

Залєвська І. І.,

доцент кафедри тактико-спеціальної та спеціальної фізичної підготовки кандидат політичних наук,
Одеський державний університет внутрішніх справ
(м. Одеса, Україна)

Хілобок Д. Р.,

курсант 4 курсу факультету підготовки фахівців для органів досудового розслідування НПУ,
Одеський державний університет внутрішніх справ
(м. Одеса, Україна)

DOOR KICKERS ЯК ІНСТРУМЕНТ ФОРМУВАННЯ СТРАТЕГІЧНОГО МИСЛЕННЯ У ВІЙСЬКОВОСЛУЖБОВЦІВ СПЕЦІАЛЬНОГО ПРИЗНАЧЕННЯ

Door Kickers [1] — це комп'ютерна тактична симуляція, розроблена студією KillHouse Games, яка моделює роботу підрозділів спеціального призначення під час штурму будівель, звільнення заручників, знешкодження терористів або зачистки об'єктів.

Гра поєднує реалістичну тактичну геометрію, точний розрахунок часу та балансу дій, управління ресурсами і вимагає від користувача планувального мислення, командної координації та аналітичної гнучкості.

На відміну від звичайних шутерів, Door Kickers не апелює до швидкості реакції, а до якості планування. Гравець виступає не солдатом, а командиром групи — аналітиком і координатором, який планує кожен крок, визначає кути секторів вогню, траєкторії руху, послідовність входу до приміщення та взаємопідтримку між бійцями.

У цьому сенсі Door Kickers — це віртуальний полігон командирського мислення, а не просто гра. Вона переносить користувача у реальний простір прийняття рішень, де кожна секунда, кожен сектор огляду й синхронізація команд мають стратегічне значення.

Головна цінність Door Kickers полягає в тому, що вона імітує процес ухвалення рішень під тиском часу та невизначеності.

Гравець отримує неповну інформацію про противника, розташування заручників і пасток, а тому змушений діяти в умовах, які у військовій теорії Клаузевіца називаються «туманом війни» (fog of war).

Цей фактор має колосальне значення для розвитку військового мислення, оскільки навчає: приймати рішення без повної картини поля бою; аналізувати

ризика й готувати резервні варіанти дій; зберігати контроль над ситуацією після непередбачених втрат або змін; підтримувати командну синхронізацію під час стресу.

Психологічно Door Kickers тренує когнітивну гнучкість (здатність швидко змінювати рішення залежно від обставин) і просторову уяву, яка є ключовою навичкою для штурмовиків, снайперів і командирів груп.

Door Kickers створена з глибоким розумінням тактики CQB (Close Quarters Battle) — бою в обмежених просторах. У симуляторі враховано: кути входу, розподіл секторів вогню; покриття та перекриття секторів між бійцями; ефекти гранат, кутів рикошету, затримок у русі; контроль часу між діями кількох груп; типи зброї, броні, радіус ураження гранат та звукові ефекти.

Така увага до деталей створює реалістичну бойову ситуацію, у якій навіть невелика помилка (наприклад, запізнений кидок світлошумової гранати або невдалий кут входу) може призвести до втрат.

Саме ця непрощаюча модель формує справжню цінність симулятора — він не заохочує агресію, а вчить дисципліни, точності, передбаченню й відповідальності.

Door Kickers — це не просто симуляція тактичних дій; це інструмент формування стратегічного мислення через тактичні рішення.

Військовий стратег, як і гравець у цій грі, працює не лише на рівні «як увійти в кімнату», а на рівні як використати ресурси, час і інформацію для досягнення мети з мінімальними втратами.

Гравець вчиться: розподіляти обмежені ресурси (боєкомплект, кількість операторів, гранати); планувати синхронізацію дій (коли дві групи мають одночасно атакувати з різних боків); враховувати ризики та резерви (забезпечення сектору прикриття, евакуаційного маршруту); аналізувати власні помилки після місії, тобто застосовувати принцип After Action Review (AAR), який використовується у військових підрозділах США і тепер й України.

У результаті формується те, що можна назвати когнітивним циклом офіцера:

→ *Спостереження* → *Оцінка* → *Рішення* → *Виконання* → *Аналіз* → *Корекція* [2].

Кожна місія — це зіткнення двох інтелектів: плану командира і реакцій противника. Тут народжується істинне стратегічне мислення, бо гравець починає розуміти, що: “Війна — це не просто дія, а взаємодія, де кожен рух викликає протидію.” [3]

Військова культура спецпідрозділів тримається на трьох опорах: дисципліна, мислення, воля. Door Kickers дозволяє у віртуальному середовищі тренувати всі три.

Дисципліна проявляється у дотриманні тактичних процедур і контролі часу; мислення — у плануванні та аналізі; воля — у здатності діяти в умовах ризику, не втрачаючи структури рішення [4].

Симулятор Door Kickers демонструє, що стратегічне мислення не обмежується штабними розрахунками чи політичними концепціями — воно

народжується з точності тактичного рішення, ухваленого у тиску часу й невизначеності.

Саме в таких умовах формується здатність бачити не лише поточну ситуацію, а структуру бою в цілому, оцінювати взаємозалежність простору, ресурсів, психології та темпу дії.

Список використаних джерел:

1. Door Kickers is out!". 2014-10-20. Retrieved 2016-07-20. URL: <https://inthekillhouse.com/door-kickers-is-out/>

2. Adler, Amy B. Castro, Carl Andrew McGurk, Dennis (January 2009). "Time-Driven Battlemind Psychological Debriefing: A Group-Level Early Intervention in Combat". *Military Medicine*. 174 (1): 021–028.

3. Карл фон Клаузевіц. Природа війни. пер. Руслан Герасимов — Харків. Vivat. 2018. — 246 с.

4. Tannenbaum, Scott I.; Cerasoli, Christopher P. (February 2013). "Do team and individual debriefs enhance performance? A meta-analysis". *Human Factors*. 55 (1): 231–232.