

УДК 658.01

**КИРНИЦЬКИЙ ОЛЕГ,***магістр політології, аспірант кафедри філософії  
Донецького національного університету, м. Вінниця***ВІРТУАЛЬНІ АСПЕКТИ СТРАТЕГІЇ ВІЙНИ ХХІ СТОЛІТТЯ**

У статті досліджено сучасні контексти проблеми війни. Акцентовано увагу на віртуальній складовій в сучасних конфліктах та соціально-конструктивістських механізмах формування військової операції в ХХІ столітті. Розглядаються можливості впливу віртуальних конструктивів як основних елементів стратегії війни. Автор доходить висновку, що інструменти моделювання реальності, які використовувалися раніше для вибудовування лише її віртуальної форми - ЗМІ, Інтернет, соціальні мережі, новітні релігійні рухи, дискурсивні практики, відеоігри тощо - наразі широко використовуються у повсяденних актах соціальної дії. Основою військової стратегії майбутнього він бачить різноманітні практики впливу на формування реальності в сприйнятті індивідів і зауважує, що вже зараз у сучасному інформаційному дискурсі спостерігається розмежування й протиставлення істин, закладених у зміст термінів, що подаються індивідам, та істин, заснованих на реальних фактах, з вказівкою на бездумне застосування перших при максимальній візуалізації та реалістичності і максимальному спотворенні значення других.

*Ключові слова:* війна; віртуальність; соціальне конструювання; гібридна війна; реальність.

**Постановка проблеми і стан її вивчення.** Проблема війни і миру в соціально-філософській думці за останні дві тисячі років набула найширшого бачення і актуалізована більшістю східних, європейських та вітчизняних мислителів. Сьогодні важливим є з'ясування питання сутності явища війни та встановлення його зв'язку із явищем віртуальності. Активна увага до такого взаємозв'язку пояснюється тим фактом, що сьогодні категорія "війна" все більше пов'язується з морально-ціннісним підходом. Для розширення подібного вузького бачення слід звернутися до інших філософських підходів, що відкриває нові горизонти й аспекти проблематики війни.

Сучасним інтерпретаціям війни передують цілий ряд історико-філософських досліджень. Основну суть можна звести до наступного визначення: війна є збройна боротьба між державами чи народами або класами всередині держави. Кожен філософ приділяв увагу питанню війни і миру, лише вбудовуючи дану проблематику в сферу своїх філософських інтересів.

Колискою військової історії та ідей військово-філософської думки слушно вважається Стародавня Греція. Найбільший внесок у дослідження явищ збройної боротьби зробили Фукидід, Ксенофонт, Полібій. Вже тоді вони усвідомлювали значимість військової тематики для стратегії виживання грецьких полісів під натиском варварів. Внесок філософів у розвиток військового мистецтва полягає в дослідженні причин воєн, залежності їх успіху від ролі полководців, матеріального чинника, географії, антропології. Ще Геракліт називав війну "правдою світу, батьком і царем всіх речей" [1, с. 361]. Платон писав про війну як про необхідність, яка змушує навіть "ідеальні" держави воювати, адже немає війни там, де немає змін (для підтримки ідеальності) [там само, с. 373].

Становлення та оформлення військової науки як суми знань про війну, військової справи і військового мистецтва відбулося у ХVІІІ ст. Значними військовими

дослідниками цієї епохи були Фолар, Гібер і Моріц Саксонський, а їх послідовниками - Фрідріх II, Д. Ллойд і Б. Бюлов. У творах цих авторів був узагальнений досвід попередніх воєн і визначені деякі загальні принципи військової справи. У ХІХ столітті істотний вплив на розробку військової теорії зробили ерцгерцог Карл, Наполеон, Жоміні й Клаузевіц.

На межі ХХ-ХХІ століть науковий прогрес і окремі стани масової свідомості, як-от "чорні діри" Ж. Бодрієра роблять саму суть, ідею війни абсолютно іншою - неповною, алогічною, невідповідною до порядку речей ХХІ століття. Отже, війна стала явищем, що вимагає від суспільства нових соціальних практик. До того ж досвід Першої та Другої світових воєн породжує повне відторгнення глобальної війни світового масштабу. Війни стали локальними, партизанськими, але від цього ще більш небезпечними й такими, що мають іншу природу своєї активності. Останнє досить сміливе твердження підтверджує факт переходу від масштабних відкритих воєн (особливо першої половини ХХ століття), характерних для всієї людської історії, до стану "гібридних воєн" [2]. Гібридні війни являють собою спосіб ведення бойових дій у неоголошеному форматі з максимальним залученням місцевого населення, невеликих високопрофесійних груп, що дозволяє розвивати надалі сферу високіх технологій та інформаційного маніпулювання. І основою даного процесу переходу воєн до гібридного стану є явище віртуальності, про що піде мова далі.

**Мета** статті - філософське осмислення багатоаспектності сучасної війни, виявлення сутності та методів її віртуальної складової в глобалізованому світі.

**Виклад основного матеріалу.** Віртуальність - об'єкт або стан, який реально не існує, але може виникнути за певних умов [3]. Слово *virtus* використовувалося римлянами для позначення найкращих якостей, які в ідеалі були притаманні чоловікам-воїнам: спритність, сила, витривалість, високі моральні цінності. Віртуальність можна вважати "прародителькою" війни. Саме вірту-

альне в сучасному розумінні якості створювало в римському соціумі сукупність моральних якостей, що сприяли війні - доблесть, хоробрість, агресивність, що було первинним у римлян при розпалюванні маси воєн стародавнього світу. На безпосередній зв'язок тематики війни та віртуальності вказує той факт, що богинею війни в римській міфології була Віртура, яка надихала римлян на військові подвиги [4, с. 747-748]. Саме через бажання долучитися до популярної в римському суспільстві когорти найбільш доблесних, мужніх, войовничих, індивід ставав частиною такого віртуального світу в абсолютно реальних бойових діях. Втрачалася відмінність між реальним і віртуальним становищем. Віртуальність ставала тим станом, в якому воїн втрачав відчуття реального світу, де він міг стати калікою під час ведення бойових дій у складних умовах антисанітарії стародавніх воєн (втрати серед поранених після бою були істотно вищими, ніж серед убитих у бою), але поринав у світ віртуальний, в якому богиня доблесті Віртура гарантувала йому доблесть, браву, просування в суспільстві Стародавнього Риму [4, с. 747].

Звичайно, XX-XXI століття не співвідносяться зі сприйняттям поняття віртуальності в теологічному римському баченні. Вже Томас Гоббс в Новий час стверджував, що "...війна можлива тільки тому, що люди не знають причин війни і миру..." [5, с. 56]. Відхід від подібних тверджень, актуальних до середини XX століття, виявляється в кантівській традиції постановки питання "Як можливе пізнання війни та миру?", характерної для епохи Просвітництва та до міркувань фон Клаузевіца про те, що війна є продовженням політики іншими засобами. Перефразування цього судження Мішелем Фуко, що назвав політику продовженням війни іншими засобами, робить предмет війни історично перманентним, уподібнюючи його гераклітівському "все тече, все змінюється".

Для розуміння взаємозв'язку війни та процесів віртуальності слід поставити "гайдегерівське" питання: "Чому є війна, а не навпаки, вічний мир?". З точки зору як філософії, так і політології, геополітики, логістики можна зводити війни до широкого ряду причин існування. "Можливо, свобода людини може зберігатися й незмірно розширювати досвід свого буття тільки в тому випадку, якщо буде перебувати у нерозв'язній напрузі" [6, с. 352]. Таким чином, філософ вказує на закладений у самій природі суспільного розвитку курс на іманентну присутність військових дій у світі.

У XXI столітті явище війни починає все більше конотативно пов'язуватися з явищем віртуальності. Відносно спокійне й тихе у військово-конфліктному плані існування суспільство Європи після Другої світової війни сприймає тільки сам термін "війна", але не його сутність. Віртуально в умах індивідів європейської культури існує лише сама оболонка, подібна до ідеї Платона, без сутнісного наповнення. Війна, що стала все більше проявляти себе в локальних конфліктах, перестала приносити страх великим масам, оскільки перестала бути пов'язаною з поняттями життя і смерті як "існуванням на межі буття й небуття" [1, с. 354].

Але індивіду життєво необхідно відчуття подібних явищ для усвідомлення власної екзистенції. Сьогодні симулякри подібного відчуття дають безліч популярних у віртуальному світі продуктів кінематографу у вигляді бойовиків і маси комп'ютерних ігор жанру "шутер" [5]. Підтверджував цю тенденцію на самому початку ери становлення віртуальної епохи, відкритої технологічним прогресом і засобами комунікації, Карл Ясперс, який писав: "Залишається невирішеним питання, чи є в лю-

дині щось подібне до темної і сліпої волі до війни - прагнення до іншого, до виходу з повсякденності, зі стабільності обставин, щось подібне волі до знищення й жертвності, туманний ентузіазм, спрямований на створення нового світу, або далеку від дійсності лицарську жагу боротьби; воля до самоствердження, яка прагне довести, на що вона здатна і що віддає перевагу пасивному очікуванню смерті" [6, с. 345-346]. У твердженні Карла Ясперса можна знайти аналогію з образом богині війни Віртути у стародавніх римлян і, найголовніше, є вказівка німецького філософа на "далеку від дійсності" жагу боротьби, що вже спрямовує логіку розгляду проблеми до самого визначення віртуальності як "об'єкта або станів, які реально не існують, але можуть виникнути за певних умов" [там само]. Отже, віртуальне існування війни - первинна передумова виникнення будь-яких реальних бойових дій. Для військового конфлікту в XXI столітті вже недостатньо мати територію у певній точці земної кулі, максимально насиченою зброєю (Північна Корея, Сирія, Палестина, Афганістан). Тож сьогодні все більше говорять про важливість при веденні бойових дій паралельно й інформаційної війни, концепції якої безліч [7]. Але мало хто зважає на той факт, що основний етап війни відбувається **перед безпосереднім веденням бойових дій**. Головне, слід розуміти, що почати війну можна тільки на вже "віртуально підготовленій" за допомогою пропаганди або ідеології території. Нині з'явився термін "гібридної війни", який сьогодні по суті заступив класичне поняття війни. Лише після створення/руйнування цілісного **образу мети війни** в свідомості індивідів можлива наступна силова акція. Подібний перехід намітився в 90-ті роки XX століття. Так, у югославському конфлікті 1994 року вже був увібраний досвід війни в Кувейті: "Нова стратегія спрямована на те, щоб викликати паніку серед командування й підірвати дисципліну югославської армії" [8, с. 112]. Фактично це була одна з перших воєн, на якій ставка ефективності робилася не тільки на військові удари і активні бойові дії, а на зміну інтерпретації громадської думки для формування світосприйняття індивідів. Ця війна показала, що необхідна "віртуальна смерть" супротивника у вигляді посилення негативних поглядів в громадській думці, значимість яких оцінили все ті ж давньогрецькі філософи - софісти, Протагор, Демокрит. Громадська думка складається з очікувань, уявних конструктів, логічно-смислових зв'язків у свідомості мас. Сам факт впливу на стан такого "віртуального продукту" можна звести до базового теоретичного знання про співвідношення реальності та інформації, що надходить з віртуального світу. Саме в факторі впливу на віртуальність лежить ефект створення й проведення успішних військових кампаній сучасності. Можливість "реалізувати - подати" індивіду в його свідомості найбільш сильні загрози військових реальних/можливих дій лежить виключно в площині мови, яка якимсь чином пов'язана з реальними об'єктами, - як вказував Р. Серл [9]. У кінцевому рахунку, саме через необхідність створювати й контролювати реальні об'єкти в буттєвому світі й ведуться найбільш кровопролитні війни, за винятком хіба що етнічних. А остаточно розуміння того, що "перетягнути" населення певної території на свою сторону можна за допомогою мови, прийшло лише з віртуально-інформаційними стратегіями. Ідеологічний або пропагандистський вплив багатьма вважається ефективнішим від безпосередніх бойових дій.

Найефективніші у віртуальному плані війни XX століття - операція "Буря в пустелі" і югославський конфлікт - показали, що справжня перемога буде здобута лише

тоді, коли населення формуватиме свої погляди, виходячи не просто з пропаганди, а з радикального конструктивізму, основу якого дасть віртуальний світ переможця - телебачення, радіомовлення, відсутність мобільного зв'язку з іншими територіями країни. Головне - тотальне захоплення всіх соціальних факторів і явищ, що дозволяють людині конструювати свою дійсність. Подібна практика спрямована на породження явища крайнього соліпсизму, коли індивіди на стратегічній у військовому плані території або підтримують супротивника у вже наявних бойових діях, або створюють можливість для появи конфлікту в майбутньому. Таким чином, віртуальність стає тим фактором, який у XXI столітті має ключове значення при веденні бойових дій [10, с. 61].

Створення інформаційно-соціальної сфери противника, зануреної з філософської точки зору в стан, коли "розміщення тих чи інших реалій не зводиться до правил просторового тимчасового конструювання" [11, с. 14], дає можливість створювати абсолютно іншу реальність для індивідів.

Якщо адмірал Ушаков уперше у військовій практиці почав знищувати лише флагманський корабель, Ганс Гудеріан уперше взяв тактику танкових клинів, відтинаючи тили й логістику супротивника, то війни кінця XX-початку XXI століття показали необхідність першочергового контролю над сферами, здатними змінювати сприйняття реальності.

Хід військових дій показав, що віртуальність так само, як і в середні віки, стає сутністю матеріальних об'єктів, укладених в потенції, яка розвивається в процесі поглинання дійсності. Так, віртуальні цінності, цілі, ідеали під час військових дій або перед підготовкою до них, виявляються сутністю, потенційною по відношенню до реального світу й оформлюють сам хід бойових дій, висловлюючи активну підтримку тієї чи іншої сторони. Якщо в Середньовіччя слово "віртуальність" використовувалося для доповнення провідної теологічної моделі реальності, то в сучасному світі під час воєн віртуальність все більше формує основну реальність людини, відрізаної від навколишнього світу. Феномен віртуальності в XXI столітті стає не далекою характеристикою свідомості або світосприйняття індивіда, а формує саму канву реальності. На образ останньої зазвичай націлене явище пропаганди [12]. Але останнє істотно відрізняється від віртуального впливу під час війни. Пропаганда створює лише короточасний вплив на погляди й громадську думку, має переважно тимчасово-політичний вплив, й отже ставить перед собою короточасні цілі. Залучення явища віртуальності має багато більш глибокий та філософський зміст - змінити саму основу конструювання реальності маси населення через вибудовування логічної системи причинно-наслідкових зв'язків, які повинні сформувати реальність індивіда та спонукати до певної дії.

У контексті розмови про війну слід зазначити, що явище віртуальності починає все більше долати неповноту. Прикладом цього може бути поява безпілотних та абсолютно автоматизованих систем повітряних атак (дронів), надточних радіолокаційних станцій, систем наведення розумних ракет. Вони є продуктом автоматичних (по суті, віртуальних) систем збору інформації. Ці системи засновані на експериментах Неймана, Екерта, а вони, у свою чергу, зобов'язані плеяді видатних філософів і їх досягненням, зокрема Беббіджу з його аналітичною машиною, Лейбніцу з його символічною логікою. Останні сягають корінням своїх досягнень в уривки логіки Аристотеля, що вказувало ще дві тисячі

років тому на термін ентелехії як віртуально закладеної потенції. Таким чином, явище війни сьогодні базується на передових віртуальних технологіях, що опираються на ту ж саму "віртуальну основу" перерахованої частини філософів, які своїми відкриттями заклали основу для моделювання реальності сьогодні. Саме віртуальна складова війни зрушила баланс сил у світі, створивши системи спостереження та повідомлення й зробивши нерозумним і безуспішним ведення бойових дій масштабу двох світових воєн. Адже, якщо розглядати з точки зору Аристотеля "холодну війну", то її можна буде назвати не холодною, а віртуальною. А по-давньогрецькому - ентелехіальною, як можливою у своїй потенції. Адже її суть була в постійному удосконаленні систем точного, віртуально-високотехнологічного наведення зброї на противника й суто потенційної можливості його знищення в разі виникнення загрози. Якщо сьогодні імовірність війни загостриться, то вона так само буде зумовлена віртуальними стратегіями через те, що конструктивно-логічний апарат формування картини реальності в індивіда розглядає не граничні факти реальності, а її конструкції, не абсолютну сутність (навколишній світ), а обмежену структуру, конструкт якої неповний і може бути постійно доповнений логічно обґрунтованими, на думку того ж індивіда, явищами [13]. Віртуальність в аристотелівському визначенні ентелехії як можливості, потенції у військовій справі дає варіант індуктивної логіки, де на первинному етапі сама війна повинна знайти достатню підставу для свого "існування" в рамках "ентелехії-віртуальності". Лише тоді вона увійде в межі політологічного, геополітичного, антропологічного і будь-яких інших вимірів реальності.

Для багатьох незвичайним є той факт, що шляхи подальшого розвитку чогось нового в цьому світі заклали автори філософсько-художніх творів. Так, одну з основ віртуальності заклав відомий фантаст Р. Желязни, який писав, "що небагато людей можуть визнати, що їм повністю невідома ідея про те, що світ, який вони бачать навколо себе, насправді плід їхньої уяви". По суті, дана цитата підтверджує, що світ, який ми уявляємо собі завтра, сьогодні вже задалегідь конструюваний віртуально. Можна говорити, що в цьому є велика частка соліпсизму, з його варіаціями стикається і феноменологія, яка здійснює редукцію реального матеріального світу до чистої свідомості (як віртуальної категорії). Якщо перекладати подібну логіку віртуальності на явище війни в XXI столітті, то можна стверджувати, що через синтетичний аналіз двох явищ - війни та віртуальності - стало можливим, по-перше, показати сутність подальшого розвитку війни, по-друге, прогнозувати локальні місця її виникнення.

Так, Дж. Оруелл зазначав у 1945 році, ще до виникнення загрози ядерної війни, що її суттю є положення, коли життєвий простір світу поділено між кількома великими гравцями. Цей же автор уперше застосував терміни "холодна війна" і "наддержавна", які визначили подальший вектор розвитку військової напруженості на планеті. Виключно віртуально-теоретична літературна діяльність автора дозволила спрогнозувати майбутню війну на планеті, яка з 40-х років XX століття все сильніше втягується у віртуальність як все більш ідеальну у своєму вираженні стратегію розвитку військової сфери сучасності. Якщо пропаганда показала ефективність завдяки своїй націленості на придушення, використання вразливостей людської свідомості, завдяки чіткій створеній стратегії, то вплив віртуального на характер сучасної війни дозволяє створити цілісну стійку картину у свідомості індивіда та показує, що пропаганда може створювати лише тимчасові образи [13, с.134].

По-друге, прогнозувати в XXI столітті появу вибуху локального військового конфлікту набагато ефективніше не через супутник, який дає віртуально-візуальну карту перекидання військ противника, а через сферу соціальної комунікації. Це твердження не нове. Подібна стратегія застосовувалася вже під час Другої світової війни і була націлена на виявлення закономірностей в інформаційному полі [13, с. 140]. Але віртуальність у військових конфліктах сучасності має на меті більше, ніж створення факторів, що сприяють війні, як-то слів-маркерів, метафор, підмін змісту, помилкових фактів, які, якщо дивитися з філософської, а не журналістської, соціологічної точки зору, є ніщо інше, як цілеспрямоване порушення першого закону логіки Аристотеля. Мета явища віртуальності у воєнному застосуванні - створити в індивідуальній свідомості маси індивідів, що населяють потенційно цікаву з воєнної точки зору територію, явище, наближене до радикального конструктивізму, коли індивід не буде сприймати правила й істини суспільства і держави, а вибудовуватиме якийсь нескінченно замкнений на самому собі світ і не сприйматиме сигнали ззовні. Для створення війни, конфлікту, будь-якого збройного, соціального протистояння найефективнішим методом сьогодні є застосування парадигм радикального конструктивізму, зазначених Газарсфельдом: конструювання знання самим суб'єктом, перенесення функції пізнання лише на індивідуальний світ, а не для подальшого відкриття онтологічної реальності [14]. Таким чином, можна створити віртуальний світ у свідомості індивіда, спираючись на основи принципу закритості пізнавального досвіду останнього [там само, с. 113]. Як протозародження подібної віртуальної стратегії в практиці воєн можна назвати операцію спецслужб США по формуванню образу Афганської війни 1979-1989 рр. в очах населення Афганістану, як війни СРСР проти всього ісламського світу. Світосприйняття неосвічених моджахедів, які бачать іслам основою свого життя і прагнуть повернення часів "чистого ісламу і шариату" в свою буттєву реальність, створювало ситуацію, описану Глазерсфельдом, коли "світ, який ми пізнаємо (проживаємо) на власному досвіді і який ми самі ж конструюємо, є актом мимовільним, наше конструювання - це не предмет спеціальної уваги, тобто ми не знаємо, як ми це робимо" [там само, с. 17] і це давало найкраще підґрунтя для суто віртуального, неусвідомленого конструювання світу, що сприяло ескаляції й керованості конфлікту.

Вся вищевказана логіка статті і так само масштабна, як у випадку з моджахедами і найбільш ефективно в XXI ст., всі вищеприписані стратегії віртуальності в ідеалі свого виконання застосовані в конфлікті на сході України. Одна з його причин - оновлена воєнна доктрина РФ, яка визначила інформаційний вплив як визначальний у війні XXI століття. Використання інформаційного (віртуального) впливу на населення Донбасу, ментально прив'язаного до радянського минулого, дозволило здійснювати дії, що суперечать міжнародному праву, регіональній стабільності. При цьому стають мінімальними шанси довести причетність офіційних державних структур до конфлікту. Крім того, створення жорстко-радикальної моделі соціального конструювання реальності для населення уможливорює використання військового потенціалу населення в комплексі з військовою силою.

Побудова подібного віртуального конструкту сьогодні вже не допоміжна, а головна стратегія для життєздатності будь-якої військової кампанії. А якщо говорити про конфлікт на Донбасі, то все викладене вище - його скелет, без якого агресія захлинулася б у перші

дні. Тому визначити початок тих чи інших приготувань до військових дій можна за найменшими змінами, підміною, виправленням основних критеріїв та фактажу, які формують світосприйняття, впливають на саму селекцію фактів для формування реальності індивідів та мають можливість приводити ці факти відповідно до реальності, яку бажає конструювати індивід [там само, с. 52].

### Висновки

Таким чином, сьогодні існує широкий спектр інструментів формування реальності, що використовувалися раніше тільки для моделювання у віртуальній реальності: від ЗМІ та інтернету до соціальних мереж, нових релігійних рухів, дискурсивних практик, різноманітних відеоігор, які стали прообразами дронів, а нині вони стають більшою мірою засобами формування дійсності. Військова стратегія майбутнього буде все більш відходити від стандартизованих практик використання лише збройного і пропагандистського компонентів і доповнювати останній удосконаленими практиками впливу на формування реальності в сприйнятті індивідів.

Основа можливості здійснення даної стратегії лежить в розмежуванні й подальшому протиставленні істин, закладених у зміст термінів, що подаються індивідам, та істин, заснованих на реальних фактах, з вказівкою на бездумне застосування перших при максимальній візуалізації та реалістичності і максимальному спотворенні значення других [15, с. 21]. Як варіант, така практика вже зараз дає можливість все менше застосовувати власні збройні сили й мобілізувати для війни населення локального регіону, що цікавий з військової точки зору.

### ЛІТЕРАТУРА

1. Диоген Лаэртский. О Жизни, учениях и изречениях знаменитых философов: избр. соч. / Диоген Лаэртский ; [пер. с древнегр. М. Л. Гаспарова]. - М. : Мысль, 1986. - 576 с.
2. Greg G. Hybrid Wars. Government Executive [Electronic resource] / G. Greg // Retrieved 7 October 2010 - Mode of access: WWW.URL: <http://www.govexec.com/magazine/features/2008/05/hybrid-wars/26799/> - Last access: 21.05.2015. - Title from the screen.
3. Грицанов А. Виртуальная реальность / А. Грицанов // Новейший философский словарь. - [3-е изд., исправл.]. - Минск : Книжный Дом, 2003. - 1280 с.
4. Fears R. The Theology of Victory at Rome: Approaches and Problem / R. Fears // *Aufstieg und Niedergang der römischen Welt*. - 1981. - II.17.2. - Pp. 747-748.
5. Гоббс Томас. К читателю. О теле // Гоббс Томас. Избранные произведения / Т. Гоббс. - М. : Наука, 1964. - Т. 1. - 676 с.
6. Ясперс К. Духовная ситуация времени // Ясперс К. Смысл и назначение истории / К. Ясперс. - М. : Политиздат, 1991. - 527 с.
7. Schwartau W. Information Warfare: Cyberterrorism: Protecting your personal security in the electronic age / W. Schwartau. - 2nd ed. - New York : Thunder's Mouth Press., 1996. - 768 p.
8. Вирильо П. Информационная бомба. Стратегия обмена / П. Вирильо. - М. : Гнозис, 2002. - 192 с.
9. Левин С. М. Метафизика и общая теория социальной реальности Дж. Сёрла / С. Левин // *Вестник Ленинградского государственного университета имени А. С. Пушкина*. - 2011. - № 3. - Том 2. Философия. - С. 161-170.
10. Хоружий С. Род или не род? Заметки к онтологии виртуальности / С. Хоружий // *Вопросы философии*. - 1997. - № 6. - С. 56-74.
11. Леушкин Р. В. Виртуальный объект как проблема конструктивного реализма / Р. Леушкин // *Фундаментальные исследования*. - 2014. - № 6.

12. Smith B. L. Propaganda, Communication and Public Order / B. L. Smith, R. D. Casey. - Princeton, 1946. - 127 p.

13. Харченко К. Материальная сторона жизни в зеркале субъективных смыслов: опыт контент-анализа / К. Харченко // Социология: методология, методы, математическое моделирование. - 2009. - № 1 (28). - С. 129-148.

14. Von Glaserfeld E. Radical constructivism: A way of knowing and learning / von Glaserfeld E. - London : Falmer Press, 1995. - 231 p.

15. Баксанский О. Е. Когнитивные науки: от познания к действию / О. Е. Баксанский, Е. Кучер ; [пер. с англ. А. Дмитриев]. - М. : КомКнига, 2005. - 184 с.

**Кирницький Олег,**

*магістр політології, аспірант кафедри філософії Донецького національного університета*

### **ВИРТУАЛЬНЫЕ АСПЕКТЫ СТРАТЕГИИ ВОЙНЫ XXI ВЕКА**

В статье исследованы современные контексты проблемы войны. Акцентировано внимание на виртуальной составляющей в современных конфликтах и социально-конструктивистских механизмах формирования войсковой операции в XXI веке. Рассматриваются возможности влияния виртуальных конструкторов как основных элементов стратегии войны. Автор приходит к выводу, что инструменты моделирования реальности, которые использовались ранее для выстраивания только ее виртуальной формы - СМИ, Интернет, социальные сети, новые религиозные движения, дискурсивные практики, видеоигры и т.д. - сегодня широко используются в повседневных актах социального действия. Основой военной стратегии будущего он видит различные практики воздействия на формирование реальности в восприятии индивидов и замечает, что уже сейчас в современном информационном дискурсе наблюдается разграничение и противопоставление истин, заложенных в содержание подающихся индивидам терминов, и истин, основанных на реальных фактах, с указанием на бездумное применение первых при максимальной визуализации и реалистичности и максимальном искажении значения вторых.

*Ключевые слова:* война; виртуальность; социальное конструирование; гибридная война; реальность.

**Kirnitikiy Oleg,**

*Master of Political Science, Postgraduate student of Philosophy Department of Donetsk National University*

### **VIRTUAL ASPECTS OF WAR STRATEGY IN THE XXI CENTURY**

The present paper examines the problem of modern world military thought. In the work the author focuses attention on the virtual component in the modern conflicts. Special attention author accentuates, for the mechanisms of formation the social foundations of a successful military action in the twenty-first century.

The author pays special attention to the mechanism of formation of reality. Individually identifiable specific features relationship virtuality and war. The article shows the need for research on the theme of virtuality as a basis for social construction in the XXI century. The paper shows the philosophical foundation laid by under absolutely modern processes of virtualization. It is shown that the characteristics of virtual processes began to emerge in the late twentieth century. The author states that the processes of virtuality are key basics of any conflict of XXI century. Special relationship established between the concept of virtuality of the author and the concept of "hybrid warfare". The author gives all the logic deployment of process of virtuality to be able to show the features of the conflict in the Donbass. The author shows on the basis of virtual processes and predict the possibility of preventing similar conflicts in the future.

Finally, the author indicates philosophical roots interrelation virtuality and modern war.

*Key words:* war; virtual; social construction; hybrid war; reality.

#### **REFERENCES**

1. Diogenes Laertius (1986), About life, teachings and sayings of famous philosophers, Thought, Moscow, 576 p. (rus).
2. Greg G. (2010), Hybrid Wars. Government Executive, 7 October, Retrieved, available at: <http://www.govexec.com/magazine/features/2008/05/hybrid-wars/26799> (eng).
3. Gritsanov A. (2003), *Newest Philosophical Dictionary*, Minsk, 1280 p. (rus).
4. Fears R. (1981), Aufstieg und Niedergang der römischen Welt, II.17.2, pp. 747-748. (eng).
5. Hobbes T. (1964), Selected Works, Vol. 1, Nauka, Moscow, 676 p. (rus).
6. Jaspers K. (1991), Sense and destination of history, Politizdat, Moscow, 527 p. (rus).
7. Schwartau W. (1996), Information Warfare: Cyberterrorism: Protecting your personal security in the electronic age, 2nd ed., Thunder's Mouth Press, 768 p. (eng).
8. Virilio P. (2002), Information bomb. The strategy of deception, Gnosis, Moscow, 192 p. (rus).
9. Levin S. M. (2011), *Vestnik of Leningrad State University named after A.S. Pushkin*, 3, Volume 2. Philosophy, pp. 161-170 (rus).
10. Khoruzhyy S. (1997), *Voprosy filosofii*, 6, pp. 56-74 (rus).
11. Leushkin R. V. (2014), *Fundamentalnye issledovaniya [Basic Research]*, 6 (rus).
12. Smith B. L., Casey R. D. (1946), Propaganda, Communication and Public Order, Princeton, 127 p. (eng).
13. Kharchenko K. (2009), *Sociology: methodology, methods, mathematical modeling*, 1 (28), pp. 129-148 (rus).
14. Von Glaserfeld E. (1995), Radical constructivism: A way of knowing and learning, Falmer Press, London, 231 p. (eng).
15. Baksanskiy O. Ye., Kucher Ye. N. (2005), Cognitive science: from knowledge to action, KomKniga, Moscow, 184 p. (rus).

© *Кирницький Олег*

Надійшла до редакції 05.02.2015

**№ 2 (134), спецвипуск, лютий 2015 р.**