

ФИЛОСОФИЯ НА КИБЕРНЕТИЧНАТА ВОЙНА

(теоретични аспекти на съвременните, военни доктрини)

Георги Тодоров Герасимов

Резюме

Според класическото определение терминът „*кибервойна*” (*Cyber-warfare*) се асоциира с процес на дигитално (*компютърно*) противопоставяне в Internet.

Този процес би следвало да цели дестабилизация на компютърните системи и достъпа до internet-ресурси на държавни учереждения, финансови и неправителствени институции и граждани. Основните елементи, характеризиращи това явление са: *вандализъм, пропаганда, нарушаване контрола на инфраструктурата, промяна в режима на работа на оборудването и пр.*

Целта на настоящият доклад е да се докаже, че така направените разглеждания *съдържат само част от истината* за реалната същност на кибернетичната война.

Поради обективни ограничения при всички последващите разглеждания ще се абстрахираме от анализа на това доколко масово използваните стереотипи са резултат от непознаване на материята или са *целенасочена дезинформация, целяща да отклони вниманието на изследователите от истинската същност на проблема.*

Нашата задача е да анализираме явлението в неговата цялост, използвайки характерна за философската наука методология.

ОСНОВНИ ТЕРМИНИ И ДЕФИНИЦИИ

За да гарантираме, разбираемост на използваните в доклада аргументи е нужно да изясним същността на основните термини и определения. Като начало е необходимо да дефинираме понятието „*кибернетика*” и да определим кои са основните сфери на нейното приложение.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ:

Кибернетиката е наука за анализ, контрол и управление на различни по вид системи.

Предмет на анализ на кибернетичната наука са както машините, така и *живите организми, социалните, политическите и икономическите процеси*, междуличностните отношения и пр..

Произходът на думата е древногръцки (*κυβερνητική*) и в буквален превод означава „*изкуство на управлението*”.

В публикуваният посмъртно труд на знаменитият френски физик Андре-Мари Ампер (*André-Marie Ampère*) „Есе върху философията на науките или аналитично изложение на природното класифициране на всички човешки познания” (1834—1843 год.), кибернетиката се определя като *наука за управление на държавата, чиято задача е да гарантира благосъстоянието на гражданите.*

Огромен е приносът в развитието на кибернетичните науки на доктора по философия и математическа логика от университета във Харвард (*Harvard University*) Норберт Винер (*Norbert Wiener*). Неговите трудове, описващи същността на самоорганизиращите се системи (*т.н. синергетични системи*), обратните зависимости, управлението и комуникациите дават силен тласък в развитието на тази интердисциплинарна наука.

На един по късен етап Луис Коуфигнал (*Louis Couffignal*) допълва класическото определение като приема, че кибернетиката е средство за постигане на *по-висока ефективност на действията, които извършваме за да реализираме дадена цел.*

Кибернетиката дава начало на редица нови научни направления като: теория на управлението, теория на системите, психология (*в частност невропсихологията и познавателната психология*), теория на общуването, бионика, медицински информационни системи (МИС), ергономия и инженерна психология, изследване на операциите (*изключително важно направление в икономическата наука*), меметика и много други.

Както може да се види от гореизложеното на практика кибернетиката не възниква като следствие от появата на internet, а internet е резултат от развитието на комуникационните направления в кибернетиката.

Причините довели до деформацията на обективната природа на причинно следствена връзка трябва да бъдат потърсени кибернетичната наука да се използва като инструмент за контрол над съзнанието и/или за манипулиране на социално-икономическото развитие.

През 1980 година кибернетиката претърпява редица *качествени* трансформации. Изцяло се променя се характерът на обектите и процесите, предмет на анализ и проучване.

Основен представител на новото течение е Ханс ван дер Зоувен (*Hans van der Zouwen*). През този период кибернетиката се занимава с взаимодействието между автономни политически фигури (*неформални лидери*) и групи, които изграждат самовъзпроизвеждащи се социални модели (*предимно устойчиви малцинствени групи*). В редица публикации се споменават термини като: „*самозависимост на политическите изяви*”, „*рекурсивност на политическото съзнание*” и др..

Целта в конкретният случай е да бъдат заличени различията между *микро* и *макроанализите*, както и да се премине на по-високо ниво при контрола на общественото съзнание.

Според Ван дер Зоувен „*преходът от класическа кибернетика към съвременната такава е преход от класическите проблеми на обществото към нови.*”. В допълнение на това си съждение той приема, че в резултат на промяната на начина на мислене се променят и отношенията на управляващата система към управляващите фактори. Появяват се принципно нови процеси, характеризиращи комуникацията между няколко системи, всяка от които се стреми да наложи контрол над другите.

Първите публични монографии, в които се допуска, че кибернетиката може да бъде използвана като *неконвенционално оръжие* при една съвременна война могат да бъдат датирани към 1992 година. Това предизвиква пореден качествен скок в науката и довежда до редица открития в областта на метаматериалите (*материали притежаващи атоми, чиито свойства не могат да бъдат описани с помощта на Нютоновата механика*), нанотехнологиите, космическите изследвания, медицината и др..

КЛАСИФИКАЦИЯ НА ОБЕКТИТЕ И ВЗАИМОДЕЙСТВИЯТА

Преди да пристъпим към дефиниране на понятието „**кибернетична война**” е необходимо да се запознаем със същността на реалните, виртуалните и имажинерни обекти и взаимодействия, както и да обясним разликата между **директно** (*непосредствено*) и **рекурсивно** (*самовъзпроизвеждащо се*) взаимодействия.

1. РЕАЛНИ ОБЕКТИ

ОПРЕДЕЛЕНИЕ:

Под реален обект ще разбираме материален обект, чиито свойства и признаци, както и възможни взаимодействия и събития, протичащи с него в рамките на системата, в която съществува е безкрайно голям.

Това, което е важно да знаем е, че реалните обекти *не могат да бъдат изучени* в своята цялост. Познавателният процес се ограничава само и единствено до *отделни техни елементи* в сравнително *ограничен времеви отрязък*.

Реалните обекти биха могли да съдържат както *дефиниционни* така и *абстрактни елементи*, без това по някакъв начин да променя тяхната същност.

При реалните обекти границите са размити, независимо от техния физически характер.

Пример:

За да се разбере смисъла на последното твърдение е достатъчно да се опита да дефинираме понятието „стол“.

Твърдението: „Столът е материален обект, на който може да седнем.“ се обезсмисля от контрааргументът: Може да седнем на дивана или на пода, но това не означава, че тези два обекта са столове.

Важно е да се знае, че всеки материален обект е преходен. След изтичане на определен (*краен*) времеви интервал започва процес на трансформация, при който той (*обектът*) преминава в ново физическо състояние. При новото си състояние той наследява и/или отхвърля белезите на предишното. Всички тези въпроси са основата върху която се изгражда философията на кибернетичната война.

2. ВИРТУАЛНИ ОБЕКТИ И ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

ОПРЕДЕЛЕНИЕ

Виртуални обекти ще наричаме съвкупност от абстракции, имащи *материален* по своята същност характер, създадени с определена цел.

Виртуалните обекти могат да взаимодействат както помежду си така и с обекти от реалния свят, което ги превръща в *хибридни обекти*.

Виртуалните обекти са инструмент за постигане на конкретни резултати.

Връзката между виртуалните и реалните обекти е непосредствена (*директна*). Тази връзка няма *рекурсивен* характер, ако приемем, че тя е идеална, т.е. не зависи от друг вид взаимодействия.

Материалният характер на виртуалните обекти се определя от факта, че те могат да бъдат съхранявани, пренасяни, мултиплицирани или видоизменяни, при използване на различени по вид и характер материални носители и устройства. Способите за това варират в твърде широки граници:, като те биха могли да бъдат механични, електрични, оптични, биологични и др..

2.1. ВИРТУАЛНА РЕАЛНОСТ

Наложилото се определение за виртуална реалност (*virtual reality*) се основава на *ограничено* разглеждане на технологичните възможности за нейното реализиране. В това определение са включени само и единствено термини, присъщи на компютърните технологии, като изцяло е игнорирана ролята на психосоматичната медицина, биониката, неврофизиологията, биофизиката и др.. Налице е опит за обобщение, при който се изхожда от частно познание, което е в противоречие с методиките, използвани както в класическата така и съвременна философия.

Непълнотата на определението за виртуална реалност е типичен пример за грешките, които се допускат ако се ръководим от *субективна оценка* на определени явления и/или събития, чиито характер се изменя динамично и които имат *непосредствено въздействие върху съзнанието на наблюдаващият субект*.

Виртуалната реалност не е явление, а сложена съвкупност (*система*) от различни по своя характер материални обекти и би следвало да се разглежда като такава.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ

Виртуална реалност ще наричаме среда изградена от виртуални обекти, които подлежат на субективна манипулация.

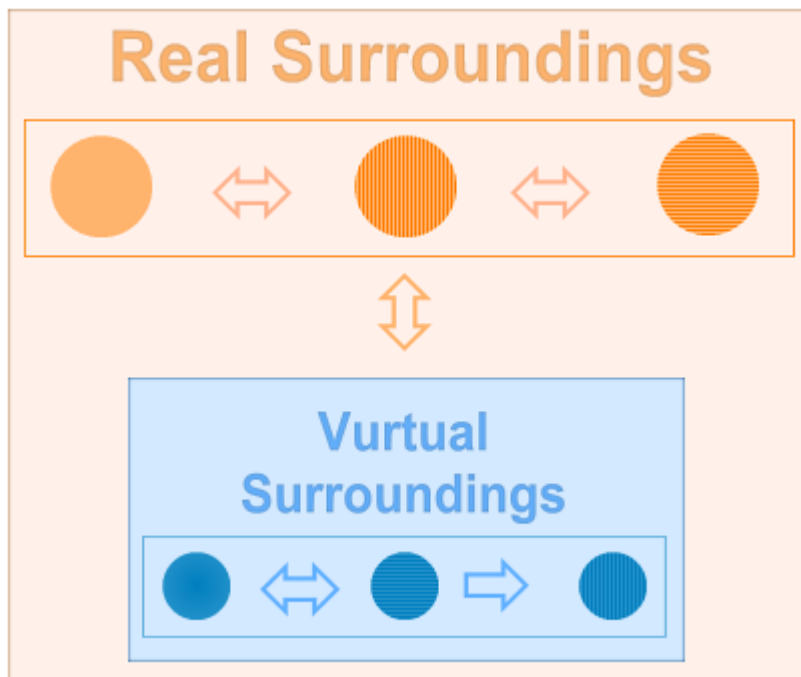
Виртуалната среда позволява планиране на процеси и създаване на аналози на реални събития и явление.

Виртуалната реалност е предмет на философски разглеждания, като с това се занимава виртуалистиката.

Виртуалистиката е гравивен елемент от философията на кибернетичната война.

Виртуалната реалност се използва само и единствено като елемент за подготовка за психологична война, поради силната ѝ зависимост от субективни фактори и невъзможността да се развива и съществува автономно.

Основният конфликт, който виртуалната среда поражда е непригодността на субекта, от чиито действия тя е силно зависима, да я контролира. В резултат на това субектът попада под въздействието ѝ и се превръща в обект на контрол. Според А.И.Воронов такъв тип субекти са лишени от възможността за критична оценка на произтичащото и не са в състояние да филтрират постъпващата информация. Това позволява субектите да бъдат манипулирани, независимо от реалното ниво на интелигентност, което притежават. Този процес е известен като „метод за имитация на истината“.



Фиг. 1. Непосредствено взаимодействие между реални и виртуални обекти.

Пример:

Ако първоначално виртуалната реалност е била свързана основно с математическото моделиране на реални обекти то от началото на 70-те години на XX-ти век тя променя своята същност, като целта е да се изключат междинните преобразувания, а самата реалност да се пренесе непосредствено в областта на висшата нервна дейност на субекта.

В началото този вид експерименти се провеждат с помощта на хирургична интервенция, но през 1985 година се появяват редица публикации, които предлагат решения, използващи неинтензивно въздействие.

В този случай нямаме преобразуване, тъй като липсва необходимост то да бъде извършено. Въздействието не преминава през сетивните възприятия а е директно върху мозъчната кора и таламичните дялове. Основният проблем при този вид виртуална реалност е гарантиране на изолираност на обекта от заобикалящата го среда, за да бъдат избегнати въздействия върху рецепторите (обектът не трябва да получава информация за топлина, звук, светлина, допир, вкус и др. от средата, в която се намира).

3. ИМАГИНЕРНИ ОБЕКТИ И ПРОЦЕСИ

ОПРЕДЕЛЕНИЕ:

Имагинерни обекти, ще наричаме онези обекти и процеси, които са плод на човешкото съзнание в определен времеви интервал.

Тези обекти нямат материално изражение, но могат да влияят върху материалната сфера, посредством виртуалните или под някаква друга форма, която зависи от степента на човешкото познание.



Фиг.2. Рекурсивно взаимодействие между реални, виртуални обекти и имагинерни обекти.

За разлика от реалните обекти някои имагинерни обекти могат да притежават *абсолютен характер*, което позволява да бъдат изучени.

СЛЕДСТВИЕ:

Субектите не могат да бъдат имагинерни обекти, но са тези, които ги генерират.

Наличието на субект е задължително условие за генериране на имагинерни обекти.

Наличието на субект не може да се приеме като *достатъчно* условие за зараждане на имагинерен обект.

Пример:

Идеята и творческата мисъл не могат да се самозародят и/или да съществуват сами по себе си в идеален вид. Те се зараждат в нечие съзнание и/или в резултат на някаква форма на взаимодействие. От друга страна неживата форма на материала може при определени обстоятелства да бъде разглеждана като субект, но доколкото в качеството си на такъв е в състояние да генерира имагинерни обекти е теза, която предстои да бъде доказвана.

СЛЕДСТВИЕ:

Зараждането на имагинерните обекти е в резултат на процес на синтез на отражения на реални такива.

Връзката между имагинерните обекти и реалните такива има *рекурсивен* характер. Тази зависимост подлежи на формално описание, което би позволило да бъде моделирана на определен етап от развитието на познавателния процес.

СЛЕДСТВИЕ:

(основен постулат на кибернетичната война)

Всеки един материален обект и/или процес е отражение на първоначалния имагинерен такъв и наследява всички негови качества – положителни и отрицателни.

Пример:

Ако внимателно анализираме етапите на изграждане на една сграда, ние ще видим, че те съдържат всички, изброени по-горе обекти.

Проектът на сградата е виртуален обект, който се поражда въз основа на имагинерен такъв (идеята за бъдещата сграда).

Имагинерния обект се заражда в резултат на налична информация (ландшафт, геодезия, климатични условия и др.). Тази информация бива синтезирана в съзнанието на субекта (архитекта, проектанта, инвеститора). В резултат на този синтез се заражда идеята за бъдещата сграда.

Идеята е имагинерна, защото до момента такава сграда не съществува в реалния свят.

Дори сградата да е копие на друга, тя ще се отличава в детайлите и най-вече в местоположението си, защото е невъзможно в един и същи момент две сгради да се намират в една и съща точка на пространството.

Идеята за бъдеща сграда се материализира под формата на проект, който е виртуален по своя характер. Дали той ще прерасне в реален или не зависи от обективни обстоятелства, които са обвързани с други реални обекти, както и със състоянието на системата, в която ще се намира сградата, но като виртуален обект той е обвързан с цел – построяване на сградата.

Реализацията на проекта е преход.

При този преход обектът променя своята форма от виртуална към реална. Възможно е при този преход реалната форма да не съответства на виртуалната, което се дължи на въздействието на други обекти, намиращи се в системата (сградата може да се различава от проекта или да не бъде завършена).

Когато сградата започне да се използва тя неминуемо оказва влияние на субектите, които я населяват, както и на средата (системата) в която се намира. Това влияние поражда нови имагинерни обекти, различни по своята същност.

ФИЛОСОФИЯ НА КИБЕРНЕТИЧНАТА ВОЙНА

ОПРЕДЕЛЕНИЕ:

Кибернетичната война е конфликт между различни по форма познавателни процеси.

СЛЕДСТВИЕ:

Основната цел в кибернетичната война е постигане на контрол върху имагинерни обекти, в резултат на който да бъдат манипулирани виртуални и/или реални такива.

За постигане на тази цел се използват философски и военни понятия и идеи, като основните са: познание, съдържание, смисъл, цел, стратегия, тактика, дезинформация и др..



Фиг.3. Емблеми на две институции, занимаващи се с кибернетична война.

1. СРЕДСТВА И МЕТОДИ ЗА ВОДЕНЕ НА КИБЕРНЕТИЧНА ВОЙНА

Използваните стратегически и оперативно-тактически средства за водене на кибернетична война обхващат всяка една сфера на човешкия живот. Основните елементи на този процес, които ще разгледаме в настоящият доклад ще бъдат информационната война и тоталната кибернетична война, като отделим място и за анализ на някои съвременни, кибернетичните войскове подразделения.

1.1. ИНФОРМАЦИОННА ВОЙНА

ОПРЕДЕЛЕНИЕ:

Информационната война (*information war*) е средство за постигане на конкретна цел, посредством целево използване на имагинерни и виртуални обекти.

Информационната война е елемент от кибернетичната война.

При този вид военни действия се извършва въздействие върху определени обществени групи и/или конкретни личности (*лидери*).

Съществуват два основни подхода на провеждане на подобен тип военни операции, както следва:

- Чисто информационни;
- Информационно-психологически мероприятия.

В теорията на кибервойната все още има редица спорни въпроси, свързани най-вече с терминологията, тъй като терминът информационно-психологическа война (*information and psychological warfare*), използван от специалните части на САЩ е взаймстван от руските подразделения, занимаващи се с планирането и провеждането на подобни, оперативни мероприятия.^[1]

В конкретния случай различията са принципни, тъй като американските експерти ограничават действията си до психологическо въздействие върху гражданското население и политическият елит на съответната държава, за постигане на конкретни политически и военни цели.^[2]

Характерна особеност на информационната война е, че при нея липсва каквато и да било форма на непосредствено физическо въздействие, върху целта. При този вид военни действия *не се използват психоактивни вещества и/или други средства причиняващи психосоматични изменения*.

Основните цели на информационната война са масовото и индивидуалното съзнание.

В случаите, когато се налага провеждане на индивидуално, оперативно мероприятие се следват определени приоритети. Подборът на обектите на въздействие се извършва в иерархичен порядък като се започва от лицата имащи непосредствено отношение към управлението на държавата (*министър председател, президент, министър на външните работи, финансов министър и др.*). Оперативно-тактическите практики на въздействие върху тези лица не се отличават съществено от тези използвани в съвременната психотерапия, но тук целта е различна.

При провеждане на информационно-военни мероприятия се въздейства върху емоционалното състояние на обектите. В резултат на това се постига промяна на приоритетите, чувство за дезориентация, липса на цел и пр..

Пример:

Един от най-ярките примери за информационна война е т.н. „Студена война”, чието начало е дадено през 1946 година, и която официално бе обявена на 16 април 1947 година от Бернард Барух (съветник на американския президент Хари Труман).

В резултат на успешната реализация на поредица планирани стратегически мероприятия, използващи информационни методи се постига насочване на определен вид вътрешнополитически процеси, довели до т.н. «перестройка» и разпада на СССР през 1991 година.^[3]

На практика ролята на Републиканската партия на САЩ и нейните ръководители е по-скоро каталитична (ускорява процеса).

Ефективността на информационната война трудно може да бъде оценена, тъй като последствията от подобен вид действия не винаги водят до желаните резултати. Възможно е в процеса на провеждане на активното мероприятие да възникне необходимост от промяна на приоритетите.

Информационната война може да бъде използвана като спомагателно или като основно средство. В редица случаи тя може да бъде успешна заместител на конвенционални средства за управление на бойните действия.

Пример:

Към настоящият момент няма международни, междуправителствени или регионални споразумения, които да забраняват провеждането на информационно-психологически военни действия срещу държава или група от държави. На практика това позволява провеждане на различни по характер информационно-психологични мероприятия.

Пример за това е използването на радиопиеса за дистанционно ръководство на военни действия (партизанска война) в друга държава.

За слушателите радиопиесата е била просто адаптация на литературно произведение, докато за полевите командири тя е съдържала изключително важни инструкции за провеждане на конкретни военни действия. На практика класическите информационни канали за управление на войсковите подразделения са заменени със стеганографски, като при това се използва стандартен гласопренос. Посредством този подход една държава е в състояние да провежда военни операции, без да е налице непосредствена намеса и нарушаване на международното законодателство.

Основно средство при водене на информационна война е дезинформацията.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ:

Дезинформацията е процес при който информационните обекти губят първоначалната си същност.

Дезинформацията бива два вида:

- **Целенасочена дезинформация** – при която се цели да бъде получено оперативно преимущество над атакувания обект;
- **Спонтанна или синергетична дезинформация** – възникваща в резултат от липса на компетентност и/или *емоционално въздействие*.

Докато при първият вид дезинформация е налице планиране, то вторият има по-скоро случаен (*стихийен*) характер. Когато дезинформацията има спонтанен характер се провеждат оперативно-тактически мероприятия, които *не влияят* пряко на процеса, но го използват като допълнителен елемент за постигане на поставените цели.

Синергетичната дезинформация се самоподдържа и развивва до определено ниво, след, което бързо представя да бъде фактор, въздействащ върху индивидуалното и/или обществено съзнание.

Това е много интересен феномен, защото тук имаме сложна *еднопосочна система*, изградена *от имагинерни обекти*, която оказва силно въздействие върху заобикалящата я среда.

При формиране на обществено мнение се използват и двата вида дезинформация.

При формиране на индивидуално се използва само и единствено първият вид дезинформация, като целта е опонента да реагира в съответствие с разработеният от манипулатора план.

Друга форма на класификация на манипулационните методи е според предмета, на въздействие. Тук имаме следните групи:

- Въздействие върху ценностната система, в т.ч. налагане на идеи, стереотипи, вярвания.
- Частична или пълна промяна на утвърдени възгледи спрямо едно или друго явление или обстоятелство.
- Пълна промяна на начина на живот на индивида или социалната група.

Класически пример за успешно използване на дезинформацията в особено големи мащаби е случая с „*атипичната пневмония*” през 2003 год..

Когато в резултат на появили се в медиите анализи на независими експерти настъпва промяна в обществените нагласи към военните действия в Ирак, специализираните звена провеждат „*тънка психологична операция*” като разпространяват „*достоверна*” информация за епидемия на „*атипична пневмония*”. По този начин се постига отклоняване на общественото мнение от основните въпроси, тъй като „*атипичната пневмония*”, за разлика от войната в Ирак, *засяга непосредствено всеки един индивид*.

Това е типичен пример как един имагинерен обект („*атипичната пневмония*” е несъществуващо заболяване), може да влияе върху системи изградени от реални обекти посредством виртуални средства.

Процесът е синергетичен по своята природа, защото още след първите публикации (*лишени от научна или каквато и да било друг вид обосновка*) редица институти, фармацевтични компании, медицински кадри и университетски звена публикуват собствени изследвания върху характера и методите на лечение на това заболяване. Психологично-дезинформационният процес започва да се саморегулира, без това да налага използване на допълнителни средства и/или времеви ресурс.

1.2. ТОТАЛНАТА КИБЕРНЕТИЧНА ВОЙНА

Философията на тоталната кибернетична война е формулирана от Станислав Лем в неговата монография „Оръжейни системи на XXI век” (*Weapon systems of twenty-first century or the upside-down evolution*).

Основният постулат, върху който се основава тя е следният:

„... За голяма част от задачите, които се извършват от хора не е необходим интелект. Това важи за 97,8% от дейностите извършвани в сферата на физическият и умственият труд.”

От така направената констатация могат да бъдат формулирани редица изключително важни тезиси, които способстват за теоретични и практически разработки, имащи непосредствено отношение към провеждането на *тотална кибервойна*.

1.2.1. ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ ИЛИ ИЗКУСТВЕН ИНСТИНКТ

Кибернетичната логика е отражение на реални процесите и явленията. Еволюцията е реален процес. *При еволюцията инстинктите са първични, а интелекта е следствие.*

В информационните технологии се наблюдава силно деформирана представа за причинно-следствени връзки, както и опити за непосредствено копиране на неформални явления в силно формализирана среда. Основна причина за това е отказа да се приемат обективно съществуващите различия между човешката и машинната логика. И докато в социологията етнометодологията (*и в частност анализа на разговорната реч*) се развива, то в сферата на програмирането регреса е повече от очевиден.

Тази тревожна тенденция е наложена най-вече от т.н. професори по компютърни науки (*professors of computer science*), които упорито отказват да приемат, че в природата по-просто устроените обекти са много по ефективни и устойчиви.

Грешката е фундаментална и се съдържа в неправилно формулираната философска задача на въпроса.

Ако следваме логиката на еволюционното развитие следва изкуственият инстинкт (*artificial instinct*) да предхожда създаването на изкуствен интелект (*artificial intelligence*).

За разлика от университетските центрове, звената занимаващи се с разработка на системи и средства за водене на кибернетична война се придържат към еволюционният подход, прилагайки го към реални обекти.

При воени операции човешкият живот е непосредствено застрашен. Това налага да бъдат използвани нов тип въоръжени системи, които изключват непосредственото участие на човека в бойните действия, но които имат своя формална логика (*dehumanization trend in new weapon systems*).

Пример:

Типичен пример за подобен подход е британската, военна наносистема MFI (Micromechanical Flying Insect — механично летящо насекомо).

Нейните предимства са простота, ниски разходи за производство и висока ефективност, за разлика от скъпоструващите летящи обекти със същото предназначение, използвани към момента.

Подобни средства се разработват в Израел, САЩ, Канада, Русия и други държави.

1.2.2. СПЕЦИФИКА НА КИБЕРНЕТИЧНАТА АРМИЯ

ОПРЕДЕЛЕНИЕ

Кибернетичната армия е съставена от *автономно-синергични* материални обекти.

От горното определение следва, че съвременната кибернетична армия трябва да бъде независима от въздействието както на виртуални, така и на имагенерни обекти, като се подчинява на оптимизиран набор от изкуствени инстинкти.

Като основна причина за това можем да посочим все по-широкото навлизане на средства, посредством, които се манипулира дейността на навигационните, насочващите и управляващите модули.

Пример:

В условията на ядрена война в резултат на ядрените взриве се пораждаат мощни електромагнитни излъчвания, които нарушават комуникациите, модулите за управление и др. като по този начин обезмислят преноса и обработката на информацията във аналогов или дигитален вид.

Подразделенията изграждащи съвременната кибернетична армия трябва да притежават висока степен на самоорганизираност, тъй като логистиката на тези подразделения се подчинява на принципа на телетропизма (*разсредоточено придвижване*).

Кибернетичните оръжия обезмислят в голяма степен използването на конвенционално и ядрено оръжие. Като пример бихме могли да посочим факта, че докато ракетните системи могат да бъдат прихванати в най-високата си орбитална точка, кибернетичните атомни оръжия се транспортират в дисперсно състояние. От това следва, че се налага цялостната концепция за ядрена война, както и редица аспекти касаещи тероризма да бъдат основно преразгледани.

Общото между класическите военни средства и кибернетичните такива от философска гледна точка е само крайната цел. Във всичко останало тези системи са диаметрално противоположни.

Съвременните оръжия за водене на конвенционални бойни действия са изключително скъпи. Цената на бойните единици в авиацията и флота се измерва с милиони. Така е и при мотострелковите подразделения. Комплектовката, поддръжката и логистиката са свързани с големи финансови разходи.

Обучението на специални части изисква време и прецизен физически и психологичен подбор. Специализираните операции са силно зависими от степента на секретност и доверието на всички нива. Ако някой от тези фактори бъде нарушен, този вид въоръжени сили стават напълно неизползваеми.

Оръжията за масово поразяване причиняват замърсяване на околната среда (*дори неутронните*), като в същото време не гарантират провеждане на *селектирано унищожаване на набеязаните цели*. Това поставя редица въпрос пред използването им при провеждане на нападателни операции.

Оръжейните системи за водене на тотална кибернетична война са с относително малък размер който варира от няколко милиметра, до няколко нанометра. Материалите, от които са изградени не са подвластни на законите на класическата механика, електротехника и физика. И докато проектирането и производството им е лесна от *инженерна гледна точка* задача, то тяхното откриване и неутрализиране на практика е невъзможно. Това се дължи на факта че целта, по която да би следвало да бъде нанесен контраудар е в дисперсна форма, а врагът не може да бъде локализиран. Още по трудно е да се определи кой и с каква цел направлява кибернетичната армия.

Действията на кибернетичните бойни единици може да бъде оприличена с *прогресивно развиваща се епидемия в особено големи мащаби, причинена от вирус или бактерия.*

Тъй като пандемията не се подчинява на човешката логика, а само и единствено на еволюционните закони, то тук философията е различна – много по-елементарна и в същото време

съдържаща много повече противоречия и взаимно изключващи се казуси, отколкото тази, на която са подчинени класическите военни науки.

За разлика от кибернетичните военни подразделения, виртуалните и социалните са с много сложна и високоорганизирана структура. Това ги прави не само предсказуеми, но и изключително силно уязвими.

Класическите военни стратегии се подчиняват на човешката логика и подлежат на дефиниране. Кибернетичните оръжия следват модела на природата и се характеризират с изключително висока степен на динамика на своята същност. Това не позволява те да бъдат класифицирани и описани с познатите ни към момента средства.

Пример:

Поради спецификата на съвременните кибернетични оръжия, те не се възприемат като заплаха от страна на субекта

Мимикрията на кибернетичните оръжия е предмет на разглеждане на стеганографията и виртуалистиката.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

С появата на оръжия от вида FiF (*Fire and Forget — изпеляй и забрави*) и LOD (*Let Others Do it — нека го направи някой друг*) военната философия загуби това, което я бе изграждало в продължение на хилядолетия – *бойния дух*.

В епохата на кибернетичните оръжия войниците са заменени с мъртва материя, подчиняваща се на концепцията на „*неинтелектуалното управление*” и „*изкуствените инстинкти*“.

На ниско ниво, каквото е това на реалните бойни действия, *разумът и ефективността са две взаимноизключващи се понятия*.

Съвременната философска наука е наука на разума. Това от което има нужда военната кибернетика е философия на ефективността.

Изграждането на такъв вид наука е труден и изискващ време процес.

Философията на кибернетичната война е *паралелно направление*, развиващо се успоредно с класическата философска наука.

Поради своята специфика съвременната, военна философия е много тясно обвързана с *виртуалистиката*. Тази обвързаност проличава най-силно при тактическите и стратегически симулатори, както и в съвременните системи за контрол и планиране на бойните действия.

Това, което прави кибернетичните оръжия изключително ефективни е възможността да предизвикат насочена антропогенеза.

За да изграждането на ефективно работещи системи за противодействие е нужна теоретична база, каквато в момента не съществува.

Изграждането на такава база изисква развитие на виртуалистиката, като *самостоятелно научно направление* със всички произтичащи от това последствия.

Речник:

Рекурсия – *Процес на повторение посредством себеподобие (самовъзпроизводство на обектите, принцип на многократното, огледално отражение).*

Дефиниционен елемент – Елемент, който може да бъде дефиниран и описан. Всеки дефиниционен елемент се характеризира със свойства и събития, с които е обвързан.

Абстрактен елемент – Елемент, при който свойства и събитията, с които е обвързан, не могат да бъдат дефинирани. В този случай ще считаме, че както свойствата така и събитията имат абстрактна („размита“) природа.

Хибридни обекти – Обекти, съчетаващи свойствата на няколко различни по своя характер. Могат да бъдат вътрешногрупови и междугрупови.

Имагинарен - Въобръжаем, измислен, недействителен. Обект, който съществува само в съзнанието на индивида (субекта), но не и в заобикалящият го свят (сигма).

Абсолютен имагинерен обект – Имагинерен обект, за който свойствата и събитията са крайно число. Такива обекти могат да бъдат описани при използване на формални методи, като тези, които се прилагат от математиката, физиката, механиката, химията.

ИЗПОЛЗВАНА ЛИТЕРАТУРА

1. Peter Harries-Jones (1988), «The Self-Organizing Polity: An Epistemological Analysis of Political Life by Laurent Dobuzinkis» in: *Canadian Journal of Political Science* (Revue canadienne de science politique), Vol. 21, No. 2 (Jun., 1988), pp. 431—433.
2. Kenneth D. Bailey (1994), *Sociology and the New Systems Theory: Toward a Theoretical Synthesis*, p.163.
3. Kevin Kelly (1994) «Out of control: The new biology of machines, social systems and the economic world» Addison-Wesley ISBN 0-201-48340-8
4. Peter Kropotkin. The Spirit of Revolt. Cit. Ze'ev Iviarsky Individual terror: Concept and typology. *Journal of Contemporary History*, 12, 1977, 45.
5. Alex P. Schmid. (1988) *Political Terrorism*, Amsterdam, North-Holland Publ. Company, 28.
6. Cit. Gabriel Weimann & Conrad Winn. (1994). *The Theater of Terror. Mass Media and International Terrorism*. White Plains: Longman. 61.
7. Majestic Twelve Project, Annual Report, page 14, item 5, Top Secret
8. Thomas E. Portegys , Instinct Evolution in a Goal-Seeking Neural Network, Illinois State University
8. Psychological Operations, MCRP 3-40.6, No. 3-05.30, Department of the Army, Washington, DC, 15 April 2005
9. Fred Cohen. *World War 3 ... Information Warfare Basics*. 2006. ASP Press.
10. Gagliano Giuseppe. *Agitazione sovversiva, guerra psicologica e terrorismo nel movimento del 68 e del 77* Editrice Uniservice, 2010.
11. Федоров Александр Викторович. Трансформации образа России на западном экране: от эпохи идеологической конфронтации (1946-1991) до современного этапа (1992-2010). — М.: МОО "Информация для всех", 2010.
12. Thomas H. Etzold and John Lewis Gaddis, eds., *Containment: Documents on American Policy and Strategy, 1945-1950*, NSC 20/1 (pages 173-203)
13. В.А. Лисичкин, Л.А. Шелепин "Третья мировая информационно-психологическая война", Эксмо, Алгоритм , 2003, ISBN: 5699018921
14. Stanisław Lem, *Weapon Systems of the Twenty First Century or the Upside-Down Evolution*, One Human Minute, 1986
15. Charles G. Billo, Welton Chang, *Cyber Warfare An Analysis Of The Means And Motivations Of Selected Nation States*, Institute For Security Technology Studies At Dartmouth College, November 2004.