

**Сергей Петрович Назаров**Омский государственный педагогический университет, аспирант кафедры философии, Омск, Россия  
e-mail: 911-service@mail.ru

## Специфика асимметрий конфликта в виртуальном пространстве

*Аннотация.* В статье исследуется значение виртуального пространства и его онтологическая роль в интерпретационных репрезентациях асимметричного вооруженного конфликта. Проводится анализ ключевых асимметрий в условиях, когда одним из фундаментальных слоев бытия оказывается виртуальное пространство и представленные им интерпретации реальности.

*Ключевые слова:* асимметричный конфликт, виртуальное пространство, сила, статус, воля, структура, время.

**Sergey P. Nazarov**Omsk State Pedagogical University, Postgraduate Student of the Department of Philosophy, Omsk, Russia  
e-mail: 911-service@mail.ru

## The Specificity of Conflict Asymmetries in Virtual Space

*Abstract.* The article examines the meaning of virtual space and its ontological role in the interpretative representations of asymmetric armed conflict. The analysis of key asymmetries is carried out in conditions when one of the fundamental layers of being is the virtual space and the interpretations of reality presented by it.

*Keywords:* asymmetric conflict, virtual space, power, status, will, structure, time.

### Введение (Introduction)

Проблема асимметрий конфликта в виртуальном пространстве интересна тем, что в ней раскрываются механизмы проигрыша сильного и соответствующей победы слабого в вооруженных конфликтах, которые выделены в отдельную категорию — асимметричные конфликты.

В ходе исследования необходимо рассмотреть, как меняются асимметрии в виртуальном пространстве, специфика которого требует применения нового анализа типов асимметрий.

### Методы (Methods)

Цель статьи — анализ онтологической схемы виртуального пространства. Виртуальное пространство вмещает в себя интерпретационные проекции типологизированных асимметрий вооруженного асимметричного конфликта. В исследовании решаются следующие задачи: обозначить роль виртуального пространства в асимметричном взаимодействии; провести анализ ключевых асимметрий в условиях, когда одним из фундаментальных слоев бытия оказывается особого рода виртуальное пространство. Решение этих задач потребовало обращения к историко-философским обзорам, феноменологическому подходу, к идеям философии постмодернизма, к методам формальной и диалектической логики.

### Литературный обзор (Literature Review)

Основной массив работ, изучающих парадокс победы «слабого» актора в вооруженном асимметричном конфликте, посвящен истории международных отношений, военно-теоретической тематике, социальной философии.

Исследования этой проблемы воплотились в трудах: Е. Э. Месснера, Э. Макка (А. Mack), Т. В. Паула (Т. V. Paul), М. Фишеркеллера (M. Fischerkeller), Р. Кассиди (R. M. Cassidy), Г. Мерома (G. Merom), А. Аррегина-Тафт (I. Arreguin-Toft), М. ван Кревельда (M. van Creveld), Г. В. Малиновского, Л. В. Дериглазовой, С. Минасяна, Е. А. Степановой, Р. А. Савушкина, В. И. Слипченко, А. Паулюса, М. Вашакмадзе и др. Однако асимметричный конфликт требует более тщательного дальнейшего исследования в философии, прежде всего в онтологическом и эпистемологическом аспектах.

### Результаты и обсуждение (Results and Discussion)

Обращаясь к термину «асимметрия» в общем смысле, мы подразумеваем несоразмерность, неодинаковость, непропорциональность и несоответствие объектов или их частей между собой. Асимметрии, как и симметрии, представляют собой эмпирические обобщения. Таким образом, эмпирически обнаруженные неравенства возможностей

сторон вооруженного конфликта мы также называем асимметриями и применяем геометрический термин в качестве базового определения феномена — победы слабого актора при подавляющей военной неравновесности акторов столкновения. Рассматривая в качестве основополагающего принципа построения модели изучаемого феномена ситуацию нарушения силовой симметрии в этом феномене, мы строим дополненную, сложную синтетическую модель асимметричного конфликта.

Технический прогресс, в процессе которого наблюдается экспоненциальный рост скорости передачи и возможностей накопления информации, обусловил появление и становление парадокса победы слабого актора в асимметричном противоборстве.

Важность информации для человека заключается в ее организующем воздействии на процессы управления. Несмотря на низкоэнергетический потенциал ее носителя, вся человеческая деятельность структурируется на основе информации. Можно провести редукционистскую параллель с процессами физического характера, когда при малых затратах энергии появляется возможность управлять высокоэнергетическими операциями. В качестве еще одного примера можно привести строки «Полтавы» А. С. Пушкина: «Вдруг слабым манием руки / На русских двинул он полки». В этих строках четко обозначено, как слабое воздействие, практически ничтожное в сравнении с двинувшимися массами тысяч людей, приводит их в движение и столкновение с другой, подобной им силой.

Технологический взрыв, в ходе которого были созданы сети передачи данных, а также новые способы накопления и обработки информации, обусловил создание к концу XX в. такого крайне значимого феномена человеческой культуры, как интернет. Это привело к качественному изменению роли информации. Ученые, философы, культурологи, художники обратились к проблеме объективно существующей виртуальной реальности и к виртуальному пространству этой реальности [1]. Нематериальная часть культуры получила новую среду, которая, впитав и объединив в себе все прежде созданные технические возможности отображения, вывела культуру на принципиально новый уровень репрезентации — виртуальное пространство [2, с. 104]. Оказалось, что это пространство при помощи технических средств способно вобрать в себя как отображение всех возможных сторон человеческой деятельности, так и сбор, накопление и передачу информации, а также ее продуцирование и массовое тиражирование с одновременным отражением событийного потока и множественными наглядными интерпретациями этих событий. Таким образом, событие в его доказательном и верифицируемом виде визуально уравнивается с множественностью интерпретаций.

Всё это происходило и ранее, но на прежних уровнях работы с информацией не было возможности продуцировать интерпретации в столь наглядном и даже внешне доказательном виде. Важно понимать, что виртуальное пространство не сводится к интернет-сетям и их наличие не отменяет ранних локаций виртуального пространства.

Постулируя технически обусловленный максимум наглядности представленности событий в виртуальном пространстве, независимо от их действительности, мы обуславливаем наиболее выпуклую реалистичность этих интерпретаций. Таким образом, реалистичность интерпретации подменяет собой объективно реальное событие, и, более того, интерпретации нередко выглядят реалистичнее, чем происходящее в действительности. Меняется сам критерий реальности; интерпретации, как более доступное представление о мире, становятся основой рефлексии.

Проблема состоит в том, что потребности обладателя какой-то части виртуального пространства или же пользователя, наполняющего это пространство контентом, их интересы или же устойчивые заблуждения создают модальность интерпретаций, наполняющих эту локацию. В случае же условно нейтрального отношения и отсутствия добросовестных заблуждений и ошибок репрезентация событий отзеркаливает события, и тем самым формируется доверительное отношение к данному источнику знаний о мире. Возможна одновременная репрезентация событий действительности и их интерпретации. При массивной и комбинированной подаче интерпретации становятся наиболее узнаваемыми, привычными и потому реалистичными. Они становятся предметом веры.

Обнаруживается ситуация управляемой и неуправляемой неконгруэнтности, события виртуального пространства становятся асимметричными к событиям действительности.

Таким образом, в рамках данной работы намечается контур пространства асимметричного взаимодействия, один из его «фронтиров», на котором, как и во времена Дикого Запада, идет непрерывная война с теми, кто теперь назначен в категорию «дикари». Но важно отметить характерную особенность данного типа войн — «сильный» может проиграть, и проигрывает он внутри себя [3].

Роль и характер асимметрий в вооруженном конфликте к настоящему времени наиболее изучены в эмпирических исследованиях [4], еще предстоит их более детальное изучение в философских работах. Выделены наиболее значимые асимметрии, которые мы и рассмотрим.

*Силовая асимметрия* обычно выступает в качестве первого и наиболее важного признака асимметрии, при этом надо понимать, что именно силовая асимметрия становится предпосылкой обращения к методам, которые мы называем «асимметричная война». Важным аспектом стала возможность ее исчисления и сопоставления в понятных и универсальных единицах. Сила, проецируемая сторонами взаимодействия, обладает не только свойствами непосредственного влияния на материальные объекты субъектов борьбы, но и способностью влиять на умонастроение, на готовность к борьбе отдельных индивидов, составляющих множества, которые и образуют субъекты борьбы.

Сложность оценки достоверности события (множества интерпретаций) обусловлена непрерывным и противоречивым потоком как информации о нём, так и экспертных оценок. Специалист в той или иной области способен дать адекватную оценку только при поступлении достоверной информации, в прочих случаях оценки имеют вероятностный

характер. В таком случае специалист менее интересен обывателю, потому что его оценки осторожны и чаще всего будут содержать ответ «Я не знаю». Тогда возрастает роль «медийных экспертов», которые мало отличаются от обывателя по глубине понимания проблемы, но они способны давать наиболее яркие и красочные интерпретации происходящего. И этими экспертами могут выступать самые случайные люди из числа так называемых «лидеров общественного мнения», которые по охвату влияния вполне способны конкурировать с официальными средствами массовой информации (СМИ). Картина интерпретаций, формируемая ими в виртуальном пространстве, как правило, намного более обширная и наглядная, чем даже то, что могут увидеть непосредственные участники или свидетели, которые могут наблюдать только незначительную часть события, иногда не осознавая даже самого факта события.

Таким образом, мнение о событии, о его участниках и их силовых возможностях формируется представленностью в виртуальном пространстве. В случае если событие произошло, но оно не представлено в виртуальном пространстве либо представлено крайне слабо с точки зрения наглядности и понятности, то для обывателя его и не было. Возможен обратный вариант: мы можем создать событие, не произошедшее в действительности, — симулякр, который будет нагляден, понятен и аффективен. Но Ж. Бодрийяр пишет: «Войны в заливе не было» [5, с. 13], ставя под сомнение само событие, которое, казалось бы, так наглядно и так почти осязаемо представлено в каждом доме, тогда еще только телевизионным экраном. И тут мысль Ж. Бодрийяра уподобляется рефрену известного произведения А. М. Горького: «А был ли мальчик, может, мальчика и не было?» Для обывателя чтение книг — занятие достаточно утомительное, далеко не каждый читает Бодрийяра или Горького, предпочитая им кино. И вот эту самую мысль о сомнении, идею несуществующей войны, но уже через кинематограф демонстрирует фильм «Хвост виляет собакой». Что характерно, сюжет этого фильма почти сразу повторился в войне НАТО против остатков Югославии.

*Асимметрия статуса*, как характеристика уважения и престижа, являет собой потенциальную форму возможного конфликта. Можно сказать, что это одна из основных предпосылок, основанных на оценке формального статуса участников конфликта. Статус дает оценку в рамках существующей политической системы. Комбинация неравновесности статуса и силы определяет принадлежность конфликта к категории асимметричного. Возможны комбинации сил: официально признанное государство и мятежники, международная коалиция и мятежники, коалиция государств и международная террористическая сеть и т. д. Статус можно обозначить как некое качество, предопределяющее отношение к конфликту.

Виртуальное пространство позволяет «играть» со статусом, уравнивая участников в глазах обывателя. Достаточно вспомнить телефонный разговор В. С. Черномырдина с террористом Ш. Басаевым. Уравнивает не сам факт разговора, а его демонстрация на публику. С тех пор возможности таких действий только увеличились. При помощи виртуаль-

ного пространства вещь меняет свое назначение, всё может стать оружием, искусство нарушения нормы увеличивает силу слабого, и в то же время нарушение норм ослабляет сильного, особенно если сильный не может менять норму.

Человек тоже меняет свой статус, действия слабого предусматривают максимальное вовлечение в конфликт всех категорий населения или ведение боевых действий в густонаселенных районах, что приводит к потерям среди гражданского населения от действий сильного актора и устойчивому закреплению его образа как врага уже и среди изначально не вовлеченных в процесс людей. Потери гражданского населения со стороны слабого выступают основой для провозглашения мести, что вызывает дополнительные симпатии и привлекает новых сторонников. Но главное в данном случае — это доступность событий именно в виртуальном пространстве. Важно наблюдать смену статуса. И это особенно хорошо удается именно в виртуальном пространстве, так как статус собой являет величину совершенно умозрительную, своего рода предмет договорного отношения.

*Асимметрию воли* необходимо выделить как самую важную в столкновениях асимметричного типа и сложную с точки зрения измерения и исчисления. Говоря о воле, мы сталкиваемся с некой скрытой континуальностью, мы не только не можем обнаружить возможности ее внятного градуального членения, но, более того, о воле имеем представление только по косвенным признакам, которые называем волевыми актами. В то же время асимметрия воли — это важнейшая из асимметрий, она по своей значимости равна асимметрии силы и составляет основу самой концепции асимметричной войны.

Виртуальное пространство в отношении асимметрии воли предстает как пространство именно опосредованной репрезентации. Как мы уже отмечали, волю невозможно обнаружить непосредственно, но только косвенно, по тем или иным действиям. Особенно ярко это проявляется в преодолении препятствий, и особенно препятствий экзистенциального характера. Используя методы террористической войны, для одной стороны демонстрируется самопожертвование террористов, создается культ их героизма и непреклонность воли к достижению цели, в то же самое время как другой стороне эта воля несет неизбежность неожиданного нападения и набор страхов, связанный с такой угрозой. Важно отметить такую особенность репрезентации в виртуальном пространстве, как возможность близкого наблюдения события. Такое наблюдение становится со-бытийным, т. е. имеет место переход от простого наблюдения к со-проживанию с «героями» или «злодеями» этого противостояния. Свидетель вовлечен как третья сторона, и это сторона оценивающая.

*Структурная асимметрия* предстает в образе разных моделей внутренней организации сторон. Иерархия сильной стороны, обусловленная ее государственным статусом, тут сталкивается с децентрализованностью, с ризоматически переплетенной неявленностью почвенной глубины. Наблюдая деревья, можно не заметить лес, но увидеть в лесе баньян еще сложнее, его сущность в корнях.

Представленность структурной асимметрии в виртуальном пространстве связана с противостоянием сетевцент-

ричности и традиционной государственной иерархии. Это основывается на легкости доступа не только к потреблению информации, но и к ее продуцированию, что резко отличается от прежней ситуации, когда СМИ были наперечет и гораздо легче контролировались. Ключевым фактором становится рассредоточенность и возможность нестандартного, множественного представления, которая позволяет транслировать события в условиях контроля виртуального пространства со стороны государств и телекоммуникационных корпораций.

*Идеологическая*, или как вариант — *религиозно-идеологическая, асимметрия* обуславливает интенции волевых актов, так как фактор воли способен мобилизовать слабого актора и разрушить сильного. Именно идеология придает ту или иную модальность воле и, как следствие, действиям сторон.

В виртуальном пространстве можно получить информацию практически о любой идеологии. Примечательно, что ограничения и запреты малопродуктивны, особенно если данные идеологии поддерживаются со стороны государств так называемого «капиталистического ядра», а запреты вносят государства периферии и полупериферии. Иерархичное догматично, сетевая структура дает многомерность сосуществования. Виртуальное пространство презентует как наглядные образы практики, так и самые широкие возможности ознакомления с теориями или догматикой. Более того, виртуальное пространство выступает новым измерением, которое соединяет территориально разведенных индивидов, и дает возможность создавать идеологически обоснованные структуры.

*Асимметрия ценностей* неизбежна, она обусловлена как идеологией, так и наиболее типичным положением в системе общественных отношений, людей, участвующих в борьбе. Аристотель отмечал: «...слабые всегда стремятся к равенству и справедливости...» [6, с. 574] При этом не стоит забывать и о положении стран в целом, так как в основном линия разлома идет между странами, находящимися в отношениях неэквивалентного обмена. Сильная сторона обращается к концепциям превосходства: «бремя белого человека», «ценности демократии» и т. п. Воздействие порождает ответ, он может быть как леворадикальным, так и взывать к «традиционным ценностям», тем или иным образом обосновывая справедливость и неизбежность борьбы. Виртуальное пространство позволяет напрямую обращаться к человеку, разделяющему ценности слабой стороны. Этот человек может быть изначально сторонником и участником борьбы как со стороны слабого актора, так и со стороны сильного актора, и в этом случае ценности могут стать фактором пересмотра позиции; но есть еще и третья сторона, и это возможность создать некое сообщество влияния, к которому можно апеллировать и транслировать ценностную позицию, собирая новых сторонников. Создание идеологии, включающей в свои пропозиции эти ценности, позволяет инкорпорировать наиболее деятельных их сторонников.

*Асимметрия интересов*, по мнению ряда западных исследователей, — наиважнейшая форма асимметричности. Слабая сторона вооруженного конфликта вынуждена сражаться за пределом нормативных возможностей представи-

телей стороны, обладающей техническими и ресурсными преимуществами. В то же время для сильного противника угроза со стороны оппонента не является опасной для существования или способной ущемить наиболее важные жизненные интересы. Таким образом, интересы слабой стороны могут приобрести характер предельных ценностей экзистенциального характера. Поэтому возможно мнение, что происходит столкновение интересов ценностного характера со стороны слабого актора и интересов материального характера со стороны сильного. Но это внешняя и схоластически формальная оценка происходящего. Задача слабой стороны — сделать войну невыгодной для сильного противника, т. е. для различных сторон конфликта столкновение происходит в разных плоскостях, в том числе и временных.

*Асимметрия времени* задана изначально интересами, интересы и цели создают асимметрию времени, идеология ее обосновывает. Так как столкновение происходит на территории, связанной со слабой стороной, то возникает необходимость перемещения значительных масс воинских подразделений и материально-технических средств на удаленные территории. А. А. Свечин отмечает дороговизну ведения войны экспедиционными силами [7, с. 86]. Время напрямую связано с затратами. Ценность приза падает пропорционально времени, затраченному на его захват.

Особенность темпоральности виртуального пространства формируется как возможностями его дискретности и даже некоторой обратимости, так и многомерностью и разнонаправленностью заданных хаосом интерпретаций. Множественность и эмоциональность, яркость транслируемых образов искажает восприятие неподготовленного человека и способность к логической оценке, нарушается способность выстраивать причинно-следственные связи. Хронологическое следование события Б за событием А подменяет логической ошибкой обоснование причинности порядком следования «Б после А — значит, по причине А».

*Асимметрия оценок результатов конфликта* основана на различии понимания его целей. Выиграв военное противостояние, сильный противник может получить территорию с крайне недружественным населением, что заставит его впоследствии покинуть ее. Возможен вариант, при котором военные победы достанутся неприемлемо высокой ценой, и результатом победы будет кризис в политической системе сильной стороны. Таким образом, возможен вариант, когда выиграна война, но проигран мир. Виртуальное пространство в данном случае не следует упрощенно рассматривать как универсальный информационный агрегатор. Как уже неоднократно отмечалось, событие может произойти, но в потоке интерпретаций оно не отразится как важное. Важным становится то, что иницируется как важное. Интерфейс проецирования создает эффект сверхконцентрации событий, так как глобальность виртуального пространства позволяет из мирового событийного множества выделить как важное именно то, что способно своей шокирующей яркостью отвлечь от нежелательного, с точки зрения власти, события.

### **Заключение (Conclusion)**

Таким образом, можно прийти к выводу, что повышение роли виртуального пространства в общественной жизни дает

резкое усложнение модели асимметричного конфликта, что и создает собственно философскую проблему; что интерпретации формируют представление о мире, о происходящем в нём и служат основой для принятия решений. А также надо отметить необходимость дополнить сложившуюся типологию асимметрий онтологической и эпистемологической аналитикой.

#### Библиографический список

1. Сегал А. П., Савченко А. В. Виртуальная реальность — онтология, эпистемология, праксис. Постановка проблем // Искусственные общества. 2020. Т. 15, № 4. DOI: 10.18254/S207751800012841-4
2. Щеров В. И. Виртуальное пространство и понятие «места» в современной философии // Манускрипт. 2020. Т. 13, № 1. С. 104–107. DOI: 10.30853/manuscript.2020.1.21
3. Mack A. Why Big Nations Lose Small Wars: The Politics of Asymmetric Conflict // *World Politics*. 1975. Vol. 27, no. 2. P. 175–200. DOI: 10.2307/2009880
4. Степанова Е. А. Асимметричный конфликт как силовая, статусная, идеологическая и структурная асимметрия // *Военная мысль*. 2010. № 5. С. 47–54.
5. Бодрийяр Ж. Дух терроризма. Войны в заливе не было / пер. с фр. А. Качалова. М. : РИПОЛ классик, 2016. 224 с.
6. Аристотель. Политика // Соч. : в 4 т. М. : Мысль, 1983. Т. 4. 830 с.
7. Свечин А. А. Стратегия. М. ; Л. : Госвоениздат, 1926. 397 с.

#### References

- Aristotel' (1983) *Politika [Politics]\**, Works. Moscow, Mysl' Publ., vol. 4, 830 p. (in Russian)
- Baudrillard J. (2016) *[L'esprit du terrorisme. La guerre du Golfe n'a pas eu lieu]*. Moscow, RIPOL klassik Publ., 224 p. (in Russian)
- Mack A. (1975) Why Big Nations Lose Small Wars: The Politics of Asymmetric Conflict, *World Politics*, vol. 27, no. 2, pp. 175–200, doi: 10.2307/2009880 (in English)
- Segal A. P., Savchenko A. V. (2020) Virtual'naya real'nost' — ontologiya, ehpistemologiya, praksis. Postanovka problem [Virtual Reality — Ontology, Epistemology, Praxis. Problem Statement]\*, *Iskusstvennye obshchestva [Artificial Societies]\**, vol. 15, no. 4, doi: 10.18254/S207751800012841-4 (in Russian)
- Shcherov V. I. (2020) Virtual'noe prostranstvo i ponyatie "mesta" v sovremennoi filosofii [Virtual Space and "Place" Conception in Modern Philosophy], *Manuskript [Manuscript]*, vol. 13, no. 1, pp. 104–107, doi: 10.30853/manuscript.2020.1.21 (in Russian)
- Stepanova E. A. (2010) Asimmetrichnyi konflikt kak silovaya, statusnaya, ideologicheskaya i strukturnaya asimmetriya [Asymmetric Conflict as Power, Status, Ideological and Structural Asymmetry]\*, *Voennaya mysl' [Military Thought]*, no. 5, pp. 47–54. (in Russian)
- Svechin A. A. (1926) *Strategiya [Strategy]\**. Moscow, Leningrad, Gosvoenizdat Publ., 397 p. (in Russian)

---

\* Перевод названий источников выполнен автором статьи / Translated by the author of the article.