

---

# **Exploiting Commercial Games and Technology for Military Use**

## **(STO-MP-MSG-108)**

### **Executive Summary**

The commercial sector is developing many of the key technologies and applications that have the potential for cost-effective adaptation for defence exploitation and use in modelling and simulation (M&S) applications such as defence planning, training, operations and capabilities development the immediate focus is training. The exploitation of commercial technologies and appropriate use of open standards can provide efficiencies and increased benefits for defence applications. There is a need to identify those technologies having the greatest near term potential and understand the future trends and developments in those technologies that have potential to meet future defence requirements.

Past workshops have shown that there are a range of issues associated with employing commercial technologies. Attempts to focus on particular aspects of commercial technologies have not been particularly successful. Usually discussion of issues has resulted in briefings and discussions on individual research and progress in individual nations and industries. The result has concentrated on the near term lessons identified from the exploitation of these technologies and the organisers now wish to focus on a future vision.

Conduct of the Workshop: MSG-108 was conducted 25-28 October 2011 at the QinetiQ Facility in Farnborough England. The workshop was attended by 45 invited ACT, NATO national representatives, and industry personnel participating in 13 presentations concluding in discussion of high interest topics. The workshop was distributed via Harmony Web for remote participants.

Conclusion: With the aim of the workshop to provide a venue to explore through demonstrations and presentations the “road map” related to exploiting commercial games and technology, to provide updates on the nations’ current application of commercial technologies, and to provide capability briefings was a success. Developments of a technology “road map”, while asked throughout the workshop, were highlighted during the syndicate’s panel discussion at the end. The open panel discussion was one of the most beneficial portions of the workshop as it provided the mechanism for the participants to begin to shape the “road map” into manageable topics for further discussion at future workshops.

It is clear that NATO nations are currently using commercial games and technologies, and based on the remarks from the group, there is a need and a desire to continue to pursue commercial games and technology solutions even given current procurement guidelines. NATO and ACT have the organizational infrastructure to facilitate these types of workshops and should continue them.

# Exploitation de la technologie et des jeux du commerce à des fins militaires (STO-MP-MSG-108)

## Synthèse

Le secteur privé développe nombre des technologies et applications essentielles susceptibles de s'adapter à moindre coût pour une exploitation et une utilisation dans des applications de modélisation et simulation (M&S) de défense, telles que la planification de la défense, l'entraînement, les opérations et le développement capacitaires. Le domaine actuellement privilégié est la formation. L'exploitation des technologies du commerce et l'utilisation appropriée de normes ouvertes peuvent permettre des économies et être intéressantes pour les applications de défense. Il est nécessaire d'identifier les technologies disposant du potentiel le plus élevé à court terme et de comprendre les tendances et évolutions futures des technologies susceptibles de répondre aux besoins futurs de la défense.

Les séminaires précédents ont montré que l'utilisation de technologies disponibles dans le commerce présente un certain nombre de problèmes. Des tentatives de focalisation sur des aspects particuliers des technologies du commerce n'ont pas été très fructueuses. Les discussions sur les problèmes ont généralement abouti à des bilans et à des discussions sur les recherches et les progrès individuels dans chaque pays et chaque secteur. Le résultat s'est concentré sur les enseignements à court terme identifiés grâce à l'exploitation de ces technologies ; les organisateurs souhaitent à présent se concentrer sur une vision future.

Conduite du séminaire : le MSG-108 a eu lieu du 25 au 28 octobre 2011 dans les locaux de la société QinetiQ à Farnborough, en Angleterre. Il a accueilli 45 participants invités, membres de ACT, représentants nationaux de l'OTAN et représentants de l'industrie, qui ont assisté à 13 présentations et s'est conclu par des discussions sur des sujets extrêmement intéressants. Le séminaire était diffusé par Harmonie Web aux participants distants.

Conclusion : au regard de ses objectifs – permettre d'étudier par des démonstrations et présentations la « feuille de route » relative à l'exploitation des jeux et technologies du commerce, informer sur l'application actuelle des technologies du commerce par les pays et faire un bilan des capacités – le séminaire a été une réussite. Les nécessités du développement d'une « feuille de route » technologique, demandées tout au long du séminaire, ont été mises en lumière pendant le débat à la fin du séminaire. Le débat a été l'une des parties les plus intéressantes du séminaire, car il a permis aux participants de démarrer la construction de la « feuille de route » autour des sujets à étudier lors de futures discussions et de futurs séminaires.

Il est clair que les pays de l'OTAN utilisent actuellement des jeux et technologies du commerce. D'après les remarques du groupe, les pays ont besoin et souhaitent continuer à suivre les jeux et technologies du commerce, même avec les principes directeurs d'acquisition actuels. L'OTAN et ACT disposent de l'infrastructure organisationnelle pour faciliter ce type de séminaires et devraient les poursuivre.