

**Роль информационно-психологических технологий как оружия в
вооруженных конфликтах на современном этапе**

Научный руководитель – Муза Дмитрий Евгеньевич

Панченко Елизавета Викторовна

Студент (бакалавр)

Донецкий национальный университет, Исторический факультет, Кафедра
международных отношений и внешней политики, Донецк, Украина

E-mail: elith.lith04@gmail.com

С развитием информационных технологий происходит трансформация вооруженного конфликта. К средам, в которых протекает конфликт, добавляются новые - киберпространство, информационное и когнитивное поля.

Стоит заметить, войны, за счет воздействия на психику масс, существовали всегда. Но именно XX-XXI века ознаменовали собой бурное развитие коммуникативных технологий и, как следствие, новый этап в использовании информационно-психологических средств ведения войны. Становится очевидным, что победу в том или ином современном вооруженном конфликте одержит та сторона, у которой более развиты эти средства.

Современные войны и вооруженные конфликты приобретают все более психологический характер, а собственно военные операции постепенно оттесняются на второй план и играют четко определенную и ограниченную роль, отведенную им в общем сценарии военной кампании [2].

Важным фактором современных вооруженных конфликтов становится информационная уязвимость сторон. Информация - это тот стратегический ресурс, который позволяет оказывать влияние и на массы, и на лица, связанные с принятием решений. Использование информации, как оружия, позволяет достигнуть поставленные политические цели в конфликтах, которые слабо поддаются регулированию традиционными политическими инструментами.

В этом контексте, информационно-психологические технологии - это способы воздействия на сознание общества и отдельных индивидуумов, и способы влияния на подсознание противостоящей стороны, приводящие к искажению политической самоидентификации, поведения, принимаемых решений.

Информационно-психологические технологии способны не меньше, чем традиционные средства вооружения нанести противнику вред. Более того, оружие, созданное на их основе, располагает большей проникающей, избирательной и поражающей способностью, чем современные системы высокоточного оружия [2].

Инструментами для реализации психологического воздействия выступают транснациональные и национальные средства массовой информации и глобальные информационно-коммуникационные сети [1].

В качестве примеров использования информационно-психологических технологий можно привести многие вооруженные конфликты конца XX - начала XXI века, в частности: военные операции в Ираке, Афганистане, на Балканах, Украине, в ряде государств Ближнего Востока и Северной Африки.

В приведенных конфликтах использовался широкий спектр информационно-психологических технологий: технологии управления массовым сознанием и пропаганда, политическая и культурная подрывная работа, поддержка оппозиции и диссидентов с помощью компьютерных сетей, введение ложных данных в локальные СМИ, медиаманипулирование, слухи, технологии управления толпой, технологии переключения сознания и технологии управления восприятием образа конфликта.

Роль средств массовой информации и массовой коммуникации в период конфликта состоит в том, что они с помощью определенных приемов могут представить почти любую точку зрения как доминирующую, стимулируя принять ее или, как минимум, не выступать против нее [4].

Так, СМИ и интернет сыграли ключевую роль в событиях «арабской весны», став инструментом мобилизации и координации действий участников протестов. Методика оказания влияния на мировую общественность включала в себя прямую дезинформацию, элементы полуправды и объективную информацию. Как результат - свержение глав четырех стран: Египта, Ливии, Йемена, Туниса [4].

Роль технологий управления толпой можно рассмотреть на примере начального этапа конфликта в Украине. Использование данных технологий для нагнетания общественной напряженности и провоцирования возмущения дало свой результат - даже добропорядочные, разумные и законопослушные граждане превращаются в агрессивную настроенную массу, сметающую все на своем пути.

Технологии переключения сознания позволяют регулировать активность международного общественного мнения, за счет выброса информации о какой-либо, внезапно появляющейся угрозе. Примером их использования можно назвать Ирак и слух о смертельной атипичной пневмонии [1].

Говоря о информационно-психологических технологиях, как оружии, стоит отметить, что задача любого оружия — поражение целей [3]. Задачей информационно-психологического оружия является поражение живых целей с помощью информации, посредством влияния на психику человека для переориентации его ценностей и управления им. Как свидетельствует мировая практика, информационно-психологическое оружие, в большинстве случаев, справляется со своими задачами.

Исходя из всего сказанного, можно сделать вывод, что информационно-психологические технологии, используемые в современных вооруженных конфликтах, являются эффективным оружием и демонстрируют свою большую проникающую способность.

Следовательно, их использование будет увеличиваться. А значит, возможен рост угрозы появления локальных конфликтов, так как относительная дешевизна, доступность и эффективность информационно-психологических технологий делает их привлекательными для многих.

Хотя, стоит отметить, что не всегда их использование приносит победу, информационно-психологические технологии не в состоянии исправить недалекое и ошибочное политическое решение.

Источники и литература

- 1) Корсаков Г.Б. Информационное оружие супердержавы: кибервойна и «управляемые кризисы» // Пути к миру и безопасности. М., 2012. С. 34-59.
- 2) Манойло А.В. Информационно-психологическая война: факторы, определяющие формат современного вооруженного конфликта // Материалы V Международной научно-практической конференции «Информационные технологии и безопасность». Киев, 2005. С. 73-80.
- 3) Манойло, А.В., Петренко А.И. К вопросу об информационно-психологическом оружии // Псифактор. М., 2003. С. 1-3.
- 4) Соловей В. Д. Абсолютное оружие. Основы психологической войны и медиаманипулирования. М.: Эксмо. 2015.