
Exploiting Commercial Games and Technology for Military Use

(RTO-MP-MSG-093)

Executive Summary

- 1) **Objective of the Workshop:** The aim of the workshop is to share national experiences, explore commercial and games technologies, understand best practices, and to identify barriers to further exploitation and ways these barriers might be overcome. In particular, the workshop will investigate issues surrounding virtual worlds and similar technologies as they apply to using these technologies in military applications. Three dozen experts will join together at the new M&S Centre of Excellence in Rome to discuss, debate and determine the future steps required to ensure that the interoperability of virtual world use in NATO is a success. The workshop will include a recap of the key points from MSG-074 and MSG-078 held in 2009, and is followed by presentations and discussions. The investigation will include a definition of the challenge, development of an understanding of what needs to be overcome and possible solutions to the challenge. This methodology will enable the development of a consensus strategy by participants as to how they may continue to further exploit these technologies.
- 2) **Conduct of the Workshop:** MSG-093 was conducted 2-4 November 2010 at the NATO Modeling and Simulation Center of Excellence in Rome, Italy. The workshop was attended by 45 invited ACT, NATO national representatives, and industry personnel participating in 15 presentations and demonstrations. The workshop was distributed via Harmonie Web for remote participants.
- 3) **Conclusion:** With the aim of the workshop to share national experiences, explore commercial and games technologies, understand best practices, and to identify barriers to further exploitation and ways these barriers might be overcome; and then to investigate issues surrounding virtual worlds and similar technologies as they apply to using these technologies in military applications, the workshop was a success. There was much discussion involving the entire group on these issues. Particularly notable is the position statement that was crafted by Dr. Roman based on his observations of the debates and agreed upon by all at the workshop.

Exploitation de la technologie et des jeux commerciaux pour un usage militaire

(RTO-MP-MSG-093)

Synthèse

- 1) **Objectif de l'atelier :** l'objectif de l'atelier est de partager les expériences nationales, étudier les technologies commerciales et des jeux, comprendre les meilleures pratiques, identifier les obstacles dans le but de faciliter l'exploitation et déterminer comment ces obstacles pourraient être surmontés. Cet atelier étudiera en particulier les problèmes entourant les mondes virtuels et les technologies similaires lorsque ces problèmes concernent l'utilisation de ces technologies à des fins militaires. Trois douzaines de spécialistes se réuniront au nouveau Centre d'excellence de M&S à Rome pour discuter, débattre et déterminer les futures étapes nécessaires pour s'assurer que l'interopérabilité du monde virtuel au sein de l'OTAN est une réussite. L'atelier inclura une récapitulation des points essentiels du MSG-074 et du MSG-078 qui ont eu lieu en 2009 et sera suivi d'exposés et de discussions. Les travaux incluront une définition du problème, l'élaboration d'un accord sur ce qu'il faut surmonter et sur les solutions possibles. Cette méthodologie permettra aux participants de développer une stratégie consensuelle sur la façon de continuer à exploiter davantage ces technologies.
- 2) **Conduite de l'atelier :** le MSG-093 a eu lieu du 2 au 4 novembre 2010 au Centre d'excellence de modélisation et simulation de l'OTAN à Rome, en Italie. L'atelier a accueilli 45 participants invités, membres de l'ACT, représentants nationaux de l'OTAN et représentants de l'industrie, qui ont participé à 15 présentations et démonstrations. L'atelier était diffusé par Harmonie Web aux participants distants.
- 3) **Conclusion :** au regard de ses objectifs – partager les expériences nationales, étudier les technologies commerciales et des jeux, comprendre les meilleures pratiques, identifier les obstacles dans le but de faciliter l'exploitation et déterminer comment ces obstacles pourraient être surmontés, puis étudier les problèmes entourant les mondes virtuels et les technologies similaires lorsque ces problèmes concernent l'utilisation de ces technologies à des fins militaires – l'atelier a été une réussite. Beaucoup de discussions ont impliqué le groupe dans son intégralité sur ces questions. Il convient de signaler l'état des lieux remarquable rédigé par le Dr Roman à partir de son observation des débats et qui a fait l'unanimité au sein de l'atelier.