

Георгий Почепцов

ВИРТУАЛЬНЫЕ ВОЙНЫ. ФЕЙКИ

Харьков
«Фолио»
2019

[Купить книгу на сайте kniga.biz.ua >>>](http://kniga.biz.ua)

Глава вторая

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВИРТУАЛЬНОСТИ

1. ИГРЫ ВЗРОСЛЫХ ЛЮДЕЙ, ИЛИ ВИРТУАЛЬНОСТЬ И ЕЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ С ПОМОЩЬЮ ПОЛИТИЧЕСКИХ ИГР

Виртуальность — это не только религия или идеология. Это любое продвижение той или иной картины мира в когнитивное пространство индивидуального или массового сознания. Это внесение изменений в картину мира человека, как это происходит во время конкурентных выборов или даже просто с помощью чтения книги, как это произошло с «Гарри Поттером», когда поколение прочитавших эти книги стало более спокойно относиться к стигматизированным социальным группам, чем перешли на позиции демократов, а не республиканцев, отдав в свое время голоса в пользу избрания Обамы президентом (см. новую информацию об использовании плакатов с Гарри Поттером на митингах после расстрелов в американской школе в Паркленде [1]).

Виртуальность моделируется в зависимости от задач. Это может быть разработка сценариев для кино и телесериалов. Это может быть разработка сценариев виртуальной реальности для терапевтических целей, чем отличается Институт креативных технологий (см., например, [2—3]). Это может быть игровая стимуляция для того, чтобы понять развитие сложной будущей ситуации в динамике.

Военные игры (симуляции) появились в Америке с подачи немецких иммигрантов, а холодная война подняла этот инструментарий на новый уровень. В момент ядерного противостояния возникла даже более сильная потребность в такой инструментарии, как и в разработке стратегии. И тут первенство было у корпорации РЕНД.

Исходно Эрих фон Манштейн, будущий генерал-фельдмаршал, организовал в 1929 году игру, в которой немцы защищались от польской атаки. В эту чисто военную ситуацию сознательно была включена политическая игра, чтобы политические и военные лидеры учились друг от друга. При этом они играли как от Лиги наций, так и от Польши, Франции и Чехословакии, что принципиально меняло процессы принятия решений ([4—6], см. библиографию работ по стратегическим играм [7]).

Япония в учрежденном в 1940 году Институте тотальной войны развивала разные варианты агрессии, проигрывая координацию армии, военно-морских сил и правительства в разных ситуациях. С приходом на пост президента Кеннеди играм придали большее значение, их стали проводить по четыре в год.

В РЕНДе был и такой американский участник, как Л. Блумфилд ([8], см. также [9—10]), который увидел важность проведения политических игр в том, что они дают возможность заранее узнать проблемные ситуации для страны в будущем. Он также видел одно принципиальное отличие от типичных военно-штабных игр, считая последние больше тактическими, чем стратегическими.

Блумфилд пишет о соотношении игрового времени с настоящим: «Время может со странной простотой сжиматься, расширяться и делаться прошлым, настоящим и будущим. Некоторые игры были направлены в будущее, чтобы избежать замешательства игроков из-за современных событий. Другие игры принимают мир таким, каким он есть, разрешая влиять на игру тем, что игроки читают каждое утро в *«New York Times»*. В каждом случае есть тенденция развития шизоидной ментальности, пытающейся отделить то, что происходит в игре, от того, что есть в реальной жизни. Это, между тем, иллюстрирует степень включенности, которую индивиды получают в игре. Для того, кто не является психологическим экспертом, это не что иное, как поразительное состояние увидеть взрослых людей, отказавшихся от своих семей, забывших свои мирские обязательства и полностью включивших свои личности и интеллекты в игровую роли. Наверное, шоу-бизнес научился этому достаточно давно».

Кстати, эти ощущения в сильной степени напоминают воспоминания участников организационно-деятельностных игр Г. Щедровицкого.

Исследователи отмечают несколько конфронтаций между разными группами участников, которые стояли на пути этого инструментария. С точки зрения Д. Бесснера, это было противоречие с математиками и физиками, которые все видели исключительно сквозь возможность квантификации [4]. Создатели теории политических игр — что для понимания войны нужно знание контекстов, что не поддается числительному выражению (см. историю использования этого инструментария с другой стороны — математиков и физиков [11]). Шпееру и Голдхамеру не нравилось абстрагирование принятия решений из исторических контекстов, в которых оно происходило. Еще одной характеристикой, которая была у немецких эмигрантов, но не было у американцев, была педагогика К. Маннгейма, которая повлияла на Шпеера и Голдхамера.

У Маннгейма была интересная идея, что социальные группы соревнуются между собой за то, чтобы именно их интерпретация действительности была доминирующей ([12], см. также [13—14]).

Еще одним камнем преткновения стали трения между учеными и профессиональными военными [15]. Сторонники нового игрового подхода вообще требовали забыть о прошлом профессиональном опыте военных, что, конечно, вызывало у тех раздражение и непонимание.

После войны Шпеер вошел в проект «Троя» при госдепартаменте, который давал рекомендации по ведению психологической войны ([16], см. подробнее об этом проекте [17—18]). Шпеер работал как против СССР, так и против Восточной Германии.

Воздействовать на массовое сознание мирными способами можно исключительно через виртуальность. Она может быть материальной, как, например, известные кухонные дебаты между Хрущевым и Никсоном, основой которых стала американская кухня, представленная на известной выставке США в Москве. Это тот уровень пропаганды, видимый вашими глазами вокруг, который Ж. Эллюль определял как социологическую пропаганду го-

горизонтального порядка в отличие от пропаганды политической, идущей сверху [19—20].

Виртуальность может получать разные формы: от телесериала до, как мы видели выше, политической игры. Человек, погружаясь в виртуальность, перенимает многие характеристики, заложенные там, тем самым как получая информацию о поведении в новых ситуациях, так и трансформируя себя самого.

Литература

1. *Anderson H.* The links between Harry Potter and recent protests // www.bbc.com/culture/story/20180326-the-links-between-harry-potter-and-millennial-protest.

2. *Rizzo A. a. o.* Virtual Reality Applications for the Assessment and Treatment of PTSD // Handbook of Military Psychology. Ed. by S. Bowles, P. Bartone. — Cham, 2017.

3. *Rizzo A. a. o.* Clinical Virtual Reality tools to advance the prevention, assessment, and treatment of PTSD // European Journal of Psychotraumatology. — 2018. — Vol. 8. — I. 5.

4. *Bessner D.* Weimar social science in cold war America: the case of political-military game // www.ghi-dc.org/fileadmin/user_upload/GHI_Washington/Publications/Supplements/Supplement_10/bu-supp10_091.pdf.

5. *Bessner D.* Democracy in Exile. Hans Speier and the Rise of the Defense Intellectual. — Ithaca — London, 2018.

6. *Goldhammer H., Speier H.* 1959. Some observations on political gaming // www.rand.org/content/dam/rand/pubs/papers/2008/P1679.pdfCASL.

7. Strategic Gaming Bibliography — History of Gaming // casl.ndu.edu/Portals/81/Documents/CASL-Strategic-Gaming-Bibliography-History-of-Gaming.pdf.

8. *Bloomfield L. P.* Political gaming // dspace.mit.edu/bitstream/handle/1721.1/83139/24959022.pdf.

9. *Marquard B.* Lincoln P. Bloomfield, 93; helped create tools to contain conflict // www.bostonglobe.com/metro/obituaries/2013/11/12/lincoln-bloomfield-mit-professor-helped-create-tools-for-international-conflict-containment/SqkjNG61kMBIHbYeCk4ogP/story.html.

10. Orbis Forum on Political and Military Gaming // ahorseofpeas.blogspot.com/2007/03/orbis-forum-on-political-and-military.html.

11. *Erickson P.* The World the Game Theorists Made. — Chicago, 2015.

12. *Mannheim K.* Competition as a cultural phenomenon // From Karl Mannheim. Ed by K. H. Wolff. — New York etc., 2017.

13. *Casavecchia A.* Connecting Education to Society through Karl Mannheim's Approach // ijse.padovauniversitypress.it/system/files/papers/2017_3_11.pdf.

14. *Lundberg H.* Karl Mannheim's sociology of political knowledge // www.e-ir.info/2013/10/26/karl-mannheims-sociology-of-political-knowledge/.

15. *Ghamari-Tabrizi S.* Simulating the Unthinkable: Gaming Future War in the 1950s and 1960s // *Social Studies of Science*. — 2000. — Vol. 30. — № 2.

16. *Bessner D. M.* The Night Watchman Hans Speier and the Making of the American National Security State // dukespace.lib.duke.edu/dspace/bitstream/handle/10161/7101/Bessner_duke_0066D_11739.pdf?sequence=1.

17. Project TROY // en.wikipedia.org/wiki/Project_Troy.

18. *Needell A. A.* «Truth Is Our Weapon»: Project TROY, Political Warfare, and Government-Academic Relations in the National Security State // *Diplomatic History*. — 1993. — Vol. 17. — I. 3.

19. *Ellul J.* Propaganda. The formation of men's attitudes. — New York, 1973.

20. *Поченцов Г.* Модель пропаганды Жака Эллюля // psyfactor.org/lib/propaganda28.htm.

2. ПЕРЕСТРОЙКА КАК ВАРИАНТ ВИРТУАЛЬНОЙ ВОЙНЫ

Виртуальные интервенции всегда опираются на уже имеющиеся представления, когда они являются продолжением сформированной в массовом сознании модели мира, в которую добавляется новый элемент, не нарушающий основные параметры. Однако виртуальная война в целом имеет целью полную смену модели мира, обычно в ее политическом компоненте, который напрямую связан с цивилизационным.

Серьезные изменения виртуальной модели мира встречаются в истории. Это следующие примеры, в рамках которых происходит так называемая промывка мозгов:

- тоталитарные секты,
- китайская работа с американскими военнопленными времен войны в Корее,
- христианское миссионерство,

- революции,
- тоталитарные государства.

Первые два примера характерны тем, что воздействие осуществляется 24 часа в сутки в закрытой среде, от него невозможно уклониться. Тоталитарная секта специально создает условия, понижающие уровень сопротивляемости новых членов. Это отсутствие белковой еды, не более четырех часов сна, отсутствие внешних источников коммуникации (телевизор, родители исключены).

Тоталитарные государства также являются закрытой средой, в рамках которой функционирует только информация, поддерживающая нужную модель мира. Сомневающиеся в ней изымаются и передаются на перевоспитание. Это пропаганда монологического типа, которой намного легче достичь результата, чем пропаганде диалогического типа, характерной для демократии, при которой допускаются контрмесседжи. Хотя они оттесняются на периферию, не допускаясь в мейнстримные медиа, потребитель такой информации все равно в состоянии ее найти, приложив дополнительные усилия.

Перестройку мы можем также трактовать как организованную виртуальную войну, целью которой была трансформация массового сознания населения СССР, сделанная таким образом, чтобы учесть следующее:

- а) найти точки уязвимости массового сознания,
- б) подавить сопротивление вводимым изменениям, тем самым облегчить их проведение,
- в) выделить целевые аудитории, на которые надо направить воздействие,
- г) подготовить новые «говорящие головы», которые придут на смену старым.

Систему, конечно, ломают люди, как те, что сидят наверху, так и те, которые поднимаются снизу. Но без организующей роли верхов низы не смогут прийти к результату.

На фоне отношения, возникшего за последние десятилетия к сетевым структурам, как принципиально безлидерским, неким диссонансом прозвучит такая фраза: «Прогрессисты скромно ухо-

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 3

Глава первая. ВИРТУАЛЬНЫЕ КОММУНИКАЦИИ

1. Как виртуальные коммуникации строят и разрушают миры 5
2. Виртуальные войны: непобедимых в них не бывает 15
3. Особенности виртуальных интервенций 25

Глава вторая. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВИРТУАЛЬНОСТИ

1. Игры взрослых людей, или виртуальность и ее моделирование
с помощью политических игр 35
2. Перестройка как вариант виртуальной войны 39
3. Мы идем не только от правды к постправде, но и от фейка — к постфейку 67

Глава третья. ВНЕШНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫЕ И ВИРТУАЛЬНЫЕ ВОЗДЕЙСТВИЯ

1. Войны без войн и мир без мира. Как ведутся войны без оружия 72
2. Войны без войн: внешние информационные интервенции 80
3. Войны без войн: от экономических к финансовым битвам 86

Глава четвертая. ВНУТРЕННИЕ ИНФОРМАЦИОННО-ВИРТУАЛЬНЫЕ ВОЗДЕЙСТВИЯ

1. Домашние войны во время мира: политика как цель внутреннего
информационно-виртуального воздействия 95
2. Домашние войны во время мира: организация жизни как цель
внутреннего информационно-виртуального воздействия 119

505

[Купить книгу на сайте kniga.biz.ua >>>](http://kniga.biz.ua)

| | |
|---|-----|
| 3. Домашние войны во время мира: создание нового поведения как цель внутренних информационно-виртуальных интервенций | 137 |
| Глава пятая. ИНСТРУМЕНТАРИЙ ВИРТУАЛЬНЫХ ВОЗДЕЙСТВИЙ | |
| 1. Когнитивный инструментарий гибридной войны, или гибридная война в головах и на экране | 166 |
| 2. Инструментарий политической войны | 181 |
| 3. Инструментарий дигитальной войны | 198 |
| Глава шестая. КАК ВИРТУАЛЬНОСТЬ ПЕРЕХОДИТ В РЕАЛЬНОСТЬ | |
| 1. Виртуальные революции: использование виртуальных объектов при смене власти | 215 |
| 2. Страна как текст, или виртуальные коммуникации в действии | 234 |
| 3. Виртуальные подсказки для мира реалий | 246 |
| Глава седьмая. ВИРТУАЛЬНЫЕ ПРАВДА И НЕПРАВДА | |
| 1. Человек между большой и малой ложью: от госпропаганды до фейков | 254 |
| 2. Фейк — от человека, дезинформация — от государства | 266 |
| 3. Как Лев Толстой стал бы сегодня блогером, или крылатые качели современных коммуникаций | 276 |
| Глава восьмая. НАРРАТИВНЫЕ ПРАВДА И НЕПРАВДА | |
| 1. Разрешенная неправда. Как повествование покоряет мир: от Илиады до Гарри Поттера | 281 |
| 2. Новая холодная война возвращает эпоху войны нарративов | 296 |
| 3. Пространство правды и пространство лжи стали сближаться, отсюда фейки и постправда | 304 |
| Глава девятая. ВИРТУАЛЬНОСТЬ ВБЛИЗИ | |
| 1. Создание физических, информационных и виртуальных контекстов для нужных политических решений | 319 |
| 2. Как конструируются виртуальности | 330 |
| 3. Виртуальность не знает поражений от реальности, только другая виртуальность может ее победить | 345 |

| | |
|--|-----|
| Глава десятая. ИНСТРУМЕНТАРИЙ ВИРТУАЛЬНОСТИ | |
| 1. Инструментарий создания сакральности | 356 |
| 2. Инструментарий создания идентичности | 365 |
| 3. Лицо героя и личина врага | 379 |
| Глава одиннадцатая. ВЗАИМООТНОШЕНИЯ ВИРТУАЛЬНОСТИ И РЕАЛЬНОСТИ | |
| 1. Как виртуальная и информационная среды побеждают реальную | 394 |
| 2. Порождение сакрального: от мифа революции к мифу победы, от мифа Сталина к мифу Путина | 397 |
| 3. Модель мира со множеством правд | 406 |
| Глава двенадцатая. СТАТУС ВИРТУАЛЬНОСТИ ВСЕ ВРЕМЯ ВОЗРАСТАЕТ | |
| 1. Виртуальные конструкты, управляющие нами и миром | 424 |
| 2. Зачем захватывают информационное и виртуальное пространства, или спасут ли мир запреты и кордоны | 446 |
| 3. Фейки становятся частью большой политики | 458 |
| Глава тринадцатая. СОЦМЕДИА И ОБЩЕСТВО | |
| 1. Что происходит в информационном «стаде» | 466 |
| 2. Современный мир фейков | 471 |
| 3. Почему няням Кремниевой долины запрещено подпускать детей к экранам? | 476 |
| Глава четырнадцатая. ОТ ИНФОРМАЦИИ К ФЕЙКАМ | |
| 1. Как мир информации превратился в мир фейков | 483 |
| 2. Фейки как информационно-виртуальный объект | 490 |
| 3. Управляя своей коммуникацией в соцмедиа, потребитель информации сам выступает в роли автора | 499 |
| ЗАКЛЮЧЕНИЕ | 504 |