

Сокращение бюджета заставляет американских военных искать новые способы обеспечения военного доминирования в глобальном масштабе. Например, создать обширную разведывательную систему и накрыть ей Тихоокеанский регион.

Одним из способов усиления военного господства США может стать создание на базе существующей боевой техники и компьютерных технологий автоматизированной системы, обеспечивающей наблюдение за обширными территориями и нанесение высокоточных ударов на расстояние в тысячи километров.

Новую систему в первую очередь развернут в Тихоокеанском регионе, где американские военные базы расположены в нескольких точках на большом удалении друг от друга. Это создает сложности в сосредоточении сил и контроле за многочисленными «сложными» регионами, такими как Южное и Восточно-китайское моря, «пиратский» Малаккский пролив, маршруты нарко- и работорговцев в малонаселенной северной Австралии, побережье Северной Кореи.

Новая система воздушной разведки Heterogeneous Airborne Reconnaissance Team (HART) с помощью сложных каналов связи подключит многочисленные бортовые сенсоры летательных аппаратов к автономной сети суперкомпьютеров. HART будет обрабатывать огромный массив разведданных, контролируя состояние всех союзных самолетов в регионе и отслеживая передвижение других объектов. В сеть поступят данные не только с радаров и камер БПЛА и пилотируемых аппаратов, но и другая информация, включая нетрадиционные источники, например социальные сети и сотовую связь. HART объединит всю информацию в общую сплошную картину стратегической обстановки в регионе, опираясь на эффективное автоматизированное распределение ресурсов боевой техники и коммерческого оборудования.

Суперсеть не просто предоставит информацию о качестве своих сил (уровень топлива в баках самолетов, картинки с сенсоров, боекомплект и т.д.), но также сможет выделить угрозу и вывести на позиции дополнительные разведывательные и ударные средства, например беспилотные самолеты или системы РЭБ и кибероружие.

Фактически HART заменит многоступенчатую разветвленную сеть армейской разведки и управления войсками, но будет использовать имеющиеся ресурсы намного более эффективно. У системы не будет локальных зон ответственности и необходимости передачи развединформации от одного управления к другому.

Предполагаемые возможности HART впечатляют размахом и широтой. Искусственный интеллект на базе множества различных источников информации позволит связать события в одну картину целого региона планеты и соответствующим образом подготовить к будущим действиям имеющиеся боевые единицы. Например, в случае выхода из порта авианосца противника HART переместит БПЛА таким образом, чтобы гарантировать контроль за передвижением врага и наведение на него оружия, но при этом будут закрыты бреши, образовавшиеся в результате перераспределения сил. В настоящее время подобные операции основаны на прогнозировании действий противника - различных вариантах развития обстановки, «нарисованных» на штабных картах. HART сможет самостоятельно разворачивать оптимальную разведсеть и контролировать обстановку в режиме реального времени, а затем на основании этих данных принимать упреждающие меры.

Сложность создания подобной системы также исключительна. HART будет иметь три уровня: верхний обеспечит стратегические функции командования, а нижний – управление сенсорами и другими источниками информации. Средний уровень наиболее сложный, на нем принимаются решения, ставятся задачи и прогнозируются реакции на те или иные ситуации. Верхний уровень в настоящее время практически реализован, а на нижнем успешно испытывается тактическая версия HART. Со средним уровнем работают многочисленные компании, которые занимаются системами искусственного интеллекта и алгоритмами автоматизированного управления.

В случае успешной реализации и развертывания Heterogeneous Airborne Reconnaissance Team американская армия получит уникальный инструмент ведения войны. Его можно сравнить с видеоигрой, в которой один игрок видит все свои силы и все поле боя целиком, а другой должен все время переключаться на узкий обзор глазами отдельной боевой единицы, пытаясь воссоздать всю картину боя. При таком «всезнании» проще наносить дальние удары по ключевым силам врага еще до того, как они успеют нанести существенный ущерб.