškia pokyčiai vienoje dalyje, nulems pokyčius kitose. Klasikinėje karo sampratoje žmogiškasis elementas yra pagrindinis, karas yra neįsivaizduojamas be fizinio žmogaus buvimo jame, todėl svarbiausios jo dalys yra emocijos ir neapibrėžtumas. Virtualių programų naudojimas pasirengime iš esmės eliminuoja žmogų, nes treniruojamasi saugioje aplinkoje, todėl nejaučiamas fizinis skausmas, tam tikros oro sąlygos ar nuovargis, kurie dažniausiai iššaukia skirtingas reakcijas į įvairias situacijas taip pat dėl techninių kompiuterio ribotumų neįmanoma perteikti nenumatytų aplinkybių ar individualaus moralinio sprendimo reikalaujančio konteksto. Čia treniravimosi metodika yra labai svarbi, nes iš esmės tikimasi, kad įgytos žinios bus panaudotos realaus konflikto metu, todėl vienas iš argumentų pagrindžiančių tokių programų naudojimą yra galimybė į ją integruoti įvairaus pobūdžio treniruotes, pradedant nuo mokymosi naudotis ginklais iki veikimo įvairiose situacijose. Svarbiausi simulatorių naudojimo privalumai yra mažesnė treniruočių kaina, interaktyvumas, padidėjęs saugumas bei prie individualių įgūdžių prisitaikantis treniravimasis.¹¹

Pagrindinis paradoksas yra tas, jog karui, kurio pagrindiniai bruožai yra smurtas, baimė ir veikimas netikėtose situacijose yra ruošiamasi naudojant virtualias programas, kurios užtikrina treniravimosi saugioje aplinkoje pagal iš anksto numatytus scenarijus ir ribojant veikimo galimybes. Taigi šiame darbe ginamas teiginys yra, kad simuliacijų naudojimas keičia Clausewitzo

⁹ James Der Derian, *Virtuous War. Mapping The Military-Industrial-Media -Entertainment Network*. Jungtinės Amerikos Valstijos: Westview Press, 2001.

¹⁰ James Der Derian „The Desert of the Real and the Simulacrum of War." *International Affairs*, 2008.

¹¹ Government Business Council.

pasiūlytos trinarės sistemos modelį, todėl kyla klausimas **kaip kariuomenėje naudojamos simuliacijos arba kariniai kompiuteriai žaidimai keičia tradicinę karo sampratą?** Kaip keičiasi požiūris į individą ir jų tarpusavio santykius? Kokias vertybes diegia virtualios karo treniruotės? Bei kokį karo scenarijų formuoja? Šie klausimai nėra išsamiai nagrinėjami prieš tai minėtų autorių darbuose, daug dėmesio skiriama šių programų turiniui, tačiau klausimai kaip tai keičia paties karo turinį, jo diskursą, yra tik bendrai aptariami.

Pagrindinis šio darbo tikslas yra išsiaiškinti kaip simuliacijos keičia klasikinį karo diskursą naudojantis Clausewitzo pasiūlyta trinare karo sistema. Šiam tikslui pasiekti ir kartu atsakyti į pagrindinį tyrimo klausimą yra keliami uždaviniai, kurie nurodo šio tyrimo eigą ir struktūrą. Pirmoji darbo dalis bus skiriama teorinei apžvalgai, sieksiu išsiaiškinti senosios karo sampratos pagrindinius teiginius, išsamiai apibūdinti tris sudedamąsias karo dalis, taip pat daug dėmesio skirsiu tokiems autoriams kaip Christopher Coker bei James Der Derian, kurie pateikė nemažai įžvalgų apie simuliacijų naudojimą bei besikeičiantį karo diskursą remdamiesi savo atliktais tyrimais. Antroji darbo dalis yra susijusi su praktine analize ir tam bus pasitelkiama kariuomenėje naudojamo žaidimo *Virtual Battlespace 2* (VBS2) supaprastinta internetinėje erdvėje prieinama versija *JCOVE Light* (*Joint Combat Operations Virtual Environment*), nes tai realistiška mūšio lauko simuliacija su galimybe veikti pagal skirtingus scenarijus. Šis žaidimas buvo sukurtas treniruotis kariams, tačiau yra prieinamas ir tokio tipo žaidimų mėgėjams. *Virtual Battlespace 2* bus analizuojamas Ian Bogost pasiūlytu procedūrinės retorikos instrumentu, kuris padės išsiaiškinti žaidimo siūlomą karo naratyvą ir galiausiai leis užpildyti Clausewitzo pasiūlytos trinarės karo sistemos modelį nauju turiniu.

1. Klasikinė karo samprata

Vienas pagrindinių klasikinės karo sampratos atstovų Carlas von Clausewitzas buvo Prūsijos kariuomenės generolas ir kartu karo teoretikas tyrinėjas šio reiškinio politinius ir moralinius aspektus. Clausewitzas yra produktas Napoleono Europos, o ne branduolinio amžiaus, todėl jo pateikiama karo strategija remiasi ilgamete karine patirtimi, principais bei tam tikromis vertybėmis.¹²

Dažniausiai karo tikslas yra apsaugoti objektą, todėl priešą reikia pastatyti į tokią padėtį, kad jis nebegalėtų apsiginti, todėl pagrindinė priemonė yra oponento nuginklavimas.¹³ Iš čia galime matyti, jog Clausewitzas daugiau dėmesio skiria gynybiniam nei puolamajam karui, todėl yra įkūnijama laukimo idėja. Tai glaudžiai susiję su politikos tikslais, nes karas nėra iki galo autonomiškas, tai yra politikos tęsimas kitomis priemonėmis, tačiau tai tik viena karo dalis, nes šalia to yra strategija bei taktika. Strategiją iš esmės galime apibrėžti kaip tam tikrus planus arba santykio tarp laiko, pozicijų, reikšmių ir skirtingų interesų studijas. Tai yra tam tikras kompromisas tarp politikos išvadų ir kariuomenės įrankių tai įgyvendinti.¹⁴ Taktika yra konkretūs veiksmai mūšio lauke, kitaip tariant, ginkluotųjų pajėgų naudojimas užduotyse.

Jau iš čia galime matyti tam tikrą santykį skirtinguose lygmenyse, nuo žmonių, kurie fiziškai dalyvauja kariniuose veiksmuose iki sprendimus priimančios valdžios. Akivaizdu, jog karo tikslas nėra efektyvumas arba savo vertybių primetimas, labiau tai galime suvokti kaip tam tikrą žmonių veiklos formą, kuri yra pagrįsta priešišku ir kurios tikslas yra apsaugoti savo nuosavybę. Clausewitzas karą pateikia kaip kompleksišką schemą, kurios esmė yra bendravimas, reiškia šalia kovos veiksmų yra žinios ir supratimas. Siekiant pergalės kartais ginklų neužtenka. Napoleono Bonaparto bandymas užkariauti Rusiją žlugo, nes tokia valstybė negali būti užkariauta ar okupuota, nei su dabartine Europos valstybių stiprybe nei su puse milijono vyrų, kuriuos tuomet Bonapartas mobilizavo. Tik vidinė spraga, reiškia darbas griauiant vienybę gali sužlugdyti tokią valstybę. Reikalingas smūgis į valstybės politinio gyvenimo silpnąją, tai yra smūgis į pačią jos širdį.¹⁵

Clausewitzo karas neatrodo brutalus, jame daugiau psichologinių manipuliacijų nei smurto. Karas labiau yra suprantamas kaip priemonė įgyvendinti politinį tikslą nei įbauginti ar pademonstruoti savo jėgą, todėl esminiu jo sampratos akcentu tampa trys karą generuojančios jėgos.

¹² Hew Strachan, *The Direction of War. Contemporary Strategy in Historical Perspective*. Kembridžas: Cambridge University Press, 2013, 41.

¹³ Carl Von Clausewitz, *On War*. Jungtinės Amerikos Valstijos: Princeton University Press, 1989, 77.

¹⁴ Strachan, 46.

¹⁵ Clausewitz, 627.

Karo trejybė. Per amžius karo išvaizda keičiasi, nes kiekviena epocha pasižymi savitu mąstymo stiliumi, tam tikromis ginamomis vertybėmis bei kitokiu gyvenimo suvokimu. Clausewitzas teigia, kad būtent trejybė yra pasikeitimus varanti jėga.¹⁶ Karuose pagrindiniai veikėjai yra valstybės, o valstybės jėga susideda iš politikos, kariuomenės vadų ir fiziškai mūšio lauke dalyvaujančių karių.

Pirmasis šios trejybės elementas yra pirmapradis smurtas, neapykanta bei priešiškusmas arba emocijos, kurios yra susijusios su žmogumi. Čia turima omeny ne fizinis smurtas, bet smurtinė emocija kaip motyvuojanti jėga.¹⁷ Čia galime matyti tam tikrą paradoksą, veikimas kare yra visuomet veikimas prieš kažką labiausiai grėsmingu būdu, reiškia kiekviename karo etape bus stengiamasi atimti gyvybę. Kita vertus, žmonės yra baimės kupini padarai, jie bijo smurto ir smurtinės mirties.¹⁸ Šis paradoksas yra vadinamas trintimi (*friction*), kitaip tariant šių emocijų sąveika sukelia chaosą ir padidina atstumą tarp teorijos ir realybės.¹⁹ Clausewitzas labai pabrėžia žmogiškąjį elementą kare, nes čia jis atlieka pagrindinį vaidmenį. Kad ir kokie būtų politikos tikslai, žmogus nėra užprogramuotas ir atsparus karo sukeliamoms emocijoms bei išgyvenimams. Čia svarbios ne tik motyvuojančios jėgos arba baimė būti sužalotam, bet ir tokios emocijos kaip nuovargis, kai nei fiziškai, nei emociškai žmogus nebegali pakelti karo būsenos, jo vaizdinių. Individas kare svarbus ne tik dėl jį apimančių emocijų, bet ir dėl kare dominuojančių ne visada aiškių ar apibrėžtų sąlygų.

Antrasis elementas yra šansas arba tikimybė, kurie yra susiję su kariuomene ir jos vadais. Šansas yra nenuspėjamumas, tokioms situacijoms galima pasiruošti tik bendrai, tikimybė yra tam tikri dalykai, kurių galimumas atitinkamu mastu gali būti išmatuotas.²⁰ Jokiam karo scenarijui iš anksto pasiruošti neįmanoma, objektyvi karo aplinka yra galimybių vertinimas. Karas yra prilyginamas lošimui kortomis, tai yra tikimybių, galimybių, pasisėkimų ir nesėkmių sąveika, kuri nuolat koreliuoja savo ilgiu ir pločiu. Karas negali būti absoliutus ir aiškus jis visuomet palieka vietos neapibrėžtumui (*fog of war*), tai yra žaidimas paliekantis vietos vaizduotei.²¹ Reiškia sprendimai turi būti priimami tik įvertinus susiklosčiusias aplinkybes. Karas yra gaubiamas rūko, todėl neįmanoma išankstiniais nutarimais apspręsti jo formos, tai yra dominuojančių sąlygų visuma, todėl veikimas kare turi būti pagrįstas vaizduote bei gebėjimu prisitaikyti prie susiklosčiusios padėties, čia griežtos logikos sąlygos neveikia ir yra nepatogūs intelekto įrankiai. Clausewitzas teigia, kad karas yra paremtas netikrumu, nes

¹⁶ Christopher Bassford, „The Primacy of Policy and the ‘Trinity’ in Clausewitz’s Mature Thought.” Kn. Hew Strachan, Andreas Herberg – Rothe (sud.), *Clausewitz in the Twenty- First Century*. Jungtinės Amerikos Valstijos: Oxford University Press, 2007, 74-90.

¹⁷ Bassford, 77-83.

¹⁸ Ulrike Kleemeier, „Moral Forces in War.” Kn. Hew Strachan, Andreas Herberg – Rothe (sud.), *Clausewitz in the Twenty- First Century*. Jungtinės Amerikos Valstijos: Oxford University Press, 2007, 107-122.

¹⁹ Ten pat, 109.

²⁰ Bassford, 89.

²¹ Clausewitz, 86.

abi pusės savo taktikomis stengiasi nustebinti, kad pasiektų pergalę, todėl tai yra vieta aktyviam ir kūrybiškam išgyvenimui, kur karys turi veikti ir galvoti kaip individas.²²

Trečiasis yra valdžios elementas kaip politikos instrumentas. Clausewitzas teigia, kad karas yra politinės veiklos šaka, jis nėra autonomiškas. Iš šio teiginio daroma išvada, jog būtent politika apibrėžia karo charakterį, jeigu politika tampa labiau ambicinga ir energinga, tai lygiai taip pat atspindės kariniuose veiksmuose.²³ Racionalus politikos išskaičiavimas pasitelkia karą kaip priemonę įgyvendinti savo tikslams. Politika yra suvokiama kaip rezultatas tam tikrų sąveikų, konkurencijos bei kovos. Tai yra daugiašalis, interaktyvus procesas.²⁴ Karas visuomet turi savo logiką, tačiau po ja slypi politiniai tikslai, racionalus galimybių, tikimybių bei rezultatų apskaičiavimas. Niekas karo nepradedą be tikslo, todėl šis daugybę gyvybių pasiglemžiantis reiškinys yra valdomas galios turinčių veikėjų ir jų interesų.

Šių trijų elementų sąveika yra karo pasikeitimus varanti jėga, reiškia pasikeitę politikos tikslai veda prie kitokių galimybių mūsų lauke vertinimų ir kartu pasikeičia dominuojančios emocijos. Kaip pavyzdys galėtų būti operacijos susijusios su režimo stabilizavimu, reiškia politinis tikslas yra svetimoje valstybėje įtvirtinti sau pavaldaus režimo tipą, todėl neapibrėžtumas veikiant tokioje situacijoje turi būti užpildytas ne taktiniais ginkluotųjų pajėgų manevrais, bet kultūriniu vietos išmanymu ir gebėjimu komunikuoti su galimai priešiška nusiteikusiais gyventojais, todėl savaime pasikeičia ir žmones valdanti emocija, nuo smurto ir baimės pereinama prie atsakomybės ir drąsos, nes tikslas yra ne sužeisti, bet pelnyti pasitikėjimą.

2. Kodėl žaidimai?

Žaidimų kaip mokymo priemonės efektyvumu buvo įsitikinta jau 19a. kuomet buvo išrastas *Kriegspiel* siekiant skatinti karių loginį mąstymą, greitai priimti sprendimus. Atsirado poreikis ne tik fiksuoti rezultatus bet ir juos išsaugoti, šitaip į žaidimais paremtą mokymosi procesą buvo įtraukti kompiuteriai. Ilgainiui buvo pereita prie simuliacijų, todėl kyla klausimas, kodėl būtent toks modelis laikomas tinkamu ruošti ginkluotam konfliktui.

Mary Flanagan teigia, kad žaidimai, tai struktūra kurią dizaineriai gali panaudoti kaip modelį pavaizduojant kompleksiskumą problemų su kuriomis susiduria pasaulis ir šitaip žaidėjams padedama

²² Kleemeier, 115.

²³ Clausewitz, 605.

²⁴ Bassford, 85.

lengviau susivokti. Kuriant simuliacinę aplinką žaidėjams lengviau atsitraukti ir pamastyti kritiškai apie problemas.²⁵ Galima teigti, kad tai yra priemonė padedanti supaprastinti pasiruošimą ginkluotam konfliktui, ypač tokio atveju kai kovos veiksmus teks taikyti kitoje šalyje kur aplinka yra svetima ir nepažįstama. Ką padaro žaidimai? Iš esmės leidžia atkurti arba grafiškai pavaizduoti lauką, kuriame vyks kovos veiksmas. Treniruotės įgauna kitokį pavidalą, kariai prieš vykdamą į misiją, turi galimybę prieš tai ją surepetuoti naudodamiesi kompiuteriniu žaidimu.

Bendradarbiavimas tarp kariuomenės ir žaidimų industrijos prasidėjo 1980 metais. Tuomet 1990 metais pasirodė tokie žaidimai kaip *Battlezone*, *Apache* bei *Doom*, kurie simulavo tankus, sraigtasparnius ir šaudykles. Simuliacijos buvo kuriamos remiantis žaidimo principu, šitaip atsirado *Virtual Battlespace 2*, kurio pagalba buvo ruošiami kariai dislokavimui Irake ir kuris buvo paremtas tuo metu geriausiai parduodamais žaidimais *Flashpoint* ir *Armed Assault*.²⁶ Visų šių žaidimų scenarijus yra paremtas įvykusiais konfliktais ir JAV užsienio politika. Pavyzdžiui, *Super Battletank* simuliacijoje yra atkartojamas Persijos Įlankos konflikto scenarijus. Tokia priemonė yra efektyvi siekiant išsaugoti tam tikrą patirtį ir vėliau ją perduoti, kariai gali treniruotis naudodamiesi jau įvykusių konfliktų aplinkybėmis, pamatyti kokia tuo metu buvo susidariusi situacija ir kaip joje reikėtų elgtis.

Visų prieš tai minėtų karo žaidimų priešistorė yra *SIMNET* (SIMulator NETworking project), karo žaidimai egzistavę prieš 1980 metus buvo pavienės sistemos skirtos treniruoti specifinę užduoties dalį, pavyzdžiui nutupdyti ant denio lėktuvnešį. Tokios sistemos buvo labai brangios, pilotui skirtos simuliacinės sistemos kaina viršijo 30-35 milijonus dolerių, o tanko simulatoriaus kaina siekė 18 milijonų dolerių.²⁷ Tokios priežastys pastūmėjo DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency) suskurti interaktyvų transporto priemonės simulatorių, todėl pagrindiniai *SIMNET* dizaino nuopelnai buvo pasirinktinis funkcinis tikslumas, kuris pakeitė iki tol buvusį pilną fizinį transporto priemonės tikslumą. Iš esmės dizainu nebuvo siekiama koncentruotis į šarvuotą transporto priemonę, ši simuliacija buvo labiau suvokiama kaip priemonė treniruoti komandas kaip karinius vienetus. Pagrindinis interesas buvo kolektyvinis, o ne individualus treniravimasis. Šios simuliacijos laimėjimas buvo dėmesio sutelkimas į komandas, o ne į prietaisus.²⁸

Akivaizdu, jog žaidimai bei simuliacijos padėjo išplėsti treniruočių galimybių lauką, taip pat nuo individualaus treniravimosi pereita prie kolektyvinio, reiškia daugiau dėmesio skiriama grupės veiksmams, o ne individualiam situacijos vertinimui. Šalia to yra išskiriama daugiau simulatorių,

²⁵ Nick Robinson, „Video games, Persuasion and the War on Terror: Escaping or Embedding the Military - Entertainment Complex?“ *Political Studies*. 2012, 3.

²⁶ Ten pat, 5-6.

²⁷ Lenoir, 8.

²⁸ Ten pat, 10.

paremtų virtualia realybe, privalumų, pradedant nuo bene svarbiausio, jog tai yra treniravimasis saugioje aplinkoje. Kariai nesusiduria su rizika būti sužeisti fiziškai, todėl yra išsaugomos gyvybės. Svarbus simulatorių privalumas yra galimybė pakartoti, reiškia kiekviena misija, kiekviena jos užduotis gali būti kartojama, o rezultatai išsaugomi, todėl kariai gali tobulėti ir kartu sukauptas žinias palikti ateities kartoms. Taip pat kompiuterinių programų pagalba yra lengviau aptinkamas įtartinas individų elgesys esant pavojingoms mūsų aplinkybėms,²⁹ nes jose naudojamos technologijos leidžia sukurti labai rizikingas situacijas, kurių natūraliomis sąlygomis sukurti būtų neįmanoma, pavyzdžiui, cheminio ginklo panaudojimas. Kartu simuliacijų naudojimas tapo efektyvesne priemone ruošiant karius ekonominiais bei laiko sumetimais.

Ekonomiškai virtualios programos yra kur kas naudingesnės nei treniruotės natūraliomis sąlygomis. Šitai įrodė NTSA (National Training and Simulation Association) publikuotame tyrime, kuriame lyginamos kainos treniruojantis naudojant realius prietaisus ir simulatorius. Kaina norint valdyti realų tanką yra 75 doleriai kilometrui, kaina norint valdyti tanką pasitelkus simuliacinę programą 2.50 dolerių už kilometrą. Panaši situacija yra susiklosčiusi su Armijos aviacijos treniravimosi programa, kuriai skiriama milijardas dolerių. Tyrimo metu siekiant identifikuoti efektyvumą kainos atžvilgiu buvo lyginamos kelios ginklų sistemos su juos atitinkančiais simulatoriais, taigi sunkiojo karinio transportinio sraigtasparnio CH-47 valandos kaina yra 1,771 dolerių, kai tuo metu jį atitinkančio simulatoriaus kaina valandai yra įvertinama 256 doleriais. Didesnis skirtumas buvo jaučiamas pateikus Jungtinių Amerikos Valstijų armijos atakos sraigtasparnio AH-64 duomenis, kur realaus valandos ilgio skrydžio kaina yra 3,101 dolerių, tuo tarpu, simulatoriaus kaina valandai yra įvertinta 70 dolerių.³⁰ Ekonominis faktorius vertinant simuliacijų pranašumą yra akivaizdus, todėl tokio treniruočių formato dominavimas ir noras jį tobulinti nėra stebinant. Programų pagalba yra ne tik sutaupoma, bet ir dėl mažesnių laiko sąnaudų atsiranda galimybė paruošti didesnę skaičių žmonių. Tikimasi, kad 2025 metais virtualaus treniravimosi rinkos vertė bus 15.8 mlrd. JAV dolerių ir pagrindinė to varomoji jėga bus skrydžių simulatoriai, kurie skatins rinkos augimą Jungtinėse Amerikos Valstijose ir Vidurio Rytuose. Prognozuojama, kad nuo 2015 iki 2025 metų kariuomenės simuliacijų ir virtualaus treniravimo industrija išaugs 4.2 proc.³¹ Ekonomiškai šis treniravimosi metodas yra efektyvesnis nei tradicinis lauko

²⁹ Marek Kozlak et al., „Virtual Reality Simulation Technology for Military and Industry Skill Improvement and Training Programs.” *Szybkobiene Pojazdy Gąsienicowe*, 2, 2014. < http://www.obrum.gliwice.pl/spg/214/01_Kozlak.pdf> [Žiūrėta 2016 03 09]

³⁰ National Training and Simulation Association, „Why Use Simulation? – Return on Investment.” < http://www.trainingsystems.org/publications/simulation/roi_effici.cfm> [Žiūrėta 2016 03 09]

³¹ PR Newswire, „Military Simulation and Virtual Training Market: \$15.8B Worth Global Opportunity by 2025.” Dalasas, 2015. <<http://www.prnewswire.com/news-releases/military-simulation-and-virtual-training-market-158b-worth-global-opportunity-by-2025-499209471.html>> [Žiūrėta 2016 03 31].

sąlygomis, todėl kariuomenės simuliacijų rinka yra perspektyvi ir sparčiai besiplečianti, todėl čia galime daryti prielaidą, kad ilgainiui virtualaus rengimo formatas taps dominuojančiu prieš tradicinį.

Akivaizdu, kad simuliacijų pagalba yra ne tik sutaupomas laikas bei pinigai, bet kartu šis treniruočių metodas yra kur kas realistiškesnis siekiant perteikti konflikto eigą, užtikrinama galimybė veikti komandoje bei saugioje aplinkoje. Tikslas yra atkurti, kontroliuoti ir fiksuoti, todėl čia galime matyti tam tikrą priešpriešą tarp priemonių siekiant paruošti ginkluotam konfliktui ir paties konflikto turinio. Karas nėra saugus ir kontroliuojamas procesas, tačiau rengimosi jam metu siekiama sukurti būtent tokias aplinkybes.

3. Karinių simuliacinių sistemų diskursas

Norman Fairclough teigia, jog diskursas tai yra grupė teiginių apibūdinančių tam tikras praktikas. Diskursas yra kaip būdas atspindėti tam tikras gyvenimo sritis: procesus, santykius, struktūras bei su socialiniu pasauliu susijusias mintis, jausmus ir įsitikinimus. Diskursas iš esmės yra tam tikras kalbos naudojimas, kaip socialinio gyvenimo elementas smarkiai susijęs su kitais elementais.³²

Diskursas taip pat yra formuojamas tam tikrų socialinių praktikų prie kurių Norman Fairclough priskiria ir mokymo procesą. Socialinės praktikos yra apibūdinamos kaip skirtingų socialinių elementų sujungimas, kurios yra siejamos su tam tikromis socialinio gyvenimo sritimis. Visame mokymo procese yra naudojama kalba, kuri struktūruoja ne tik vidinius besimokančiųjų santykius, bet ir santykį su aplinka kaip fizine erdve. Autorius teigia, kad socialinės praktikos iš esmės apibūdina tam tikrus veiksmus. Socialiniai įvykiai yra formuojami socialinių praktikų.³³

Šiame tyrime virtualaus rengimo programos yra suvokiamos kaip mokymosi procesas, todėl tai generuoja tam tikro diskurso formavimą. Simuliacijose yra įtvirtinami veikimo ribas nurodantys parametrai, reiškia ne visi realiomis sąlygomis galimi veiksmai bus įmanomi technologijų sukonstruotoje virtualioje erdvėje. Tokiu būdu yra formuojamas simuliacijų diskursas ir tai Norman Fairclough vadina operacionalizacija arba perėjimu nuo įvaizdžio iki socialinei realybei pokyčius sukeliančio efekto,³⁴ šiuo atveju tai būtų besikeičiantis karo suvokimas. Virtualios programos, kitaip

³² Norman Fairclough, *Analysing Discourse. Textual analysis for social research*. Londonas: Routledge, 2003, 124.

³³ Ten pat, 25.

³⁴ Norman Fairclough, „Critical discourse analysis.“ <

http://semiotics.nured.uowm.gr/pdfs/THEORY_FAIRCLOUGH.pdf> [Žiūrėta 2016 03 09]

tariant, kompiuterinė technika negali perteikti viso karo kompleksiskumo, todėl tam tikri karo elementai yra pabrėžiami, o kiti eliminuojami. Siekiant išsiaiškinti simuliacijų formuojamą diskursą, svarbu apžvelgti jose įtvirtintus pokyčius.

Smurto virtualizavimas. Paul Virilio teigia, kad karas egzistuoja jo pasiruošime, todėl apie karą galime pradėti kalbėti dar jam neprasidėjus.³⁵ Čia svarbus James Der Derian, kuris kalba apie naują karo formą, tai yra *Virtuous War*, kurią jis sieja su technine galimybe ir etiniu imperatyvu grasinti ir esant būtinybei panaudoti jėgą per atstumą.³⁶ Akivaizdu, jog fizinis dalyvavimas ne tik kare, bet ir pasiruošime jam, nebėra būtina sąlyga. Karys neprivalo laikyti rankose šaunamojo ginklo, kad išmokyti juo naudotis, taip pat neprivalo treniruotis lauko sąlygomis, kad išmokyti jas tinkamai išnaudoti. Viskas yra sutraukiama į kompiuterinę programą, reikiami vaizdai kaip ir tam tikrų ginklų funkcijos yra atkuriami. Reiškia karas yra paverčiamas žaidimu, reiškia stipriausia emocija yra nusivylimas, o ne mirtis.³⁷ Smurto virtualizavimas veda prie to, kad nėra matomi ar jaučiami padariniai, todėl kyla atsakomybės klausimas. Kyla klausimas ar galima tinkamai pasiruošti daugiausia gyvybių atimančiam reiškiniui iš esmės nejaučiant fizinio skausmo. Mūšio lauke kai kurie blogi sprendimai gali tapti mirties arba karo nusikaltimo priežastimi, todėl tarp karo ir žaidimo yra skirtumas, žmonės karuose miršta, kitaip nei video žaidimuose.³⁸

Karas ne visada yra mirtis ir ne visada ginklas turi žėisti fiziškai, kartais operacijų sėkmė priklauso nuo kultūrinio išmanymo, nuo mokėjimo elgtis netikėtoje situacijoje, kuri reikalauja ne fizinio pasiruošimo, bet gebėjimo pasirūpinti, pasikalbėti ar įtikinti. Be abejo, yra kuriamos programos, kurių pagalba siekiama įdiegti kultūrinį išmanymą, nes kariai nėra suinteresuoti pokolonijinėmis studijomis. Norima, kad visa kultūra būtų sumažinta iki istorijos ir patalpinta į kortelę, pilną spalvotos grafikos atvaizduojančios, pavyzdžiui, stereotipinį Iraką su tipiniais ginklais ir žmonėmis, kurie elgiasi nuspėjamomis aplinkybėmis.³⁹ Pagrindinė problema yra ta, kad simuliacijos negali atkurti kompleksiskumo, negali perteikti karo neapibrėžtumo ir nenuspėjamumo. Simuliacija negali išmokyti kaip įtikinti ginkluotą vaiką pasiduoti arba kaip pelnyti vietinių gyventojų pasitikėjimą. Dėl technologinių ribotumų kultūra simuliacijose tampa kodu, o ne kintančiu tarpusavio bendravimo procesu.⁴⁰

³⁵ Paul Virilio, *Pure War*. Los Andželas: Semiotexte(e), 2007, 62.

³⁶ James Der Derian, *Virtuous War. Mapping The Military-Industrial-Media -Entertainment Network*. Jungtinės Amerikos Valstijos: Westview Press, 2001, XV.

³⁷ Ten pat. 10

³⁸ James Der Derian „The Desert of the Real and the Simulacrum of War." *International Affairs*, 2008.

³⁹ Ten pat, 13-14.

⁴⁰ Ten pat, 14.

Be abejo, simuliacijose yra konstruojami scenarijai, kuriuose siekiama atsižvelgti į tai, kad žmonės, jų motyvai bei kultūra yra labai skirtingi, stengiamasi, kad pateikiamos situacijos būtų kuo arčiau realybėje vykstančių procesų. Kita vertus, galime teigti, kad čia susiduriama su tam tikrais stereotipais ir paviršutiniškumu. Simuliacijose yra pateikiamas vaizdas kaip tam tikra duotybė, reiškia yra eliminuojama galimybė paklausti kodėl taip yra, įsigilinti į priežastis ir ne tik žinoti tam tikrus kultūrinius aspektus, bet ir juos suprasti. Kaupiamas žinių bagažas tam, kad būtų išvengta pasimetimo arba nuostabos susidūrus su vietinių gyventojų priešišku arba kitomis, tam tikro pasiruošimo reikalaujančiomis emocijomis, tačiau tuo ir apsiribojama. Kariai mokomi taktikos, bet ne strategijos, mokomi labiau veikti nei galvoti.

Analizuojant simuliacijos ir realybės santykį, akivaizdu, kad atkartoti vaizdus įmanoma, tačiau tokių dalykų kaip atsakomybės, gebėjimo komunikuoti ar mirties pavojaus, nepavyks perkelti į kompiuterio ekraną. Smurto virtualizavimas veda prie visiško paviršutiniškumo, simuliacijose realybė yra sutraukiama iki jos bruožų, eliminuojant pasekmes, nenumatytas aplinkybes bei emocijas. Tai, ką Clausewitzas laikė vienu iš pagrindinių karo bruožų, yra eliminuojama. *Fog of war* arba karo neapibrėžtumas yra pamiršamas, karo žaidimuose to perteikti neįmanoma, todėl kariai ruošiami pasitelkus aiškias aplinkybes ir tipines priemones. Karas yra pradedamas projektuoti dar jam neprasidėjus, jis turi būti nuspėjamas ir pavaldus žmogui.

Individas kare. Christopher Coker analizuodamas technologijų įtaką karui pasitelkia tris konceptus, tai instrumentinį, kuris yra susijęs su valstybėmis ir jų jėgos naudojimu viena prieš kitą, egzistencinis konceptas, reiškiantis fiziškai kare dalyvaujančius žmones ir metafizinis, kuris transformuoja mirtį į pasiaukojimą. Autorius teigia, kad būtent pasiaukojimas skiria karą nuo kitų su jėgos naudojimu susijusių veiklų.⁴¹

Simuliacijos yra žaidimai, kurių sukūrimo tikslas buvo pereiti nuo individualaus, daug laiko atimančio treniravimosi prie greito ir efektyvaus kolektyvinio treniruočių modelio. Reiškia tas pats įvyksta mūsų šalyje, svarbus būrys, disciplina ir suderintas veiksmų planas, tokiu atveju savarankiškas veikimas nebėra priimtinas. Situacija turi būti įvertinta ir išspręsta remiantis turimomis žiniomis, kurios buvo įgytos žaidžiant įvairius scenarijus. Cokeris teigia, kad valstybė remiasi žmonėmis, kurie siekia ne tik žudyti jos paliepimu, bet ir rizikuoti savo gyvenimu mūsų šalyje. Čia svarbus pripažinimas bei pagarba, kurie ateina iš aplinkos pasiekus pergalę, reiškia kario patiriamos kančios turi būti įprasminamos.⁴² Kita vertus, visų technologijų dėka, kurios yra naudojamos ne tik karo metu ir jam ruošiantis, individualus

⁴¹ Christopher Coker, *Future of War. The Re-Enchantment of War in the Twenty-First Century*. Jungtinės Amerikos Valstijos: Blackwell Publishing, 2004, 6.

⁴² Ten pat, 9.

heroizmas yra pašalinamas. Nebereikia kario, kuris savarankiškai įvertintų situaciją ir priimtų sprendimą, reikia žmogaus, kuris būtų išmokęs kaip elgtis. Ne veltui vienas iš simuliacijų privalumų yra galimybė pakartoti tam tikrą scenarijų, tai nurodo, kad yra vienas ar keli veikimo būdai, kurie yra laikomi priimtinais. Tai veda prie išvados, kad visi kariai yra mokomi reaguoti remiantis tuo pačiu modeliu, veiksmų planas yra užkoduojamas programoje ir vietos improvizacijai nebelieka.

Kompiuterio atsiradimas uždarė karį į sistemą, kurioje jo pasirodymas yra vertinamas remiantis industriniais terminais: produktyvumas ir nuspėjamumas. Karys tapo darbuotoju.⁴³ Tokiu atveju metafizinis konceptas nebeturi prasmės, ne pasiaukojimas dėl valstybės yra karius motyvuojanti jėga, bet suvokimas, kad tai yra jų darbas, kurį yra privaloma atlikti pagal tam tikrus nurodymus. Video žaidimas savaime skatina siekti geriausio rezultato, nes jis yra paremtas konkurencija, todėl pagarbą dėl pasiaukojimo keičia pagarba dėl preciziškumo atliekant užduotį.

Emocijų transformacija. James Der Derian teigė, kad kuo tiksliau žaidimas gali atkurti realų karą, tuo didesnis pavojus kyla vieną sumaišyti su kitu.⁴⁴ Čia yra didelė problema, nes video žaidimas sukuria sterilią aplinką, reiškia vaizdai yra matomi, bet ne jaučiami. Video žaidimų pagalba kariai treniruojasi tokiomis sąlygomis, kuriose nėra jaučiamas šaltis, karštis, o kartu ir baimė.

Kaip jau buvo minėta anksčiau, pagrindinis tokių technologijų naudojimo tikslas yra greitis, kuris turi būti pasiektas ne tik mokymo procese, bet ir žinių pritaikyme. Toks veikimo modelis reikalauja atsparumo baimei, tačiau žaidžiant valdančios emocija yra azartas ir konkurencija, bet ne baimė būti sužeistam ar neišgyventi. Čia galime matyti paradoksą, veiklos, kuri dažniausiai nusineša milijonus gyvybių ir palieka sunkias fizines bei moralines traumas, ir kurios viena iš pagrindinių emocijų yra baimė, ruošimui yra pasitelkiamas žaidimas. Žmogus turi veikti kaip mašina, kad baimės jausmas netaptų kliūtimi įgyvendinti užduotį. Baimė žaidime yra nebeaktuali, nes nėra grėsmės pajauti skausmo. Cokeris teigia, kad žmogus, kuris dalyvauja mūšyje jausdamas baimę ir netikrumą dėl rezultato turi daugiau drąsos nei tas, kuris savo sėkme tiki nuo pat pradžių. Be baimės nėra drąsos.⁴⁵ Baimė padeda įvertinti situaciją ir elgtis apgalvotai, todėl jos nebuvimas savaime skatina rizikingus veiksmus savo ir kitų atžvilgiu.

Akistatoje su mirtimi, kūno sužalojimais, karius siekiama paversti bebaimiais. Reškia šalia noro eliminuoti karo neapibrėžtumą kuriant įvairius scenarijus, egzistuoja noras ištrinti baimės jausmą pateikiant karą žaidimo formate. Kyla klausimas ar vis dar galima kalbėti apie žmogų kaip individą

⁴³ Ten pat, 85.

⁴⁴ James Der Derian, *Virtuous War. Mapping The Military-Industrial-Media -Entertainment Network*. 14

⁴⁵ Coker, 108.

kare, todėl Cokeris teigia, jog karo ateitis yra robotai, kurie negalės žudyti žmonių, todėl vienintelis būdas nužudyti bus priimti taikinį kaip ne žmogų.⁴⁶

Informacijos svarba. Kas yra žaidimas? Iš esmės tai lengviausias būdas įsisavinti informaciją per trumpą laiką. Tai ypatingai aktualu analizuojant video žaidimus, nes šalia tam tikrų atliekamų veiksmų egzistuoja vaizdinė grafika, todėl informacija yra lengviau įsimenama.

Tai svarbu dabartiniuose konfliktuose, kur konvencinis karas nebėra dominuojanti forma, egzistuoja tokios karybos formos kaip „žalieji žmogeliukai“, kurių neįmanoma identifikuoti, todėl visuomet kyla klausimas kaip su jais elgtis, taip pat Afrikoje paplitęs kovos būdas į kurį yra įtraukiami vaikai duodant jiems ginklus ir galiausiai sukilėliai, kur karių įtraukimas dažniausiai siejamas su tikslu stabilizuoti padėtį. Kiekviena iš šių formų reikalauja didžiulio informacijos kiekio, ir kartu laiko sąnaudų, todėl paprastesnis būdas yra video žaidimuose užkoduoti atsakymai.

Karas pradedamas sieti su informacija ir jos perdavimu. Būti genijumi reiškia turėti kuo geresnę situacijos išmanymą, todėl išmanus yra geriausiai informuotas. Sėkmė nebėra matuojama galimybe nužudyti kuo daugiau, nugriauti miestus ar mobilizuoti kariuomenę, dabar sėkmė yra matuojama galimybe absorbuoti didžiulį kiekį informacijos.⁴⁷ Tokią išvadą daro Cokeris ir sunku jam paprieštarauti, video žaidimų įtraukimas į mokymo procesą tai tik dar kartą patvirtina. Fizinis pasiruošimas karui taikant ištvermės reikalaujančias treniruotes yra išstumiamas simuliacijų, reiškia labiau protinio pasiruošimo su tikslu lavinti atmintį įsimenant įvairius sprendimo būdus.

Visi šie pastebėjimai rodo, kad virtualus treniravimas keičia karo formą, pereinama prie efektyvumo ir greičio, todėl reikia informacijos ir disciplinos. Baimei, abejonėms ar individualiam heroizmui vietos nebėra. Tokias išvadas siūlo pati simuliacijos forma arba veikimas virtualioje erdvėje. Taigi šalia realios erdvės atsiranda virtuali ir pagrindinis reikalavimas yra abeiose taikyti tuos pačius veiksmus, todėl kyla klausimas kuri iš jų atspindi arba turėtų atspindėti tikrovę.

3.1 Hiperreali tikrovė

Pasirodžius video žaidimams, ir pradėjus juos naudoti karių rengime, atsiranda dviejų realybių priešprieša. Prasideda tikrovės generavimas, kuris nėra tapatus realybei, ir Jean Baudrillard tai vadina

⁴⁶ Ten pat, 138.

⁴⁷ Coker, 35.

hipertikrove, teigdamas, jog fikcija, kitaip tariant, simuliakras eina pirma realybės.⁴⁸ Simuliacija keičia karo formą ir turinį, nes padaro jį pavaldžiu sau.

Simuliuoti – reiškia apsimesti, kad turi tai, ko neturi.⁴⁹ Viena iš simuliacijų kūrimo priežasčių buvo sukurti tokią aplinką kariams, kurios natūraliomis sąlygomis nebūtų įmanoma sukurti. Kariniai žaidimai tapo priemone Irako ar Afganistano aplinką perkelti į prieinamą terpę, reiškia virtualią aplinką, tikrovė atkuriamą tam, kad būtų galima ją valdyti. Simuliacija užbėga įvykiams už akių, todėl pradedama abejoti skirtumu tarp „tikro“ ir „įsivaizduojamo.“ Bandant atkurti būsimo konflikto scenarijų lauko sąlygomis susiduriama su imitacija arba atkartojimu, nes skirtumas nuo realių įvykių yra aiškus, tačiau jį bandoma nusišlėpti.⁵⁰ Šiuo atveju skiriasi konflikto aplinka bei priešininkai. Simuliacijos atveju šie skirtumai yra pašalinami, nes tikslas yra atkurti kuo labiau tikrovę atitinkančius vaizdus, todėl kompiuterio pagalba yra atkuriamą ne tik būsimo konflikto erdvė, bet ir oponentai su galimais jų veikimo manevrais.

Kaip pavyzdį būtų galima pasitelkti 2012 metais pasirodžiusią *VIRTSIM* programą, kurios pagrindinis akcentas yra galimybė simuliuoti pasitelkiant 3D vaizdą. Ši sistema leidžia treniruotis įvairiose aplinkose, nuo individo tiesioginių veiksmų iki antiteroristinių operacijų, siekiant atsižvelgti į šiuolaikinių konfliktų kontekstą, kuriame susiduriama su įvairiomis grėsmėmis.⁵¹ Svarbiausias šios programos bruožas yra galimybė pateikti kuo realistiškesnį konflikto scenarijų, todėl tam yra naudojami specialūs ginklai, kurių svoris ir dydis atitinka tų, kurie yra naudojami realybėje, tačiau virtualioje aplinkoje jie gali reprezentuoti bet kokio modelio ginklą. Taip pat kariai vilki tam tikrus komplektus, kurie yra sudaromi priklausomai nuo to, kokio pobūdžio tai konfliktas ir kokia įranga bus reikalinga. Virtualioje aplinkoje yra atsiduriama užsidėjus akinius, dėl kurių matomas tik kompiuterio konstruojamas vaizdas.⁵² Šitaip kariai yra visiškai įtraukiami į virtualią erdvę, todėl skirtumo tarp realaus ir įsivaizduojamo nebelieka. Nebėra aplinkos veiksmų rodančių, kad tai yra tik įvykių imitacija.

Tokio pobūdžio simuliacija patenka į vieną iš Jean Baudrillard siūlomų trijų laipsnių simuliakrų. *VIRTSIM* galima vadinti informacija paremta simuliacija arba kibernetiniu žaismu, kuriam būdingas visiškas operacionalumas, hiperrealumas ir totalios kontrolės siekis.⁵³ Pagrindinis tokių simuliacijų bruožas yra tas, kad modeliai nebėra įsivaizduojamybė tikrovės atžvilgiu, jie patys tarsi užbėga už akių tikrovei ir šitaip nepalieka jokios vietos fikcijai – jie tampa imanentiški, vadinasi, nepalieka jokios

⁴⁸ Jean Baudrillard, *Simuliakrai ir simuliacija*. Vilnius: Baltos Lankos, 2002, 7.

⁴⁹ Ten pat, 9.

⁵⁰ Ten pat, 9.

⁵¹ Motion Reality, „VIRTSIM Military.“ United States of America. < <http://www.motionreality.com/virtsim-military> > [Žiūrėta 2016 03 14]

⁵² Ten pat.

⁵³ Baudrillard, 140.

vietos vaizduotės transcendencijai. Atsiveria erdvė visokeriopai manipuliacijai pasitelkiant scenarijus, tačiau tokiu atveju ši operacija niekuo nesiskiria nuo realios operacijos: fikcijos nebelieka.⁵⁴ Video žaidimo pavidale yra pateikiami būsimo konflikto eigos scenarijai, pasitelkus grafinį dizainą, siekiama atkurti kuo tikroviškesnę aplinką, parametų pagalba yra sudaromas galimų veiksmų spektras ir kartu įtvirtinama stebėseną. Realybė yra atkuriamą pakankamai tikroviškai, tačiau pagrindinis skirtumas yra galimybė veikti, kuri simuliacijos atveju yra apribota. Realaus konflikto metu iš karių bus reikalaujama taikyti tuos pačius veiksmus kaip ir lygiai tokio paties konflikto metu tik virtualioje erdvėje. Todėl čia galime teigti, kad susipina dvi erdvės, kurios iš esmės yra skirtingos, tai yra turinčios savitus bruožus, todėl viena yra patogesnė už kitą. Virtuali erdvė yra saugi, joje įmanoma sukurti įvairius scenarijus ir taip pat galima kontroliuoti, todėl simuliacijoje nustatyta tvarka turi pasikartoti tikrovėje.

Trajektorija, energija, fiziologija, psichologija, visa tai yra eliminuojama kartu su nenumatytais atvejais, visi dėsniai yra operacionalizuojami.⁵⁵ Simuliuojama tikrovė pašalinant viską, kas trukdo pasiekti efektyvumą. Simuliuojamas karas be neigiamų pasekmių, valdomas technikos ir racionalumo. Esant dviem tikrovėm, iš kurių viena reali, o kita virtuali kyla pavojus ne tik jas sumaišyti, bet ir vieną pakeisti kita. Galbūt čia galime teigti, kad išsipildys filmo *Ender's Game* scenarijus ir karinis žaidimas iš tiesų bus realūs veiksmai, atliekami esant karinėje bazėje, rankoje laikant žaidimo pultelį ir žiūrint į kompiuterio ekraną.

4. Analizės Modelis

Norman Fairclough teigia, kad mokymosi proceso metu naudojama kalba yra vienas iš veiksmų formuojančių tam tikro dalyko diskursą, ir tai pagrindžia tezę, jog karas slypi pasiruošime jam. Karą suvokiame iš to, kaip jam treniruojamės, kokie veiksmai yra draudžiami, koks turi būti tarpusavio kontaktas, kaip reikia reaguoti į vieną ar kitą situaciją. Šiais laikais treniruočių formatas yra pasikeitęs, nes atsirado simuliacijos, kurios leido perkelti mūsų lauką į virtualią erdvę, taigi, norint išsiaiškinti kaip simuliacijos keičia kalbėjimą apie karą, reikia ištirti jų formuojamą diskursą.

Šiame darbe mano tikslas yra pagrįsti teiginį, jog keičiasi karo diskursas, atsižvelgiant į Clausewitzo pasiūlytą trinarę sistemą, todėl kaip vieną iš įrodymų pasirinkau simuliacijos *Virtual Battlespace 2* analizę. Kodėl *Virtual Battlespace 2*? Simuliacija buvo sukurta bendradarbiaujant žaidimų kūrimo

⁵⁴ Ten pat, 141.

⁵⁵ Ten pat, 47.

studijai *Bohemia Interactive* kartu su Jungtinių Amerikos Valstijų jūrų pėstininkų korpusu bei Australijos gynybos departamentu, todėl žaidimas buvo skirtas ne tik visuomenei, bet ir karių ruošimui. Tai yra realistiška mūšio lauko simuliacija su galimybe veikti ne tik ant žemės, bet ir jūroje. Svarbiausia šios simuliacijos ypatybė yra scenarijų kūrimas, todėl žaidimo metu galima veikti skirtingose situacijose, ir ji yra patogi treniruotis nedidelėms komandoms. Iš esmės, žaidimas moko taktikų, tam tikro kultūrinio išmanymo, naudojimosi ginklais, veikimo būryje bei reagavimo į įvairias situacijas.⁵⁶ Šis žaidimas yra patogi platforma analizei, nes leidžia pamatyti ir išmėginti esminius karių ruošimo principus. Čia kyla klausimas koku būdu reikėtų tirti video žaidimą, išsigryninti jo siunčiamas idėjas. Atsakymus siūlo įvairūs autoriai, tačiau savo darbe remsiuosi Ian Bogost pasiūlyta procedūrinės retorikos analize, kuri padės suvokti simuliacijos konstruojamą diskursą.

Žaidimą galima analizuoti įvairiais pjūviais, pradedant žodine retorika ir baigiant vaizdine grafika, tačiau šiame tyrime tikslas yra išsiaiškinti simuliacijų konstruojamą naratyvą, todėl svarbios žaidime įtvirtintos galimybės bei apribojimai. Procesas yra naudojamas siekiant įtikinti, juo manipuluojama kuriant teiginius apie realybę.⁵⁷ Tokią išvadą siūlo Ian Bogost kartu pateikdamas procedūrinę retoriką kaip instrumentą padėsiantį išnagrinėti žaidime formuluojamus argumentus.

Procedūrinė retorika. Ian Bogost procedūrinę retoriką įvardija kaip įtikinėjimo meną per taisyklėmis paremtą atvaizdavimą bei sąveikas. Šis įtikinėjimo tipas nėra susijęs su kalba, raštu ar vaizdais, kas įprastai, nuo senų laikų yra siejama su priemonėmis, galinčiomis paveikti žmogaus mąstymą, pakeisti nusistovėjusią tvarką. Procedūrinė retorika iš esmės yra susijusi su kompiuterio pajėgumais: gebėjimas vaizduoti procesą, vykdyti skaičiavimus ir taisyklėmis paremtas simbolines manipuliacijas.⁵⁸ Procesas iš esmės apibūdina kaip dalykai veikia: metodai technikos ir logika, kuri skatina sistemų veikimą. Retorika yra susijusi su efektyvia, įtikinančia ekspresija, todėl procedūrinė retorika yra proceso naudojimas įtikinančiai. Reiškia argumentai yra konstruojami per procesą.⁵⁹ Čia galime matyti skirtumą nuo vizualinės ar žodinės retorikos, kurios abi yra intensyviai naudojamos reklamos srityje, pirmu atveju yra pasitelkiami atvaizdai, reiškia svarbūs tokie dalykai kaip spalva, ryškumas, forma, kompozicija ir t.t. Žodinė retorika yra geriausiai visiems pažįstama sritis, kuri dažniausiai yra naudojama politikos srityje. Kalba, tam tikri žodžiai bei emocija yra dažniausiai politikų taikomos priemonės siekiant įgyvendinti savo tikslus, įtikinti mases, kad priimami sprendimai yra teisingi,

⁵⁶ Army-Technology.com, „Bohemia Interactive Simulations – VBS2.” Nelson Bay, <<http://www.army-technology.com/contractors/training/bohemia-interactive/>> [Žiūrėta 2016 03 30]

⁵⁷ Ian Bogost, „The Rhetoric of Video Games.“ Kn. Katie Salen (sud.), *The Ecology of Games. Connecting Youth, Games and Learning*. Londonas: The MIT Press, 2008, 117-140.

⁵⁸ Ian Bogost, „Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames.“ Londonas: The MIT Press, 2007. IX

⁵⁹ Ten pat, 3.

vykdoma politika atneš laukiamus rezultatus. Procedūrinė retorika techniniu atžvilgiu smarkiai skiriasi nuo pirmų dviejų, nes pagrindinis jos įrankis yra veikimo galimybės apribotoje erdvėje.

Žaidimas iš esmės yra galimybių laukas, kurį sukuria procesas. Žaidimo metu yra tyrinėjamas galimybių laukas, kurį sukuria žaidimo taisyklės, manipuluojama žaidimo kontrole. Čia Ian Bogost kalba apie tam tikrus veiksmus, kurie galimi žaidžiant, tai judėjimas, gravitacija, susidūrimo nustatymas. Video žaidime žaidėjas kontroliuoja objektą, veikėją arba transporto priemonę, kurie yra valdomi tam tikru būdu – siekiant rezultato arba išvengti priešo.⁶⁰ Tai yra galimybių laukas, arba veiksmas, kuriuos siūlo programa ir kurie yra įtvirtinti parametruose. Taigi pagrindinė žaidimo mintis yra užkoduota judėjime, kuris yra kontroliuojamas kompiuterio. Kaip pavyzdys galėtų būti video žaidimas *Freak Flakes*, kurio esmė yra dribsnių dėžutės dizainas, reiškia žaidimas pateikia tam tikrus galimus pavadinimo, spalvos bei viršelio variantus, kurių pagalba yra sukuriamas asmeninis dizainas. Žaidimas pateikia tam tikras galimybes šitaip nurodydamas į reklamos agentų naudojamas technikas, kuriomis yra siekiama didinti pardavimų skaičių.⁶¹ Čia galime formuluoti išvadas apie pagrindines reklamos srityje naudojamas spalvas, figūras bei atvaizdus. Galime spręsti ne tik apie tai, kas yra naudojama, bet ir kas yra priimtina ir efektyvu. Šitaip galimybių laukas įtvirtina konstruojamus argumentus ne tik reklamos srityje, bet ir politikos bei kariuomenės.

Ian Bogost teigia, kad žaidimas kaip sąvoka yra antonimas rimtiems dalykams, tačiau kartu čia jis įveda prieštarą ir pradeda kalbėti apie tokį reiškinį kaip *rimti žaidimai*. Jie yra susiję su instituciniais interesais: švietimu, valdžia, sveikata ar kariuomene. Tokiais žaidimais yra siekiama šių institucijų rezultato ir progreso, todėl jie kuriami tam, kad paremtų egzistuojančius ir įtvirtintus politinių, kooperacinių ir socialinių institucijų interesus. Reikšmės šiuose žaidimuose yra konstruojamos ne per pasaulio atkūrimą, bet per atskirus tinkamus to pasaulio elementus.⁶² Žaidimuose įtvirtinti parametrai nurodo kaip sistema turėtų, galėtų arba jau funkcionuoja. Institucijos žaidimų pagalba moko veikti tinkamai ir iš esmės supažindina su tam tikrais veikimo principais. Šiuo atveju kariuomenė pasitelkia *rimtus žaidimus* su tikslu išmokyti kariauti, reiškia žaidimas arba simuliacija yra kuriamas taip, kad tai būtų naudinga institucijai, kad jos interesai atsispindėtų karių veikime realaus konflikto atveju. Žaidimai tampa rimtais ir įtaigiais įrankiais konstruojant teiginius apie tikrovę.

Taigi šio darbo praktinė dalis yra išanalizuoti simuliacinio žaidimo *Virtual Battlespace 2* procedūrinę retoriką. Analizuojamas bus žaidime pateikiamas galimybių laukas, pradedant nuo judėjimo laisvės iki naudojimosi technika ir scenarijų kūrimo. Tikslas yra išsiaiškinti kokį naratyvą parametų pagalba

⁶⁰ Ten pat, 13.

⁶¹ Ten pat, 36.

⁶² Ten pat, 49.

kuria video žaidimas ir kaip tai papildo anksčiau minėtų teoretikų padarytas išvadas apie naujosios karo sampratos formavimąsi.

5. Virtual Battlespace 2 analizė

Kaip buvo minėta anksčiau, *Virtual Battlespace 2* yra simuliacija, nes jos tikslas yra reprezentuoti realybėje vykstančius procesus. Kaip teigia Katie Salen ir Eric Zimmerman simuliacija referuoja į realaus pasaulio įvykius, tačiau ji negali perteikti kiekvieno jų aspekto dėl technologinių ribotumų, todėl pasirenkamos svarbiausios charakteristikos, kurių pagalba yra kuriamas virtualus vaizdinys.⁶³ Simuliacija negali perteikti karo, todėl renkama tai, kas yra svarbiausia siekiant paruošti karius, todėl kyla tokie klausimai kaip, kokie aspektai yra naudojami formuojant karo vaizdą, kas sudaro *Virtual Battlespace 2* turinį ir kokias galimybes jis suteikia.

Veikėjai. Siekiant išsigryninti žaidime kuriamą pasaulį, labai svarbūs yra veikėjai. Jų išvaizda, veiksmai, kuriami charakteriai, galimybės. Simuliacijos naratyvas yra kuriamas per charakterius, nes būtent programinės įrangos pagalba yra patenkama į virtualų pasaulį, reiškia per veikėją ir jo galimybes mes suvokiame žaidimo argumentus, jo kuriamą istoriją.⁶⁴ *Virtual Battlespace 2* vienas iš svarbiausių aspektų yra įtvirtinta galimybė veikti iš skirtingų konflikto pusių, žaidimas leidžia kovoti ne tik draugiškų vienetų sudėtyje, šiuo atveju tai yra Jungtinės Karalystės vienetai, bet ir iš Irako sukilėlių pusės bei civilių ir nepriklausomų kovotojų. Jungtinės Karalystės kariai yra baltaodžiai, su karinėmis uniformomis bei plataus spektro ginkluote. Veikimas misijose visuomet yra veikimas būryje, ir klausantis nurodymų, kurie pasirodo kompiuterio ekrane, dažniausiai pranešama apie taikinio buvimą, jo lokaciją matuojant atstumą metrais ir kryptį laikrodžio valandų padėtimi. Taip pat yra įtvirtinta galimybė bendrauti su kitais būrio nariais. Iš esmės žaidimas parodo tam tikrus veikimo manevrus, kuomet artėjant prie priešų linijos visas būrys keičia savo judėjimą pradedant bėgimu ir baigiant ėjimu arba šliaužimu. Vien tai kaip misijose yra išdėstomi priešininkai, jau reikalauja disciplinuoto ir komandinio veikimo. Sukilėliai šiuo atveju yra vaizduojami kaip priešprieša ginkluotosioms Jungtinės Karalystės pajėgoms. Kadangi simuliacijos tikslas yra kuo tiksliau perteikti realybę, tai ir sukilėliai žaidime iš esmės atitinka tipinį Irako gyventoją, tai tamsiaodis, juodų plaukų, kasdieniais drabužiais apsirengęs gyventojas, tik skirtumas tarp sukilėlio ir civilio yra ginklo turėjimas. Sukilėlių veikimas,

⁶³ Katie Salen ir Eric Zimmerman, *Rules of Play – Game Design Fundamentals*. Londonas: The MIT Press, 2004, 415.

⁶⁴ Ten pat, 430.

kitaip nei Jungtinės Karalystės kariškių, nėra disciplinuotas ir komandinis, veiksmų imamasi pavieniui, iš įvairių pozicijų. Sukilėlių veikimo taktika yra paremta netikėtumu, nes dažniausiai jie būna išsiskaidę ir neretai atakas rengia būdami mažai matomose vietose. Kitas svarbus aspektas nagrinėjant žaidimo kuriamus charakterius yra civiliai ir nepriklausomi kovotojai, kuriuos sunku atskirti nuo priešininko pajėgų, nes fizinė išvaizda jų visų yra vienoda. Civiliai neturi ginklo ir taip pat tarp jų gali būti vaikų, o nepriklausomi kovotojai išsiskiria savo ginkluote. Vis tik tai civilių įtraukimas yra pagrindinė simuliacijos gudrybė, nes jų pasirodymas dažniausiai būna netikėtas ir didžiausių atakų metu, kuomet galimybė sumaišyti civilį su priešo pajėgų kovotoju yra didžiulė. Siekiant atkurti tipinį Iraką, civilių vaizdavimas yra viena svarbiausių ypatybių, nes tai leidžia pajauti būtent tos šalies atmosferą, todėl ir šiuo atveju civiliai žaidime yra įvairaus amžiaus bei lyties, net moterys yra vaizduojamos su burkomis. Pagrindiniai simuliacijoje veikiantys charakteriai yra trys ir visi pasižymintys skirtingomis ypatybėmis, šiuo atveju galime teigti, kad veikėjus stengiamasi atkurti kuo tikroviškiau suteikiant jiems realybę atitinkančias veikimo galimybes, taigi tai yra ginkluotė, išvaizda, judėjimas ir tarpusavio santykis. Kitas svarbus aspektas yra veikėjų veiksmus ribojantys žaidimo parametrai.

Atstovaujant Jungtinės Karalystės ginkluotąsias pajėgas misija baigiasi trimis atvejais, nušovus civilį, pataikius į saviškį arba būti nukautam priešininko. Čia yra pagrindiniai veikimo ribas brėžiantys parametrai, nurodantys esminę priemonę siekiant įgyvendinti misiją, tai yra nušauti priešininką norint apsaugoti save. Taigi misija tęsiasi netgi tuo atveju kai visi būrio nariai yra nukauti, simuliacija neskatina saugoti savęs ir kartu pridengti kitus kariškius, veikiama komandoje, tačiau norima diegti individualius įgūdžius. Labiausiai tai pagrindžiantis aspektas yra viso žaidimo metu kompiuterio ekrane esanti žalia sveikatos juostelė, kuri yra matoma žaidžiant ne tik iš karių pusės, bet ir iš sukilėlių bei civilių. Atakos metu šios juostelės įvertis sumažėja, todėl ji yra svarbi žaidimo detalė, nes parodo ne tik sveikatos lygį, bet ir įgūdžius bei pasirinktos strategijos efektyvumą. Sveikatos juostelė daro įtaką žaidėjo pasirenkamiems veiksams, nes tai įvertis rodantis galimą mirtį ir kartu žaidimo pabaigą.⁶⁵ Šioje simuliacijoje vaizduojant karinį konfliktą, individuali sėkmė yra matuojama ne nukautų priešininkų skaičiumi, bet gebėjimu išsaugoti savo gyvybę. Kadangi situaciją siekiama perteikti kuo realistiškiau, tai geriausias rėmas bet kokiems veiksams yra sveikata, todėl veikėjas misijoje gali imtis tokių veiksmų, kuriais nesužalotų civilio, komandos draugo ir kartu nenukentėtų pats.

Apibendrinant galime išskirti tris pagrindinius simuliacijos veikėjus, tai yra disciplinuotas karys, nenuspėjamas sukilėlis ir besiblaškantis civilis. Simuliacija taip pat siūlo nepriklausomus kovotojus kaip galimus veikėjus, tačiau dėl jų panašumo į sukilėlius priskyriau juos pastarųjų kategorijai, nes

⁶⁵ Ten pat, 361.

esminis jų skirtumas yra turimi ginklai. Taigi priklausomai nuo pasirinkto charakterio žaidimas suteikia atitinkamas veikimo galimybes ir atitinkamus ginklus, tačiau pagrindinis visus siūlomų charakterių veiksmus ribojantis parametras yra sveikatos įvertis. Visa tai puikiai iliustruoja Ian Bogost išsakyta mintį, jog realybė yra atkuriamą pasirenkant tik tam tikrus jos elementus.⁶⁶ Šiuo atveju taip pat kiekvienas žaidimo veikėjas turėjo galimybių lauką, kuris buvo sukurtas atsižvelgiant į realius jo veiksmus ir išrenkant labiausiai būdingus jo statusui.

Misijos. Vienas svarbiausių *Virtual Battlespace 2* kaip simuliacijos bruožų yra žaidime pateikiamos misijos ir galimybė jas susikurti. Nuo realistiškų veikėjų yra einama prie realistiškos aplinkos ir situacijų, todėl pats žaidimas siūlo 5 misijas:

- 1) Bazės gynyba;
- 2) Cheminiai ginklai;
- 3) Sraigtasparnio išgelbėjimas;
- 4) Sukilėlių ginklai;
- 5) Šaudymo praktikavimas.

Visos misijos yra panašios tuo, kad veikiama būryje ir yra nuolatos susiduriama su sukilėlių pasipriešinimu, todėl pagrindinis būdas įgyvendinti misijos plane nurodytą užduotį yra išgyventi kiekvienos atakos metu. Pirmoji misija yra susijusi su gynyba ir teritorijos pažinimu, reikia tikslas yra neatsitraukti nuo bazės ir klausytis vado nurodymų, nėra civilių ir netikėtų atakų, todėl mokoma atpažinti taikinį ir veikti pagal komandas. Antroji misija yra sudėtingesnė, nes veiksmas vyksta gyvenamoje teritorijoje, kur priešininką sumaišyti su civiliu yra didelė tikimybė. Misijoje supažindinama su puolimo strategija, nes vietiniai sukilėliai laiko chemines medžiagas, kurios galimai bus naudojamos ginklų gamybai ir didelė kovotojų grupė ruošiasi perkelti tas medžiagas, todėl kariuomenės tikslas yra užpulti ir perimti sukilėlių turimus chemikalus. Trečios misijos tikslas yra išvalyti teritoriją, nes nukrito karinis sraigtasparnis į sukilėlių kaimą, todėl norint pasiekti ir apsaugoti avarijos vietą reikia nukauti priešininkus. Ši misija pasižymi ne tik ginamąja arba puolamąja strategija, čia tikslas yra ne tik išvengti atakų, bet ir suteikti pagalbą, šiuo atveju tai yra per avariją nukentėjusiai įgulai, kuriai reikalinga medicininė priežiūra, tačiau ji gali atvykti tik užkirtus kelią sukilėlių atakoms ir kartu užtikrinus saugumą. Ketvirtoji misija taip pat pasižymi tam tikra specifika, reikia šalia tiesioginių atakų su sukilėliais, esminė užduotis yra teritorijos apieškojimas, tam, kad būtų rasti oponentų ginklai. Čia vėlgi norima akcentuoti veikimo būryje svarbą ir gebėjimą atremti netikėtas atakas. Paskutinė misija, yra asmeninė treniruotė, kur žaidimas leidžia patikrinti savo šaudymo

⁶⁶ Bogost, *Persuasive Games*, 36.

galimybes, lyginant su taiklumo standartais. Šaudoma stovint, pritūpus ir kniūbsčiomis, iš skirtingų nuotolių, ir veikimas šioje misijoje yra kur kas labiau apribotas nei kitose. Kadangi veiksmas vyksta karinėje bazėje ir tai yra tam tikrų mokymų dalis, todėl simuliacijoje siekiama perteikti tokiose pratybose vyraujančią discipliną, šiuo atveju tai yra draudimų sąrašas. Siekiama užtikrinti saugumą, todėl prieš pradedant kvalifikaciją žaidimas supažindina su veiksmais už kuriuos yra nebeleidžiama testi užduoties. Taisyklėse net kelis kartus yra minima, kad labai svarbu yra klausytis nurodymų, toliau yra pateikiami tam tikri apribojimai dėl ginklo užtaisymo ir panaudojimo šaudymo stotyje. Čia galime įžvelgti kelis dalykus, pirmiausia norima perteikti karinėse bazėse vyraujančią discipliną ir taisyklių pirmenybę prieš bet kokius veiksmus, taip pat veikimo apribojimai leidžia daryti išvadas apie ginklo kaip prietaiso pavojų ne tik sau, bet ir aplinkiniams ir galiausiai paskutinė misija tarsi vainikuoja prieš tai buvusias akcentuodama šaudymą ir taiklumą kaip raktą į sėkmę. Visos penkios misijos, yra tai, kas jau sukonstruota žaidime, todėl improvizacijos čia nėra daug. Remiantis Ian Bogost siūlomu požiūriu į žaidime įtvirtintus galimybių laukus galime teigti, kad čia dėmesys yra skiriamas tam tikrų įgūdžių lavinimui, tai yra veikimui komandoje, supažindinimui su strategijomis ir gebėjimui naudotis ginklu atremiant priešų atakas. Didesnė veikimo amplitudė yra galima *Virtual Battlespace 2* pagrindiniame išskirtinume, tai yra galimybėje kurti misijas.

Kuriant misiją pirmiausia reikia išsirinkti vietovę, reiškia žaidimas pateikia du žemėlapius, tai yra *Warminster* miesto Jungtinėje Karalystėje ir *As Samawah* miesto Irake. Eric Zimmerman teigia, kad žemėlapiai kariniuose žaidimuose turi išskirtinę reikšmę, nes kuriant žemėlapių kartu yra konstruojamas reikšmių laukas, nes sprendžiama ką įtraukti, o ko ne. Kuriamos reikšmės apie tai, kaip paviršius veikia tam tikras mūšio dalis.⁶⁷ Pirmasis žemėlapis nurodo pratybų vietas, kelius ir miškingas zonas, antrasis žemėlapis yra kur kas detalesnis, nes Irake vyksta pagrindiniai susirėmimai, todėl nurodomi pagrindiniai ir šalutiniai keliai, apgyvendintos vietovės, upės bei miškingos zonos. Šiuo atveju abu žemėlapiai atvaizduoja realybėje esančias teritorijas, todėl ir paties žaidimo dizainas yra sukurtas taip, kad žemėlapyje parodytas vaizdas kartu būtų atkurtas misijos metu. Reiškia pirmu atveju veiksmas vyksta miškuose arba karinėje bazėje, antruoju atveju, veiksmas vyksta dykumos miestelyje, kur atkuriami ne tik augalai, bet ir tokios teritorijos būdingi pastatai.

Pasirinkus veiksmo vietą, toliau seka detalesni pasirinkimai į žemėlapių įtraukiant kovojančius junginius, tai yra draugiškus, priešininkų pajėgas, nepriklausomus kovotojus ir civilius. Kiekvienas iš šių pasirinkimų toliau yra skirstomas į klases, pavyzdžiui kariai šiuo atveju gali būti skirstomi į oro pajėgas, transporto, pėstininkus ir t.t. Toliau priklausomai nuo pasirinktos klasės yra automatiškai

⁶⁷ Ten pat, 436.

parenkama kontrolė, ar tai bus transporto vairuotojas, ar šaulys, ar pilotas, ir kartu transporto priemonė. Taip pat žaidime galima rinktis kario laipsnį ir dalinį kuriam priklausoma. Panašias charakteristikas leidžiama nusistatyti pasirinkus priešininko pajėgas arba civilį. Toliau formuojant dalinius žaidime yra nustatomas kiekvieno veikėjo sveikatos, ginkluotės, degalų ir amunicijos lygis, kas reiškia, kad visas jų išorinis portretas yra kuriamas naudojantis žaidimo parametrais.

Paskutinis ir labai svarbus aspektas kuriant misiją, kuris yra įtvirtintas simuliacijoje, tai galimybė nusistatyti orą. Pateikiama 33 padalų skalė leidžianti reguliuoti oro sąlygas nuo saulėto iki lietaus su perkūnija, apačioje šios skalės yra analogiška, kuri matuoja rūko buvimą ir jo tirštumą. Programa taip pat leidžia nustatyti koks oras ir rūkas buvo prognozuojami. Taip pat kuriant misiją galima pasirinkti metus ir laiką. Šiuo atveju oro nustatymas negali veikti fiziškai, vienintelis dalykas ką jis lemia tai yra matomumą ir streso lygmenį, nes apsunkinama galimybė pamatyti oponentą. Galime teigti, kad simuliacija stengiasi perteikti svarbiausias karinės misijos detales, pradedant veikiančiomis pajėgomis ir baigiant oro sąlygomis.

Tai ką simuliacija leidžia rinktis yra esminiai kiekvienos misijos objektai. Akivaizdu, kad be fiziškai mūšio lauke dalyvaujančių asmenų būtų sunku įsivaizduoti bet kokią ginkluotą konfliktą, todėl ir čia yra pradedama būtent nuo veikėjų charakteristikų. Pasirinkimas nėra labai platus, iš esmės tai yra techniniai dalykai apibūdinantys kario kvalifikaciją - jo padėtis dalinyje, turima ginkluotė ir laipsnis. Programos esmė yra parodyti galimus variantus, ir jų veikimo galimybes, todėl kartu tai tam tikra prasme supažindina su vidine kariuomenės logika. Šalia charakterių yra oro sąlygos, kurios iš esmės nurodo, kad būtent nuo pastarųjų didele dalimi priklauso išgyvenimas ir kartu misijos sėkmė. Per misijos kūrimo arba veikimo joje procesą galime įžvelgti tam tikrus teiginius apie tai, kas yra svarbiausia misijose, nuo ko dažniausiai priklauso užduoties įvykdymas bei tam tikrus aspektus apie vidinį kariuomenės gyvenimą. Visa tai anot Ian Bogost yra procesas, kurio pagalba žaidimas apibūdina kai kurių dalykų veikimą.

Mokymai. Kaip jau buvo minėta, *Virtual Battlespace 2* simuliacija yra priskiriama *rimtų žaidimų* kategorijai, nes turi daugiau nei istoriją, meną ar programinę įrangą. Tokių žaidimų išskirtinumas yra paremtas tuo, kad į juos yra įtraukiama pedagogika: veikla, kuri moko arba instruktuoja šitaip diegdama žinias ir įgūdžius. Pedagogika turi būti subordinuota istorijai.⁶⁸ Šiuo atveju istorija yra kuriama apie karą, jame dalyvaujančius ir, be abejo, reikalingus įgūdžius pasiekti pergalei. Šalia dalyvavimo programos siūlomose misijose arba savarankiškai sukurtose, VBS2 yra įtvirtinta galimybė įgyti tam tikrų techninių žinių dalyvaujant pradinėse kvalifikacijose.

⁶⁸ Michael Zyda, „From Visual Simulation to Virtual Reality to Games.” *IEEE Computer Society*, 2005, 25-32.

Pateikiami penki kursai yra susiję su trimis pagrindiniais reikalavimais, tai fizinis pasirengimas, šaudymas ir vairavimas. Pėstininkų ruošimo kursas reikalauja greičio ir manevringumo, nes karys privalo įveikti kliūčių ruožą per tam tikrą laiko tarpą, taip pat laikantis nurodytos trasos ribų. Reikalaujama keisti judėjimo pozicijas nuo bėgimo iki šliaužimo ar ėjimo pritūpus. Sėkmingai užbaigtas kursas reiškia tinkamą fizinį pasirengimą dislokavimui. Kita kvalifikacija yra šaudymo, kur svarbiausias taiklumas ir nurodymų klausymasis. Kurso struktūra panaši į jau aptartą misijų skiltyje, kur taip pat įgūdžiai yra tikrinami šaudant iš skirtingų nuotolių bei skirtingų kūno pozicijų. Paskutiniai dislokavimui reikalingi įgūdžiai yra vairavimo, todėl pateikiamos trys skirtingos transporto priemonės, tai 6 tonų pagalbinis transportas, mažoms apkrovoms skirtas *Land Rover* ir pėstininkų kovos mašina FV510. Visų transporto priemonių vairavimo trasa yra siauras, nelygumų ir staigių posūkių pilnas miško kelias. Atliekant šią užduotį taip pat yra laiko limitas bei draudimas išvažiuoti iš už trasos ribų ilgiau nei 5 sekundėm, laiku nespėjus trasos apvažiuoti arba į ją grįžti, kvalifikacija yra nutraukiama ir pasirodo pranešimas, kad karys dar nėra pasiruošęs dislokavimui. Čia kyla klausimas, kodėl analogiško vairavimo pratyboms yra pateikiamos trys skirtingos transporto priemonės, tačiau įdomus faktas yra tai, kad pagalbinio transporto vairavimas yra kur kas lengvesnis nei pėstininkų kovos mašinos nors jos valdomos tais pačiais kontroliniais mygtukais. Šiuo atveju programa stengiasi perteikti kiekvienos mašinos manevringumą, atsižvelgiant į jos svorį ir išmatavimus, tai yra tam tikras apsisukimo greitis, stabdymo kelias, įsibėgėjimo laikas ir t.t. Taigi visų kvalifikacijų metu siekiama pateikti kuo realistiškesnę vaizdą ne tik pratybų struktūros, bet ir naudojamos technikos.

Į simuliaciją įtraukiamos ne tik misijos, bet ir mokymai, tam kad struktūruotai perteikti misijoms įgyvendinti reikalingus veiksmus. Sistema reprezentuoja realiai vykstančias pratybas, tačiau pasirinktas Ian Bogost procedūrinės retorikos analizės modelis skatina žvelgti į skirtį tarp to kas yra pateikiama programoje ir tikrovėje esančių veikimo galimybių, tam, kad būtų galima išsigryninti konstruojamus argumentus. Šiuo atveju programoje siekiama pavaizduoti tam tikrą realybėje vyraujančią kompleksiskumą, nes fizinį pasirengimą tikrinantį kursą sudaro skirtingų kliūčių įveikimas, taip kaip šaudymo kvalifikacijoje pateikiami skirtingi nuotoliai, o vairavime – skirtingos transporto priemonės. Čia galime matyti kaip programa sutraukia didelį kiekį informacijos, kad bent dalinai perteiktų reikalaujamų įgūdžių įvairovę. Pateikiami laiko ir nurodymų rėmai dar kartą pabrėžiant jų svarbą. Iš esmės mokymai koncentruojasi į technologijų naudojimą, reikalaujama turėti atitinkamus įgūdžius, kad būtų pagrįstas dislokavimas, kartu tikslas yra parodyti ir išbandyti tokius ginklus, kuriuos realiomis sąlygomis testuoti būtų sudėtinga.

Ginkluotė. Paskutinė ir labai reikšminga žaidime įtvirtinta galimybė yra peržiūrėti ginklus. Kaip jau buvo minėta anksčiau, VBS2 yra priskiriamas *rimtų žaidimų* kategorijai, todėl jo pagrindinis tikslas yra mokytis. Šiuo atveju *Virtual Battlespace 2* reprezentuoja ne tik taktikas, kas buvo akivaizdu nagrinėjant programoje esančių misijų struktūrą, arba procedūras su kuriomis siekiama supažindinti naudojantis virtualiais mokymais, tačiau kartu pateikiamas platus įvairių technologijų spektras. Vienas vertingiausių VBS2 sistemos laimėjimų buvo galimybė reprezentuoti tokius ginklus ir sistemas, kaip įvairaus galingumo granatos, kurias konvencinėmis sąlygomis išbandyti bei įvertinti padarinius yra pakankamai sudėtinga.⁶⁹ Šiame darbe analizuojamoje VBS2 supaprastintoje versijoje taip pat galima matyti kiek daug dėmesio yra skiriama naudojamai ginkluotei.

Programoje leidžiama peržiūrėti daugiau nei 100 įvairių ginklų, kuriuos galima į skirstyti grupes, tipus bei puses, kuriose yra kovoje, tai gali būti draugiškos arba priešininko pajėgos bei nepriklausomi kovotojai ir civiliai. Kiekvienai iš šių konflikte dalyvaujančių žmonių grupių yra priskiriami tam tikri ginklai. Draugiškų pajėgų arba šiuo atveju Jungtinės Karalystės karių dalinys yra gausiausiai aprūpintas ginkluote, pradedant nuo įvairių tipų šarvuočių, pėstininkų kovos mašinų, reaktyvinių lėktuvų, dronų ir baigiant stebėjimo sistemomis bei skirtingų tipų granatomis. Įdomu yra tai, kad priešininkų pajėgoms priskirti ginklai tokie kaip granatsvaiddžiai SPG9 arba tankai T – 72 yra Sovietų Rusijos produktai. Čia jau galime matyti kaip žaidime yra įtvirtinamas tam tikras naratyvas, šiuo atveju tai yra istorinis karo Irake kontekstas, kai Rusijos valstybė pasmerkė Jungtinės Karalystės ir Jungtinių Amerikos Valstijų invaziją, todėl šios ginklai tampa priešininko pajėgų įrankiais. Civiliai ir nepriklausomi kovotojai taip pat yra aprūpinami, tačiau transporto priemonėmis. Akivaizdu, kad žaidimo kūrėjai stengėsi kuo tiksliau pavaizduoti konfliktą, todėl ir ginklai yra priskiriami remiantis realybėje vykstančiais procesais, tačiau svarbu ne tik kaip ginklai yra surūšiuoti atsižvelgiant į dalyvaujančias puses, bet ir kaip jie yra vizualiai demonstruojami.

Žvelgiant iš grafinės perspektyvos kiekvienas ginklas yra vaizduojamas labai detalai, stengiantis nepraleisti jį sudarančių smulkių detalių, taip pat dauguma transporto priemonių yra įvairių spalvų. Visas žaidime pateikiamas technologijas galima apžiūrėti iš visų pusių, vaizdą sustabdant ir pasididinant, norint iš arčiau apžiūrėti konstrukcijas. Kitas svarbus aspektas, kuriuo yra stengiamasi didinti realistiškumą, tai audio garsas, kuris pasigirsta pasirinkus tam tikros transporto priemonės peržiūrą. Priklausomai nuo pasirinktos mašinos, garsas yra skardesnis arba duslesnis, todėl kuriant tikrumo iliuziją nėra apsiribojama vien tik vizualiniu vaizdu. Tokį technologijų pateikimą Ian Bogost

⁶⁹ Paul A. Roman ir Doug Brown, „Games- Just How Serious are They?“ Pranešimas konferencijoje „Interservice/Industry Training, Simulation and Education Conference (I/ITSEC)“ Florida, 2008.

vadina modeliais, tai yra pastangos supažindinti su tam tikrų mechanizmų veikimu.⁷⁰ Visų technologijų peržiūra vyksta karinės bazės teritorijoje kur aplinkui nuolat patruliuoja programos valdomi kariai, šitaip didinamas realistiškumo įspūdis, tolstant nuo paprasto žaidimo logikos, kur užtekėtų grafiškai pavaizduoti turimą įrangą, tačiau artėjant prie simuliacijos kaip mokomosios programos, kurios tikslas ne tik parodyti, bet ir supažindinti su tam tikrų vienetų veikimo principais.

Peržvelgus visą VBS2 turinį akivaizdu, kad daugiausia dėmesio yra skiriama technologijoms. Pateikiamas platus ginklų sąrašas su įvairiais jų tipais ir galimybe kiekvieną iš jų detalai apžiūrėti bei pamatyti kuriai iš kovojančių pusių jis yra priskiriamas. Šitaip kompiuterinėje programoje yra įtvirtintas pagrindinis argumentas, kad kare svarbiausia yra turimos technologijos, jų įvairovė bei galimybės. Pergalė priklauso nuo turimo ginklo išmanymo ir mokėjimo juo naudotis tinkamai. Mokymuose pagrindinis dėmesys yra skiriamas taiklumui, greičiui ir skirtingų transporto priemonių valdymui, misijose norint pasiekti pergalę reikalaujama išvengti atakų bei sėkmingai jas surengti nukaunant priešininką ir galiausiai turimos ginkluotės peržiūra, kuri iš esmės programoje yra vienintelis būdas pažinti oponentą, nes atskleidžia jo sąjungininkus. Remiantis procedūrinės retorikos logika ir pagrindinį dėmesį skiriant žaidime įtvirtintoms galimybėms bei apribojimams galime teigti, jog šioje simuliacijoje technologijos yra būdas pažinti, suprasti ir išmokti. Būtent per naudojimąsi ginklais yra konstruojamas karo vaizdas, ir žmogaus vieta kare. Tinkamas karinės įrangos valdymas, greitis ir gebėjimas atskirti taikinį yra viskas, ko reikia pasiekti pergalei.

6. Racionalaus karo naratyvas

Klasikinė karo strategija buvo paremta istorijoje įsišaknijusia disciplina, kitaip tariant realybe, o ne abstrakcija. Strategija po 1945 metų tapo materialistinė, ji buvo atsakanti technologinėms naujovėms, taip pat naudojanti žaidimų teorijas bei tikimybes labiau nei patirtį ar principus.⁷¹ Tai tampa akivaizdu nagrinėjant ne tik tokių autorių kaip James Der Derian, Christopher Coker ar Nick Robinson darbus, bet ir praktiškai patikrinus autorių išsakytas mintis. Šiuo atveju atlikus *Virtual Battlespace 2* procedūrinės retorikos analizę galima daryti tam tikras išvadas apie Clausewitzo padiktuotos klasikinės karo sampratos pakitimus.

⁷⁰ Bogost, *The Rhetoric of Video games*, 125.

⁷¹ Strachan, 41.

Karo menas yra smarkiai susijęs su gyvenimu ir morale, todėl jis negali būti absoliutus ir aiškus.⁷² Dėl šios priežasties Clausewitzas karą sieja su anksčiau aptarta trejybe, tai fiziškai konflikte dalyvaujančių asmenų emocijos, su kariuomenės veikimu konflikte susijusi tikimybė ir neapibrėžtumas bei politika. Kyla klausimas, koku turiniu ši trejybės formatą užpildo į kariuomenės mokymus įtrauktos simuliacijos? Vis tik tai tokie žaidimai kaip *Virtual Battlespace 2* yra kuriami edukaciniais tikslais išnaudojant kompiuterinę grafiką tam, kad būtų pavaizduota realybę atitinkanti aplinka arba įtvirtinta galimybė susipažinti su karine technika. Konfliktas šiuo atveju yra perkeliamas į virtualią realybę, todėl visi trys Clausewitzo išskirti karo elementai įgauna kitokią prasmę.

Praktinė VBS2 programos analizė parodė, kad virtuali aplinka ir kompiuterio parametrai negali sužadinti realaus karo metu žmogų valdančių emocijų. Visų pirma, žaidžiant jaučiamas azartas, bet ne baimė. Kiekvienoje misijoje užprogramuotas tikslas buvo apsiginti nuo sukilėlių juos šaudant, nepriklausomai nuo misijoje įtvirtintos taktikos. Sėkmingų atakų surengimas yra motyvuojanti jėga skatinant tęsti pradėtą žaidimą. Baimė nėra aktuali, nes fiziškai atakose nėra dalyvaujama, tai kompiuterio ekrane vykstantis veiksmas, kuris dėl savo pateikimo yra labiau įtraukiantis nei ugdantis emocine prasme. Emocijos žaidime yra eliminuojamos, nes nėra veikimo laisvės, nėra galimybės pasiaukoti, nėra individualumo. Veikiama būryje per simuliacijos sukurtą charakterį, šiuo atveju tai Jungtinės Karalystės karį, kuris yra kontroliuojamas tik valdant jo fizinį judėjimą. Misija baigiasi tada kai žalia kario sveikatą vertinanti juostelė, tampa raudona, reiškia tuomet, kai kūnas yra fiziškai sužalojamas. Žaidimas negali perteikti psichologinės žmogaus būsenos, kompiuterio programa negali pateikti analogiškos juostelės, kuri vertintų emocinius žmogaus išgyvenimus susidūrus su oponentu, nesėkmingai išvengus atakos ar pamačius nukautą draugą. Simuliacijoje Clausewitzo išskirtas dominuojančios emocijos elementas yra užpildomas tam tikra inercija, kuri kyla iš apribotų veikimo galimybių ir azarto, kuomet yra aiškos tikslo pasiekimo priemonės.

Karo neapibrėžtumas kyla iš to, kad jo kilmė ir forma yra apsprendžiama ne didžiulio nutarimų rinkinio, kuriame įtraukiamos tam tikros aplinkybės, bet tų broožų, kurie atsitinka ir yra dominuojantys. Karas yra paremtas galimybių ir tikimybių sąveika.⁷³ Čia turima omeny tokias susiklosčiusias situacijas, kurių numatyti iš anksčiau neįmanoma, todėl kompiuteriu kuriamos programos taip pat nėra išeitis. Nagrinėjant VBS2 kuriamą naratyvą šiuo atveju aktualios yra misijos ir jų konstravimo logika. Pačioje programoje įtvirtintos misijos karo neapibrėžtumą siekia perteikti per netikėtas oponentų atakas, kurios yra rengiamos iš mažai matomų vietų, tačiau tokios nenumatytos aplinkybės kaip pirmosios pagalbos įtraukimas siekiant padėti nukentėjusiajam, netikėti priešo pajėgų

⁷² Clausewitz, 86.

⁷³ Clausewitz, 580.

veiksmai panaudojant skirtingą ginkluotę, apsuptis ar pasirodę sąjungininkai negali būti įtraukti. Šis elementas, kurį Clausewitzas išskiria kaip vieną svarbiausių karo bruožų, simuliacijose yra pašalinamas. Programa leidžia kurti įvairius scenarijus, įtraukiant galimybę nustatyti oro sąlygas ar priešų pajėgų stiprumą, tačiau tai yra parametrai, kurių pagalba galima apsunkinti kontroliuojamo charakterio veikimą, bet ne padidinti tikimybę veikti pagal netikėtai susiklosčiusias sąlygas. Žmogus kompiuterio pagalba gali sukurti netikėčiausių scenarijų, tačiau karo neapibrėžtumas yra išskirtinis bruožas pasirodantis tik realių veiksmų metu.

Paskutinis karą sudarantis elementas yra politika, nuo kurios karas autonomijos neturi. Karas yra priemonė politiniams tikslams įgyvendinti.⁷⁴ Būtent politika formuoja karo vaizdinį, jo mastą, kovojančias puses. Politika yra siejama su racionalių valdžios skaičiavimu, tai yra kiek resursų reikės įgyvendinant užsibrėžtą tikslą. Resursai šiuo atveju yra laiko, finansiniai, technologijų bei žmonių. Vienas pagrindinių simuliacijų tikslų yra išmokyti dalyvaujančius tokių įgūdžių, kurių reikės atitinkamoje misijoje.⁷⁵ Akivaizdu, kad politika ir simuliacijų formuojamas naratyvas yra smarkiai susiję, nes pagal politikos tikslus yra apsprendžiami kariuomenės veikimo principai. Atlikta VBS2 analizė parodė, kad pagrindinis dėmesys simuliacijoje yra telkiamas į technologijas. Programoje yra įtraukiamos pradinės kvalifikacijos, kurių esmė yra supažindinti su kariuomenėje naudojamomis skirtingomis transporto priemonėmis bei ginklais. Misijose taip pat yra koncentruojamasi į taiklumą, todėl svarbu mokėti gerai valdyti šautuvą. Galiausiai programoje yra įtvirtinta galimybė peržiūrėti virš 100 įvairios kariuomenėje naudojamos ginkluotės. Visas VBS2 turinys yra orientuotas į karinę techniką, ir mokymus ja naudotis. Misijų sėkmė didele dalimi priklauso nuo turimų ginklo valdymo įgūdžių, todėl tai yra pagrindinis VBS2 programos bruožas. Ginkluotės dydis ir galingumas yra politikos apsprendžiami karo aspektai, visa tai yra ištekliai, kuriuos valdžia nusprendžia naudoti atitinkamo konflikto metu. Kartu kompiuterinės technologijos yra pakankamai išvystytos, kad galėtų perteikti naudojamų ginklų specifiką, todėl tai tampa pagrindiniu simuliacijų bruožu. Politikos elementas šiuo atveju yra ne tik svarbus formuojant karo vaizdą, bet ir vienintelis, kurį naudojama programinė įranga gali reprezentuoti.

Simuliacijų pagalba Clausewitzo sukonstruota trejybė yra išardoma, emocijos ir neapibrėžtumo nebelieka, politika tampa vienintelė karą valdanti jėga. Reiškia galime pradėti kalbėti apie inerciją, brutalumą ir aklą nurodymų vykdymą nepaisant pasikeitusių aplinkybių. Simuliacijos formuoja greito, racionalaus ir efektyvaus karo vaizdą, kur žmogus yra tik priemonė, nes visą politikos numatytą tikslą

⁷⁴ Strachan, 63.

⁷⁵ David Michael ir Sande Chen, *Serious Games: Games that Educate, Train and Inform*. Kanada: Thomson Course Technology PTR, 2006, 66.

pasiekia rankoje laikomas ginklas. Karas nebėra žmogaus veikla, kuri reikalauja gilaus ne tik savęs, bet ir priešininko pažinimo bei įgūdžių elgtis tokiose situacijose kur yra patiriamas netikrumas, kur reikalingas psichologinis pasiruošimas. Simuliacijos konstruoja technologizuoto karo diskursą, nes kario veikimas visuomet yra vienodas, o neapibrėžtumas turi būti pavaldus žmogui. Čia galime pradėti kalbėti apie karą kaip apie procedūrą, kuri yra atliekama ginklų pagalba, naudojantis žmogumi, tačiau veikiant pagal politikos nustatytas gaires. Virtualus karių rengimas klasikinę karo sampratą keičia neatpažįstamai, nepalikdamas vietos pagrindiniam jos teiginiui, kad karas tai yra emocijų, tikimybių ir netikėtumų sąveika.

Išvados

Darbe analizuojamos kariuomenėje naudojamos virtualizuoto rengimo programos, kitaip tariant, simuliacijos. Dėmesys yra skiriamas tokių realybę simuliuojančių žaidimų galimybei ruošti karius ginkluotam konfliktui. Vis tik tai šių programų naudojimas yra sparčiai augantis dėl ekonominių priežasčių, interaktyvumo ir užtikrinto karių saugumo treniruočių metu. Pagrindinis argumentas skatinantis simuliacijų taikymą kariniame rengime yra kompiuterių suteikiama galimybė padidinti realizmą atkuriant konflikto aplinką kartu su priešininkais ir jiems būdingomis charakteristikomis. Karą siekiama atkurti virtualioje erdvėje, stengiantis iš anksčiau nuspėti jo eigą, taigi čia galime teigti, *jog kartu yra keičiama ir klasikinė karo samprata.*

Pirmoji šio darbo dalis yra skirta teorijai, kuri yra pradedama nuo šiame tyrime svarbiausio autoriaus, tai Clausewitzo ir jo suformuluotos tradicinės karo koncepcijos. Visa šio tyrimo ašimi tampa karą sudaranti trinarė sistema, kurią Clausewitzas įvardija kaip emocijas, tikimybę arba šansą ir politiką. Visa šių trijų elementų sąveika yra karo pasikeitimus varanti jėga, nes pokyčiai vienoje dalyje automatiškai lemia pokyčius kitose, todėl siekiant išsiaiškinti klasikinės karo sampratos pasikeitimus svarbu atkreipti dėmesį į tai, kokią įtaką simuliacijų naudojimas daro kiekvienai iš šių dalių. Teorinėje darbo dalyje taip pat daug dėmesio skyriau tokiems autoriams kaip Christopher Coker, James Der Derian, Nick Robinson bei Jean Baudrillard, kurie nagrinėjo ne tik simuliacijas, bet ir technologijų įtaką karui. Šių autorių pagalba pavyko išskirti pagrindinius su simuliacijų naudojimu susijusius pokyčius, kurie yra labai svarbūs nagrinėjant besikeičiantį karo diskursą. Visi autoriai vieningai teigia, jog karo atkūrimas virtualioje erdvėje daro esminius pokyčius tradiciškai su karu siejamiems

reiškiniams. Keičiasi ne tik individo vieta, bet ir jį valdančios emocijos, kartu pereinama nuo tam tikrų vertybių diegimo prie techninių žinių svarbos.

Darbe pasitelkiama Ian Bogost suformuluota procedūrinės retorikos analizė siekiant išsiaiškinti simuliacijos *Virtual Battlespace 2* konstruojamą karo naratyvą. Analizei buvo pasirinkta ši simuliacija, nes ji sukurta bendradarbiaujant žaidimų kūrimo studijai kartu su Jungtinių Amerikos Valstijų bei Australijos karinėmis pajėgomis su tikslu paruošti karius dislokavimui Irake. Tyrime buvo taikoma procedūrinės retorikos analizė dėl jos tinkamumo norint suprasti žaidime įtvirtintus argumentus apie realybėje vykstančius procesus. Šio metodo esmė, anot Ian Bogost, yra atkreipti dėmesį į šiuo atveju simuliacijoje esančius galimybių laukus, todėl svarbūs yra parametrai ir jų nustatytos veikimo ribos. Analizuojant buvo aptarti žaidime kuriami charakteriai, jiems suteiktas veiksmų spektras, taip pat įsigilinta į programoje pateiktas misijas, jų turinį bei kūrimo galimybes, kartu skyriau dėmesį žaidime įtvirtintai galimybei peržiūrėti turimą ginkluotę bei pateiktoms pradinėms kvalifikacijoms, kurių tikslas yra diegti bazinės žinias apie reikalingus karių įgūdžius.

Turimos teorinės įžvalgos bei simuliacijos analizė leidžia daryti išvadą, jog Clausewitzo sistema keičiasi neatpažįstamai. Žmogų valdančių emocijų elementas yra užpildomas nauju turiniu. VBS2 analizė parodė, kad dėl apribotų veikimo galimybių yra eliminuojamas bet koks individualumas. Veiksmai yra atliekami esant būryje ir klausantis nurodymų, tikslas yra apsaugoti save nušaunant priešininką ir šitaip įgyvendinant misijos plane nurodytą užduotį. Žaidime baimė yra keičiama azartu, bet kokia abejonė yra transformuojama į inerciją, nes nėra laiko galvoti. Simuliacijos šalina Clausewitzo išskirtą tikimybės elementą, nes galima sukurti netikėtas atakas, įvairius scenarijus, tačiau karo neapibrėžtumas, jo savita logika yra jaučiama realaus konflikto metu, virtualioje erdvėje netikėtumas slypi tik fiziniuose veiksmuose. Galiausiai išnagrinėjus VBS2 žaidimą buvo akivaizdu, kad pagrindinis dėmesys yra skiriamas ginkluotei, supažindinimui su jos įvairove bei mokiniu ja naudotis. Galiausiai misijų sėkmė didele dalimi priklausydavo nuo taiklumo, todėl paskutinis Clausewitzo elementas yra ne tik svarbus, bet ir pagrindinis. Politika apsprendžia kare naudojamos ginkluotės dydį bei galią ir kartu tai tampa simuliacijų pagrindiniu bruožu.

Iš to galima daryti išvadą, jog karas vyksta nebe tarp žmonių, bet tarp turimos ginkluotės. Žmogus yra priemonė panaudoti ginklui, todėl jo emocijos turi būti eliminuotos, reikia greito ir efektyvaus veikimo, siekiant rezultato. Žmogus turi veikti nepaisydamas karo neapibrėžtumo sąlygotų netikėtų aplinkybių, tam, kad būtų įgyvendinti politiniai tikslai. Karas tampa procedūra, kurioje svarbus ginklą valdantis žmogus, kuris paklūsta politikos nustatytoms veiklos gairėms. Klasikinėje sampratoje karas yra nenusipėjamas, tai yra sąveika ne tik susiklosčiusių aplinkybių, bet ir dominuojančių emocijų, tai

reiškinys, kurio centre yra žmogus, todėl reikalingi įgūdžiai veikti įvairiose situacijose. Simuliacijos šį diskursą absoliučiai keičia į centro poziciją vietoj žmogaus pastatydamos ginklą, todėl trinarė sistema sugriaunama visišku politikos dominavimu.

Verta paminėti ir tai, jog pasirinktame atvejuje dėl apimties ribotumo buvo nagrinėjama simuliacija susijusi su veikimu misijose, tačiau kariuomenėje yra naudojamos įvairaus pobūdžio simuliacijos, pradedant nuo kultūrinio išmanymo ir baigiant tokiomis, kurių tikslas yra potrauminio streso sindromo gydymas. Visa tai kelia naujus klausimus susijusius su kompiuterio galimybėmis perteikti kultūrinius bruožus arba individualius kare patiriamus išgyvenimus. Kita vertus, galbūt šalia pasikeitusios karo sampratos galime pradėti kalbėti apie pasikeitusį kultūros bei individualumo suvokimą.

Priedas

Virtual Battlespace 2 analizės santrauka

	Galimybių laukas
<u>Veikėjai</u>	• Judėjimas; • Kūno pozicijos keitimas; • Šaudymas; • Transporto priemonių valdymas; • Nurodymų klausymas; • Galimybė veikti žaidime priklauso nuo sveikatos juostelės įverčio.
<u>Misijos</u>	• Veikimas pagal skirtingas strategijas; Misijų kūrimas: • Žemėlapių pasirinkimas; • Kovojančios pusės pasirinkimas; • Ginkluotės pasirinkimas; • Oro sąlygų nustatymas.
<u>Mokymai</u>	• Fizinio pasirengimo tikrinimas; • Šaudymas iš skirtingų nuotolių bei pozicijų; • Skirtingų transporto priemonių vairavimas.
<u>Ginkluotė</u>	• Grupavimas pagal konflikte dalyvaujančias puses; • Grupavimas pagal ginklo kategoriją; • Grupavimas pagal ginklo tipą; • Peržiūra iš visų pusių su galimybe vaizdą pritraukti.

SUMMARY

The Bachelor thesis *The Influence of Virtual Military Training on Classical War Conception* aims to take a closer look at simulations which are used in military training. The virtual training is used to prepare soldiers for combat situations by re-enacting particular scenarios. This training method is economically beneficial, ensures a safe environment for the soldiers and is more realistic in comparison with training in natural conditions. Yet there is a paradox, that people are trained for such violent actions in a safe atmosphere. Considering the fact that the revenue of the industry producing these simulations has grown extremely over the past years many authors are discussing this training methodology as a modification for the future of war.

This paper seeks to prove that virtual military training transforms classical war conception. Clausewitz's trinity of war was used as the basis for this research. This author is considered to be the representative of classical war conception which claims that war consists of primordial violence, the play of chance, probability and political reasons. One of the main purposes of this thesis is to answer the question *how virtual military training changes classical war conception*. Therefore the conclusion will be made on the basis of insights of various authors about simulations in military training and the analysis of the *Virtual Battlespace 2* game which will be compared with the content of Clausewitz's three elements of war.

The thesis is divided into two major parts. In the first one, the attention is paid to Clausewitz's classical war conception and detailed analysis of three elements of war. Furthermore, the analysis of works by such authors as James Der Derian, Nick Robinson, Christopher Coker and James Baudrillard will also be noted for. Basing on the previous authors, the main ideas on simulations in military training are distinguished. The virtualization of violence raises the question of responsibility, because an individual does not have to bear the consequences of his doings, and the culture is reduced to typical features which computer can represent. In a virtual environment, pain could not be felt, in that case fear transforms into ardor and the individuality disappears because of technological restrictions. One reality is replaced by another in order to convey huge amount of information.

In the second part of the thesis the analytical model is designed for procedural rhetoric analysis of the video game *Virtual Battlespace 2*. This game is a military simulation created in cooperation with the United States of America and Australia defence forces, for the purpose to prepare the troops for the deployment in Iraq. This game was analyzed by using Ian Bogost's formulated procedural rhetoric method. The model is based on the possibility spaces in game, the main idea is that video games make

arguments with process. In order to describe the narrative which simulation represents a necessary step is to explore its rules. In *Virtual Battlespace 2* the analysis was made on the main characters, missions and the ability to create them, the initial qualifications and the given equipment.

At the end, the theoretical statements and findings from the practical part of this paper are combined to examine how it changes Clausewitz's trinity of war. The whole analysis of this paper showed that emotions are transformed, troops should act quickly and effectively with no fear. The element of probability and chance is eliminated because technology cannot transform the unpredictability of war. The political element is left and became the most important. The analysis of *Virtual Battlespace 2* showed that the central thing is guns and the skills to use them appropriately. The Government determines resources which will be used in war, in this case the amount and the power of equipment is a part of political decisions. The trinity of war is destroyed by the domination of political element. The soldier from a central part of war becomes the tool which used the weapons and has to act under political framework despite the fact that war is full of uncertainty and unpredictability.

All in all, this paper looks deeper into one simulation, although there are many different simulations with various aims which are used in military training. This shows that virtual training expands its boundaries and raises new questions which require a broader analysis.

Literatūros sąrašas

1. Army-Technology.com, „Bohemia Interactive Simulations – VBS2.” Nelson Bay, <<http://www.army-technology.com/contractors/training/bohemia-interactive/>>
2. Bassford, Christopher, „The Primacy of Policy and the ‘Trinity’ in Clausewitz’s Mature Thought.” Kn. Hew Strachan, Andreas Herberg – Rothe (sud.), *Clausewitz in the Twenty- First Century*. Jungtinės Amerikos Valstijos: Oxford University Press, 2007.
3. Baudrillard, Jean, *Simuliakrai ir simuliacija*. Vilnius: Baltos Lankos, 2002.
4. Bogost, Ian, „Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames.“ Londonas: The MIT Press, 2007.
5. Bogost, Ian, „The Rhetoric of Video Games.“ Kn. Katie Salen (sud.), *The Ecology of Games. Connecting Youth, Games and Learning*. Londonas: The MIT Press, 2008.
6. Coker, Christopher, *Future of War. The Re-Enchantment of War in the Twenty-First Century*. Jungtinės Amerikos Valstijos: Blackwell Publishing, 2004.
7. Der Derian, James, „The Desert of the Real and the Simulacrum of War." *International Affairs*, 2008.
8. Der Derian, James, „War as a game.” *The Brown Journal of World Affairs*, 2003.
9. Der Derian, James, *Virtuous War. Mapping The Military-Industrial-Media -Entertainment Network*. Jungtinės Amerikos Valstijos: Westview Press, 2001.
10. Fairclough, Norman, „Critical discourse analysis.“ <http://semiotics.nured.uowm.gr/pdfs/THEORY_FAIRCLOUGH.pdf>
11. Fairclough, Norman, *Analysing Discourse. Textual analysis for social research*. Londonas: Routledge, 2003.
12. Government Business Council, „Going Virtual To Prepare for a New Era of Defense.” <http://www.govexec.com/gbc/going_virtual_for_new_defense_era/>
13. Kleemeier, Ulrike, „Moral Forces in War.” Kn. Hew Strachan, Andreas Herberg – Rothe (sud.), *Clausewitz in the Twenty- First Century*. Jungtinės Amerikos Valstijos: Oxford University Press, 2007.
14. Kozlak, Marek, et al., „Virtual Reality Simulation Technology for Military and Industry Skill Improvement and Training Programs.” *Szybkobiene Pojazdy Gqsienicowe*, 2, 2014. <http://www.obrum.gliwice.pl/spg/214/01_Kozlak.pdf>
15. Lenoir, Tim, Henry Lowood, „Theatres of War: The Military Entertainment Complex.” Kalifornija: Stanfordo Universitetas: 2003.
16. Michael, David ir Sande Chen, *Serious Games: Games that Educate, Train and Inform*. Kanada: Thomson Course Technology PTR, 2006.
17. Motion Reality, „VIRTSIM Military.” United States of America. <<http://www.motionreality.com/virtsim-military>>
18. National Training and Simulation Assosiacion, „Why Use Simulation? – Return on Investment.“ <http://www.trainingsystems.org/publications/simulation/roi_effici.cfm>
19. PR Newswire, „Military Simulation and Virtual Training Market: \$15.8B Worth Global Opportunity by 2025.“ Dalasas, 2015. <<http://www.prnewswire.com/news-releases/military-simulation-and-virtual-training-market-158b-worth-global-opportunity-by-2025-499209471.html>>
20. Robinson, Nick, „Video games, Persuasion and the War on Terror: Escaping or Embedding the Military - Entertainment Complex?" *Political Studies*. 2012.

21. Roman, Paul A. ir Doug Brown, „Games- Just How Serious are They?” Pranešimas konferencijoje „Interservice/Industry Training, Simulation and Education Conference (I/ITSEC)” Florida, 2008.
22. Salen, Katie ir Eric Zimmerman, *Rules of Play – Game Design Fundamentals*. Londonas: The MIT Press, 2004.
23. Smith, Roger, „Long history of gaming in military training.” *Simulation&Gaming , 40th Anniversary Issue*. 2010.
24. Strachan, Hew, *The Direction of War. Contemporary Strategy in Historical Perspective*. Kembridžas: Cambridge University Press, 2013.
25. Virilio, Paul, *Pure War*. Los Andželas: Semiotexte(e), 2007.
26. Von Clausewitz, Carl, *On War*. Jungtinės Amerikos Valstijos: Princeton University Press, 1989.
27. Warren Singer, Peter, „Meet the Sims...and Shoot Them. The rise of militainment.” *Foreign Policy*, 2010.
28. Wikia, „Call of Duty: Modern Warfare 2.” http://callofduty.wikia.com/wiki/Call_of_Duty:_Modern_Warfare_2
29. Zyda, Michael, „From Visual Simulation to Virtual Reality to Games.” *IEEE Computer Society*, 2005.