

Саяпин Владислав Олегович

### **СОВРЕМЕННЫЕ ВЫЗОВЫ ВИРТУАЛЬНЫХ ВОЙН**

В статье рассматривается виртуальная война как манипулятивный феномен искусственной виртуальной реальности. Автор делает вывод, что "виртуальная война" является элементом более широкого социально-философского понятия "информационная война" и представляет собой целенаправленную проектно-манипулятивную деятельность в виртуальном пространстве сети Интернет, где она активно выполняет функции виртуальной коммуникации и моделирования социального бытия, конкурируя при этом с подлинной (налично существующей) реальностью. Современные виртуальные войны являются эффективным средством овладения капиталом и властью, они ставят под сомнение не только независимость побежденного государства, но и сам факт существования его народов как национальной общности.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/3/2013/12-3/41.html](http://www.gramota.net/materials/3/2013/12-3/41.html)

Источник

### **Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики**

Тамбов: Грамота, 2013. № 12 (38): в 3-х ч. Ч. III. С. 180-185. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/3.html](http://www.gramota.net/editions/3.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/3/2013/12-3/](http://www.gramota.net/materials/3/2013/12-3/)

### **© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [voprosy\\_hist@gramota.net](mailto:voprosy_hist@gramota.net)

УДК 13

**Философские науки**

*В статье рассматривается виртуальная война как манипулятивный феномен искусственной виртуальной реальности. Автор делает вывод, что «виртуальная война» является элементом более широкого социально-философского понятия «информационная война» и представляет собой целенаправленную проектно-манипулятивную деятельность в виртуальном пространстве сети Интернет, где она активно выполняет функции виртуальной коммуникации и моделирования социального бытия, конкурируя при этом с подлинной (налично существующей) реальностью. Современные виртуальные войны являются эффективным средством овладения капиталом и властью, они ставят под сомнение не только независимость побежденного государства, но и сам факт существования его народов как национальной общности.*

**Ключевые слова и фразы:** виртуальная реальность; искусственная виртуальная реальность; виртуальная война; информационная война; сетевая война.

**Саяпин Владислав Олегович**, к. филос. н.

Тамбовский государственный университет им. Г. Р. Державина

vlad2015@yandex.ru

**СОВРЕМЕННЫЕ ВЫЗОВЫ ВИРТУАЛЬНЫХ ВОЙН<sup>©</sup>**

Открытость глобального виртуального пространства современного сетевого сообщества, отсутствие каких бы то ни было установленных государственных границ, наличие массовой аудитории – все это делает сетевое сообщество беззащитным для манипуляций со стороны сил, заинтересованных в военно-политической, экономической гегемонии и способствует появлению, среди прочих манипулятивных феноменов искусственной виртуальной реальности [10], такого феномена, как виртуальные войны.

Виртуальная война – это целенаправленная и планомерная проектно-манипулятивная деятельность агрессора в виртуальном пространстве сети Интернет, которая посредством интернет-технологий с помощью комплекса различных приемов открытого и скрытого информационного влияния осуществляет информационно-психологическое воздействие на противника с той целью, чтобы заставить его сформировать мнение в нужном агрессору направлении. Аналогично другим манипулятивным феноменам искусственной виртуальной реальности (виртуальным мифам и виртуальной пропаганде) [8; 9] виртуальная война в сети Интернет активно выполняет функции виртуальной коммуникации и моделирования социального бытия, конкурируя при этом с подлинной (налично существующей) реальностью. По мнению исследователей Джона Аркиллы и Дэвида Ронфельдта, эта война – идеационный конфликт социетального уровня, проходящий с помощью интернет-коммуникаций. Виртуальная война напоминает стратегический конфликт одной нации против другой, когда объектами разрушений и преобразований являются ценные установки противоборствующих сторон. И она во многом проходит через коммуникационные системы общества [14].

Виртуальные войны сегодня очень часто выступают средством борьбы не только в области международных отношений, в ситуациях открытых внешнеполитических конфликтов и т.п., но и являются ключевым элементом внутренней политики. Кроме того, виртуальные войны могут включать в себя и не только традиционные межгосударственные конфликты. Так, появление негосударственных политических акторов вроде «Гринпис» и «Международной амнистии», так же как ополченцев или сторонников исламского возрождения, имеющих легкий доступ к мировым компьютерным сетям для обмена информацией или координации политического давления на национальном или глобальном уровне, подразумевает, что не только правительства могут участвовать в информационной войне [26].

Понятие феномена «виртуальная война» является элементом более широкого социально-философского понятия «информационная война» и становится в наше время все более актуальным. Следовательно, прежде чем перейти к социально-философскому осмыслению понятия «виртуальная война», рассмотрим понятие «информационная война».

Содержательное понимание информационной войны как социально-философской проблемы начиная с середины XX в. стало объектом пристального рассмотрения у многих зарубежных исследователей, таких как А. Тоффлер, Ф. Фукуяма, П. Лазарсфельд, Г. Лассуэлл, Д. Клаппер и др. Важный вклад в развитие понимания информационной войны внесли и отечественные исследователи, такие как В. А. Лисичкин, И. Н. Панарин, Г. Г. Почепцов, В. И. Самохвалова, С. П. Расторгуев и многие другие. Так, в своей работе, посвященной исследованию информационных войн, Г. Г. Почепцов определяет информационную войну как коммуникативную технологию по воздействию на массовое сознание с долговременными и кратковременными целями [6]. Целью такого информационно-психологического влияния на массовое сознание является изменение когнитивной структуры с тем, чтобы в дальнейшем получить изменения в поведении людей, нужные манипулятору.

Само словосочетание «информационная война» появилось в современной жизни людей относительно недавно. Это словосочетание впервые применил в 1967 году бывший директор ЦРУ А. Даллес в своей книге

«Тайная капитуляция» [3]. В 1976 году американский исследователь Т. Рона в аналитическом отчете («Системы оружия и информационная война») для компании *Boeing* снова употребил это словосочетание [1]. Так, по мнению Т. Рона, информационная структура становится важнейшим элементом экономики, и одновременно она становится и уязвимой целью как в мирное, так и в военное время.

Большинство исследователей полагает, что информационные войны велись всегда за зоны политического и экономического влияния, за захват источников сырьевых ресурсов, других ресурсов страны противника посредством распространения на её территории ложной информации и манипуляции сознанием населения противника.

Однако начало XXI в. – это время гибели информации, т.е. информация как таковая перестает существовать. «Вся информация теперь подчинена какой-то сумме задач, каким-то конкретным – как правило, политическим – целям... в политической жизни человечества все большую роль играют вот эти концентрированные целенаправленные сгустки информационной агрессии, которые обеспечивают выполнение каких-то политически крупных социальных, идеологических и прочих (военных очень часто) задач» [3, с. 17]. Информационная война – это новый тип ведения войны, где оружием является информация, целенаправленное применение которой ведет к изменению массового сознания и в конечном итоге создает возможность манипулировать как жителями своей страны, так жителями и правящей элитой страны противника. Следовательно, театры военных действий с активным использованием информационных ресурсов и вовлекаемые в этот круг страны, социальные группы и отдельные личности постоянно расширяются. Изобретаются новейшие виды информационного оружия, все более изощренные и эффективные, которые тут же находят свое применение.

Сегодня такой эффективной разновидностью информационной войны является ее виртуальная составляющая, т.е. виртуальная война, которая с успехом применяется в глобальном пространстве сети Интернет. Интернет-технологии позволяют в глобальных масштабах оперативно воздействовать на массовое сознание, формировать и беспрепятственно контролировать его. Такие характеристики Интернета, как охват значительной аудитории и неконтролируемость циркулирующей в его сетях информации обычными методами, позволяют и его использовать для целей ведения информационной войны, вбрасывая через него нужные сведения [22, р. 26]. Уровень развития интернет-технологий стер границы между государствами в виртуальном пространстве и создал беспрецедентные возможности для подавления противника без использования традиционных средств поражения.

Основной задачей виртуальной войны всегда является манипулирование массовым сознанием в сети Интернет, и достигается это, как правило, затруднением доступа противника к объективной и достоверной информации. Значимость этого объясняется тем, что мероприятия по обеспечению эффективного решения задач национальной безопасности, а также формирование общественного мнения и настроений внутри государства агрессора прямо зависят от полноты и достоверности хранящейся или циркулирующей в сети Интернет информации. Причем зачастую даже сам факт такого массированного воздействия на морально-психологическое состояние элиты и население государства противника заблаговременно не может быть выявлен её спецслужбами.

Сложность распознавания виртуальной войны состоит в том, что её линия фронта располагается не только в виртуальном пространстве сети Интернет, но и в ментальном пространстве человека и в целом человеческого общества, в котором происходит замещение традиционных ценностей нации-жертвы на психологические установки и мифы агрессора. Кроме того, массовое сознание неспособно вовремя распознать факт информационно-психологического воздействия ментальных вирусов, а элита противника, ставшая объектом виртуальной войны, не имея достаточного опыта для выявления информационной агрессии и организации адекватного отпора виртуальному врагу, обречена на поражение.

Методы манипуляций в виртуальной войне могут быть следующие.

1. Целенаправленное сокрытие критичной информации о положении дел, например о мобилизационной готовности вооруженных сил. Этот метод является методом убеждения путем умолчания об информации, свидетельствующей в пользу нежелательной позиции [12, с. 242-252]. В виртуальной войне манипуляторы от СМИ часто предоставляют информацию, прямо противоположную или как минимум искаженную.

Помимо умалчивания критичной информации СМИ широко используют принцип демократии шума, ценная информация погружается в соответствии с принципом «спрятать иголку в стоге сена» в массив так называемого информационного мусора. Исследователь Г. Шиллер по этому поводу пишет: «Подобно тому, как реклама мешает сосредоточиться и лишает весомости прерываемую информацию, новая техника обработки информации позволяет заполнить эфир потоками никчемной информации, еще более осложняющей для индивида и без того безнадежные поиски смысла» [13, с. 5].

Кроме того, иногда может вводиться запрет на упоминание в СМИ определенной информации, несмотря на ее общеизвестность, с целью недопущения публичного обсуждения неудобных для агрессора вопросов и тем.

2. Подтасовка фактов (откровенная ложь). Данный метод основывается на подаче информационного материала, действующего в одном направлении, а эффект манипулирования достигается в результате мелких отклонений. Согласно исследованиям А. Моля, искажение действительности достигается чаще всего через процесс «кумуляции мелких отклонений, происходящих всегда в одном и том же направлении, чем решительных, бросающихся в глаза действий. –Honesty is the best policy» – всегда гораздо выгоднее быть честным, если речь идет о фактах, чем их сознательно замалчивать» [5]. Причем ложь станет наиболее эффективной тогда, когда она опирается на заложенный в подсознание стереотип. «Во всей... неразберихе внешнего мира

мы выхватываем... эту информацию в форме стереотипов» [23, р. 81]. То есть информационные сообщения должны быть ниже порога семантической восприимчивости большинства потребителей информации.

3. Использование «информационных виртуальных бомб» или «информационных виртуальных мин» как оружия виртуальной войны. «Бомбы» служат запалом взрывообразно нарастающих протестных процессов в обществе государства противника, в то время как «мины» закладываются заранее и срабатывают в определенный момент с целью доведения начатого процесса до логического конца. Примерами «информационных виртуальных мин» являются утечки из официальных органов государств или из скандально известного сайта «Викиликс».

4. Размещение негативной информации, которая значительно быстрее воспринимается населением своей страны и зарубежной общественностью по сравнению с позитивными, не вызывающими острых ощущений новостями и т.д.

Проект ведения конкретной виртуальной войны обычно разрабатывается спецслужбами агрессора, а к его осуществлению наряду со спецслужбами и специальными подразделениями вооруженных сил подключаются практически все общественные институты, в том числе СМИ, учреждения культуры, а также неправительственные организации и общественные движения внутри государства-жертвы, финансируемые из-за рубежа. Даже деятели науки, работающие по зарубежным грантам, вносят свой вклад в разрушение своего государства. Все они претворяют в действительность так называемую комплексную виртуальную атаку, нанося точечные разрушающие удары по социальной системе своей страны под лозунгами развития демократии и соблюдения прав человека.

Виртуальная война предусматривает ряд мероприятий в отношении противника: снижение уровня информационного обеспечения органов государственной власти и управления с целью затруднения принятия важных решений; манипулирование общественным мнением и создание благоприятной атмосферы для нагнетания конфликтной обстановки внутри государства противника и создания обстановки политической напряженности и хаоса; подрыв авторитета и дискредитация органов государственной власти и управления, дезинформация населения об их работе; инициирование массовых протестных акций, забастовок, массовых беспорядков; провоцирование социальных, политических, национальных и религиозных столкновений; подрыв международного авторитета государства противника; обострение политической борьбы, провоцирование репрессий против оппозиции; развязывание в обществе гражданской войны и в конечном итоге нанесение ущерба государству противника в экономической, политической и оборонной сферах.

При этом виртуальная война характеризуется следующими особенностями.

1. Первоначальное виртуальное противоборство часто впоследствии переносится в географическое пространство, где противника добивают обычными военными силами и средствами. Иногда противник оказывает жесткое сопротивление (например, в Ливии, где М. Каддафи пользовался поддержкой существенной части населения), тогда его уничтожают «гибридными силами и средствами», т.е. комбинацией из обычных средств бесконтактного поражения и ведением боевых действий с использованием иностранных наемников в роли «отрядов оппозиции». Так, американский военный исследователь Франк Хоффман считает, что нынешнюю эпоху характеризует процесс гибридизации, в рамках которого смешиваются традиционные формы войны, организованная преступность, иррегулярные конфликты и терроризм. Чтобы охарактеризовать новую военную действительность, необходимо ввести, по его мнению, понятие «гибридной войны» – термин, который позволяет отобразить наиболее важные изменения в характере современной войны [18, р. 34-39].

2. Виртуальное противоборство довольно часто сопровождается технологической атакой на виртуальное пространство (включая сеть Интернет, телекоммуникационные сети и компьютерные системы) противника. Результатом такой атаки становится нарушение работы компьютерных систем противника или проникновение в компьютерные сети и информационные базы данных противника, что позволяет использовать их в своих интересах.

Так, американские военные исследователи обращают внимание на обязательное применение в виртуальной войне спецсредства несанкционированного доступа к информации и вывода из строя электронных систем управления противника [24; 27]. Следовательно, виртуальное противоборство позволяет дополнительно видоизменять (копировать, блокировать и уничтожать) информацию, преодолевать защиту компьютерных систем противника, создавать непреодолимые трудности законным пользователям, нарушать работу носителей информации, дезорганизовывать функционирование компьютерных систем и информационно-коммуникативных сетей. Это достигается в основном физическим уничтожением компьютерной системы противника, либо из нее воруются критически важная информация, или программное обеспечение видоизменяется в результате вирусного проникновения или хакерской<sup>1</sup> атаки.

Физическое уничтожение компьютерной системы противника применяется в комплексе с электронным воздействием, которое представляет собой снижение информационных возможностей противника. В свою очередь, электронное воздействие подразделяется на радиоэлектронную (постановка активных и пассивных помех), криптографическую (искажение и ликвидация информации противника) и борьбу с информационно-коммуникационными системами противника.

<sup>1</sup> Хакер (англ. *hacker*, от *to hack* – рубить, кромсать) – человек, высококлассный специалист (создатель компьютерных вирусов), который является сетевым взломщиком.

Хакерская атака выступает в виде мозгового штурма на компьютерные системы и сети противника, где оружием является программно-математические средства агрессора. В хакерской атаке могут принимать участие один или несколько хакеров. Приемы хакерской атаки носят самый разнообразный характер: парализация компьютерных систем противника по причине внедрения в компьютеры управляемых вирусов; атака на программное обеспечение компьютерных систем противника с использованием «троянских» вирусов, вирусов-«червей» и т.д., маскирующихся под безопасные программы и приводящих к отказу работы компьютерных систем противника.

3. Виртуальная война очень часто позволяет агрессору сохранять цивилизованное лицо, так как он нередко остается вне поля зрения. Кроме того, такая война очень часто воспринимается людьми не как факт, совершающийся в действительности, а как игра, происходящая на компьютерном экране, так как отсутствуют четко различимые признаки агрессии, характерные для обычной войны. Отсюда, подавляющая часть населения страны-жертвы даже не подозревает, что страна подвергается виртуальной атаке, и может, не подозревая того, добровольно оказывать мировоззренческую помощь агрессору.

4. Социальные сети виртуального пространства Интернета являются нередко главной движущей силой виртуальной войны – восстание народных масс внутри государства-жертвы. Например, социальные сети стали движущей силой арабских «революций» в странах Ближнего Востока. В Тунисе, Египте, Сирии и Ливии «революции» предстали на экранах мировых СМИ как искусственные виртуальные реальности, как некие симулякры, ход которых был подан глобальными СМИ без всякого соотнесения с действительными событиями, но в точном соответствии со сценариями, написанными политтехнологами государств агрессоров. Информация, распространенная в социальных сетях *Facebook* и *Twitter*, находящихся под контролем американских спецслужб, явилась в данном случае своеобразным запалом этих «революций» в форме «флэш-мобов» и боевых действий «отрядов оппозиции».

Сообщения о намечающихся митингах и протестных акциях направляются, как правило, заблаговременно посредством социальных сетей, электронных почт и мобильных телефонов своим агентам влияния в страну противника, которые по сигналу извне синхронизируют протестные волны, т.е. собирают в нужное время и в нужном месте протестные массы людей. В дальнейшем следующий шаг – это управление нарастающим Хаосом. В виртуальной войне побеждает тот, кто на данном промежутке времени сумеет установить контроль над нарастающей «революционной» волной.

В настоящее время многими западными государствами разрабатываются различные подходы к ведению виртуальной войны, однако главную задачу всех этих виртуальных войн, по оценкам американских исследователей, составляет «совокупность действий, направленных на формирование модели поведения друзей, нейтральных сил и врагов в ситуации мира, кризиса и войны» [25]. Эту важную задачу преследует и разрабатываемая, например, в военных кругах США теория сетецентрической войны, которая предполагает установление абсолютного контроля над всеми возможными участниками виртуальных боевых действий и манипулирование ими как в военное, так и в мирное время.

Сам термин «сетецентризм» впервые был употреблен американскими исследователями в области компьютерной техники, когда удалось организовать взаимодействие между компьютерами, несмотря на использование в них разных операционных систем. В дальнейшем идея «сетецентризма» была взята на вооружение военными специалистами армии США и впоследствии доведена ими до теории сетецентричной войны.

Основоположниками теории сетецентричной войны считаются вице-адмирал ВМС США Артур Себровский и научно-технический советник Управления систем С4 (командование, контроль, связь, компьютерные сети) Объединенного штаба Пентагона Джон Гарстка. Их совместная статья под названием «Сетецентричная война: ее происхождение и будущее» (от англ. *Network-Centric Warfare*) [16], вышедшая в 1998 году, концептуально очертила контуры будущих виртуальных войн.

Теория данной виртуальной войны информационного превосходства предполагает повышение боевых возможностей перспективных формирований за счет объединения их в единую сеть. Одновременно адмирал ВМС США Джей Джонсон уточнил, что «информационное превосходство в сочетании с сетевой, распыленной атакующей боевой мощью создаст хорошо продуманные и точные действия на раннем этапе, что приведет к чрезвычайно высоким темпам изменения. Это то, что мы называем скоростью командования. Это то, что мы называем сетецентричной войной» [20].

Следовательно, информационное превосходство убыстряет процесс скорости командования, а в дальнейшем создает и преимущество в виртуальной войне, где изначально необходимо воевать за информационное превосходство, а для этого, как правило, следует создать такие условия, чтобы противнику постоянно требовалась информация, а доступ к ней у него был ограничен, и, наоборот, сократить собственную потребность в оперативной информации.

Центральным элементом виртуальной войны является принцип самосинхронизации. «Самосинхронизация – это ключевой элемент сетевой войны. Фактически это и есть искомая нами консолидация сил. Когда группы людей, отдельные личности, общественные движения, не сговариваясь, дают консолидированный отклик на некое событие, где формируется согласие всех сторон. Самосинхронизация устраняет все различия между действующими лицами, акции становятся обезличенными и всеобщими одновременно. Те, кто впервые откликается на событие, – задают тон и направляют реакцию. На этом их роль заканчивается. Остальные подхватывают акцию в заданном ключе и создают ее информационный фон, оставаясь безымянными. Отпадает фактор приоритетности участвующих в событиях партий или групп, так как направленность

действий определяется сиюминутным течением обстоятельств. Это дает возможность спланировать и провести акцию в удобном формате, скоординировать ее по месту и времени, где командир укажет конечную цель операции» [21]. Конкретно для сетцентричной войны самосинхронизация – это способность хорошо информированных, но географически распределенных войск организовывать и синхронизировать комплексные боевые действия «снизу вверх». «Самосинхронизация достигается благодаря высокому уровню знания своих собственных сил, сил противника и всех соответствующих элементов операционной среды. Она позволяет избежать потерь боевой силы, характерной для более традиционных доктрин командования по принципу «сверху вниз» и переводит бой с пошаговой функцией в высокоскоростной континуум» [15].

Кроме принципа самосинхронизации, другими организующими принципами виртуальной войны являются объединение усилий, четко сформулированные решения командира и определенные правила применения оружия. Следовательно, принцип самосинхронизации, опираясь на высокую информированность, понимание решений командира и «совместную осведомленность» [Ibidem], позволяет действовать подразделениям в виртуальной войне практически в автономном режиме и решать самим оперативные задачи. Кроме того, данный принцип позволяет существенно менять тактику действия перспективных формирований с рассредоточенными боевыми порядками, оптимизировать способы разведывательной деятельности, упрощает процедуры согласования и координации огневого поражения, а также нивелирует разграничение средств по звеньям управления [7].

Сегодня инициаторами виртуальных войн продолжают выступать самые различные акторы, которые, исходя из масштабов воздействия, классифицируются на отдельные виртуальные субъекты (индивиды этнических групп, диаспор) и на виртуальные сообщества индивидов (военизированные структуры государств, транснациональные корпорации, исследовательские институты, аналитические центры, преступные группировки и т.д.). Проводники этих войн находят все новые и новые виртуальные маршруты ее ведения, о чем свидетельствуют разоблачения «Викиликс».

Разработка и внедрение новых технологий, методов и тактик в виртуальное противоборство происходит в постоянно ускоряющемся режиме. Сегодня создаются все более совершенные беспилотные летательные аппараты и боевые роботы, внедряются в эксплуатацию новые спутниковые системы, усовершенствуются радарные системы и средства слежения, а также налаживается тесное взаимодействие военных структур с гражданскими и международными институтами. Все это указывает на развитие новой военной доктрины, связанной с виртуальными конфликтами.

Социальные сети, первоначально организованные для общения между людьми из различных государств, начинают все больше эксплуатироваться военными и спецслужбами (например, США) для манипуляций в виртуальной войне [19]. Отсюда, противодействие виртуальным войнам «требует новых подходов, новых методов работы, новых форм организации систем безопасности государства» [11, с. 30].

Для описания виртуальной войны необходимо использовать следующие термины и определения.

Виртуальное вторжение – несанкционированное проникновение агрессора в виртуальное пространство противника в обход его системы (механизма) безопасности.

Виртуальная атака – действия агрессора в виртуальном пространстве, направленные на манипулирование информационными ресурсами и системами противника, в том числе их разрушение и уничтожение.

Виртуальная безопасность – действия в виртуальном пространстве, направленные на профилактику, выявление и устранение уязвимостей, с целью обеспечения всесторонней защиты своего виртуального пространства и своих компьютерных систем от несанкционированного доступа агрессора и других его действий, связанных с манипулированием или кражей, блокированием, искажением и уничтожением информации.

Виртуальная военная операция – использование соответствующих возможностей с намерением достигнуть определенных целей при ведении боевых действий в виртуальном пространстве. Виртуальные военные операции подразделяются на разведывательные, наступательные и оборонительные.

Виртуальное преступление – действия в виртуальном пространстве, направленные на хищение скрытой информации в криминальных целях в основном в интересах финансовой выгоды.

Виртуальный шпионаж – действия в виртуальном пространстве, направленные на хищение скрытой (секретной) информации в целях достижения военного, политического, промышленного или технологического преимущества, а в отдельных случаях – и превосходства.

Таким образом, формы и способы ведения виртуальных войн за сравнительно короткий срок претерпели качественные изменения, в отличие от традиционных, они характеризуются неопределенностью, постоянно меняется их стратегия и тактика, появляются новые концепции, учитывающие факторы информационной уязвимости сторон. Современные виртуальные войны являются эффективным средством овладения капиталом и властью. Значимость интернет-технологий каждым годом многократно возрастает – они становятся ключевым средством достижения военно-политических и экономических целей государств. Разрушительная сила информационно-психологического воздействия в современных условиях настолько высока, что ставит под сомнение не только независимость побежденного государства, но и сам факт существования его народов как национальной общности.

Означает ли появление новой доктрины – виртуальной войны, что мы должны отказаться от классических концепций войн, разработанных Карлом фон Клаузевицем [4] и другими военными теоретиками? Бесспорно, нет. Она не отменяет, а, скорее, дополняет традиционные концепции ведения войн. Так, один из современных последователей Клаузевица – Майкл Гендель считает, что классические теории

войны требуют адаптации к изменившейся среде информационной эпохи, фундаментально они остаются верными. Вызов концепции виртуальной войны заключается не в том, чтобы разработки Карла фон Клаузевица отправить в «мусорный ящик истории», а скорее, задача состоит в том, чтобы научиться эффективно бороться на всем спектре виртуального конфликта [17].

#### Список литературы

1. Гриняев С. Н. Информационная война: история, день сегодняшний и перспектива [Электронный ресурс] URL: <http://www.agentura.ru/equipment/psih/info/war> (дата обращения: 11.01.2013).
2. Даллес А. Тайная капитуляция. М.: Центрполиграф, 2004. 352 с.
3. Информационные войны в современном мире: материалы международной конференции (г. Москва, 2 октября 2008 года). М.: Ключ-С, 2008. 96 с.
4. Клаузевиц К. О войне. М. – СПб.: Эксмо; Мидгард, 2007. 864 с.
5. Моль А. Социодинамика культуры. М.: Прогресс, 1973. 406 с.
6. Почепцов Г. Г. Информационные войны. М. – Киев: Рефл-бук; Ваклер, 2000. 576 с.
7. Савин Л. В. Сетевая война: введение в концепцию. М.: Евразийское движение, 2001. 130 с.
8. Саяпин В. О. Искусственная социальная виртуальная реальность и её воздействие на социокультурное пространство современного общества // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2012. № 4. Ч. 2. С. 174-181.
9. Саяпин В. О. Мифы виртуальной реальности // Философские традиции и современность. 2013. № 1. С. 95-107.
10. Саяпин В. О. Творческая активность сознания как общее основание виртуальных реальностей // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2013. № 5. Ч. 2. С. 172-179.
11. Сетевые войны: угроза нового поколения: сборник аналитических статей. М.: Евразийское движение, 2009. 200 с.
12. Халперн Д. Психология критического мышления. СПб., 2000. 512 с.
13. Шиллер Г. Манипуляторы сознанием. М.: Мысль, 1980. 325 с.
14. Arquilla J., Ronfeldt D. Cyberwar Is Coming! // Comparative Strategy. 1993. Vol. 12. № 2. P. 141-165.
15. Cebrowski A. K. The Implementation of Network-Centric Warfare [Электронный ресурс] URL: <http://www.iwar.org.uk/rma/resources/ncw/implementation-of-NCW.pdf> (дата обращения: 31.10.2013).
16. Cebrowski A. K., Garstka J. J. Network-Centric Warfare: Its Origins and Future // U.S. Naval Institute Proceedings. 1998. January.
17. Handel M. I. Masters of War: Classical Strategic Thought. 3<sup>rd</sup> revised and expanded edition. L.: Frank Cass, 2001. 482 p.
18. Hoffman F. G. Hybrid Warfare and Challenges // Joint Force Quarterly (JFQ). 2009. Issue 52. 48 p.
19. Jarvis J. Revealed: US Spy Operation That Manipulates Social Media [Электронный ресурс] // Guardian. 2011. 17 March. URL: <http://www.theguardian.com/technology/2011/mar/17/us-spy-operation-social-networks> (дата обращения: 31.10.2013).
20. Johnson J. L. Address to the U.S. Naval Institute [Электронный ресурс]. URL: [http://www.navy.mil/navydata/people/flags/johnson\\_j/speeches/usni0423.txt](http://www.navy.mil/navydata/people/flags/johnson_j/speeches/usni0423.txt) (дата обращения: 31.10.2013).
21. Joint Vision 2010. Pentagon. Washington, DC. 1996 [Электронный ресурс]. URL: <http://www.dtic.mil/jv2010/jv2010.pdf> (дата обращения: 15.06.2012).
22. Lamb Ch. J. The Impact of Information Age Technologies on Operations Other Than War // War in the Information Age. New Challenges for U.S. Security Policy. Washington, 1997. 268 p.
23. Lippman W. Public Opinion. N. Y., 1950. 422 p.
24. O'Neil M. Cyberchiefs: Autonomy and Authority in Online Tribes. L.: Pluto Press, 2009. 423 p.
25. Smith E. A., Jr. Effects-Based Operations. Applying Network-Centric Warfare in Peace, Crisis and War. Washington, DC, 2002. 108 p.
26. Stein G. Information War – Cyberwar – Netwar [Электронный ресурс]. URL: <http://www.decslib.com/decs/vlt97a/everhart/vol3ch03.pdf> (дата обращения: 31.10.2013).
27. Technology, Policy, Law and Ethics Regarding U.S. Acquisition and Use of Cyberattack Capabilities / ed. by W. Owens, K. Dam and H. Lin. Washington, D.C.: The National Academies Press, 2010. 367 p.

#### CURRENT CHALLENGES OF VIRTUAL WARS

Sayapin Vladislav Olegovich, Ph. D. in Philosophy  
Tambov State University named after G. R. Derzhavin  
[vlad2015@yandex.ru](mailto:vlad2015@yandex.ru)

The article considers virtual war as a manipulative phenomenon of artificial virtual reality. The author concludes that “virtual war” is a part of the broader social-philosophical notion “information war” and is a purposeful project and manipulative activity in the virtual space of the Internet, where it actively performs the functions of virtual communication and social existence modeling, competing with authentic (apparently existing) reality. Modern virtual wars are the effective means of taking over capital and power; they call into question not only the independence of the defeated state, but also the very existence of its people as a national community.

*Key words and phrases:* virtual reality; artificial virtual reality; virtual war; information war; network-centric war.