

В.И. Мухин<sup>1</sup>  
И.С. Рекунков<sup>2</sup>  
М.А. Зайцев<sup>3</sup>

V.I. Mukhin  
I.S. Rekunkov  
M.A. Zaytsev

**О ВИРТУАЛИЗАЦИИ МАССОВЫХ  
НАСТРОЕНИЙ В ИНТЕРНЕТ-  
ПРОСТРАНСТВЕ ПОСРЕДСТВОМ  
ВНЕДРЕНИЯ КИБЕРСИМУЛЯКРОВ  
В ИНФОРМАЦИОННО-  
КОММУНИКАЦИОННЫЕ СЕТИ**

**ABOUT VIRTUALIZATION OF MASS  
SENTIMENTS IN THE INTERNET  
SPACE BY MEANS OF INTRODUCTION  
OF CYBERSIMULACRA  
INTO INFOCOMMUNICATION  
NETWORKS**

*Статья посвящена способам виртуализации массовых настроений в интернет-пространстве путем внедрения киберсимулякров в информационно-коммуникационные сети.*

**Ключевые слова:** киберсимулякр, интернет-пространство, политическая коммуникация, информационно-коммуникационные сети.

*This article is devoted to ways of mass sentiments virtualization in Internet space by means of cybersimulacra introduction into information and communication networks.*

**Keywords:** cybersimulacrum, Internet space, political communication, infocommunication networks.

**Сущность массового настроения в политике**

Социально-политическое настроение – это социальный феномен, сущность которого состоит в переживании и наделении со стороны субъекта определенным смыслом его принадлежности к социальной системе. Оно определяется степенью идентификации себя с социальной ролью, а в конечном счете – с социальной системой, т.е. приобретает социально-политическую окраску. «Настроения, в основе которых лежит эмоционально-аффективный сигнал об удовлетворенности осуществления потребности людей, могут приобрести специфическую политическую направленность и охватывать значительные массы» [2].

<sup>1</sup> Доктор военных наук, профессор, профессор кафедры информационных систем и технологий Академии гражданской защиты МЧС России.

<sup>2</sup> Кандидат технических наук, доцент кафедры защиты информации Московского государственного университета информационных технологий, радиотехники и электроники.

<sup>3</sup> Кандидат технических наук, доцент кафедры математики и информатики Московского университета им. С.Ю. Витте.

**Виртуализация массовых настроений в интернет-пространстве**

Виртуализация массовых настроений в интернет-пространстве «существенно повышает значение коммуникационных инструментов распределения и реализации власти, при этом предоставляет, с одной стороны, новые возможности, формы и механизмы политической коммуникации внутри общества, между обществом и властью», а с другой – «приводит к состоянию межгосударственных или внутригосударственных отношений, характеризующих совокупностью факторов, способных при определенных условиях привести к возникновению военной угрозы» [1].

В сетевом пространстве функцию репрезентации реальных пользователей выполняют виртуальные аккаунты. На практике они все больше становятся оторванными от реальных пользователей. Указанные обстоятельства позволяют их нишу занять киберсимулякром.

**Киберсимулякр** – функционирующая в интернет-пространстве виртуальная личность, симулирующая репрезентацию реально существующего сетевого пользователя.

Функциональное предназначение киберсимулякров – вброс, распространение, интерпретация общественно значимой политической информации.

### **Применение механизма политической коммуникации для формирования массовых политических настроений**

Форма применения механизма политической коммуникации для формирования массовых политических настроений – это организационная деятельность в сетевом пространстве, направленная на [1]:

- разрушение традиционных ценностно-смысловых пространств в национальных сегментах интернет-пространств (включая Рунет);

- внедрение альтернативных идей, ценностей, смыслов в общественное мнение посредством информационно-коммуникационной работы в сети;

- изменение существующих традиционных моделей поведения в желаемом для субъектов информационно-коммуникационной работы направлении;

- дискредитация национальных лидеров, существующих политических режимов, национально-политической элиты, в целом, за счет негативизации информационного освещения их деятельности в сетевом пространстве;

- внедрение моделей протестной активности через сетевые сообщества;

- мобилизация политически активных масс из сетевого пространства для участия в реальных акциях протеста против действующей власти;

- конструирование выгодных для субъектов информационно-коммуникационного воздействия моделей социально-политической реальности, которая замещает объективную реальность, выступая в качестве псевдосреды, принимаемой массами за реальную.

Лидерами в широкомасштабном применении киберсимулякров в сетевых коммуникациях являются США. При этом, «военными силами США для распространения определенных протестных идей, смыслов и ценностей в национальных сегментах стран-мишеней» внедрение моделей протестной активности осуществляется посредством информационно-коммуникационных сетей. Затем активно используются программные комплексы, позволяющие конструировать максимально приближенные к реальным виртуальные личности, создавая им сетевую историю, «прописывая» их в основных поисковых системах и социальных сетях, в результате чего они становятся практически неотличимыми от реально существующих интернет-пользователей [4].

Осуществляя коммуникацию на языке, используемом в стране-мишени, такие киберсимулякры с высокой степенью эффективности позволяют решать поставленные задачи по дестабилизации существующих политических режимов, влияя на общественное мнение и рост протестных настроений, что основывается, прежде всего, на использовании технологий убеждающей коммуникации от лица вымышленных персонажей, являющихся релевантными по отношению к аудиториям информационно-коммуникационного воздействия [2].

Успешность применения киберсимулякров для формирования общественного мнения подтверждают события на Украине с ноября 2013 г. по настоящее время.

### **Способы внедрения киберсимулякров в информационно-коммуникационную сеть**

Первый способ – активное влияние на восприятие информации в сети владельцев киберсимулякров на уровне горизонтальных коммуникаций в процессе информационно-коммуникационного взаимодействия с реальными пользователями.

Цель – внедрение массовых настроений в сознание людей.

Второй способ – повышение качества восприятия сообщений реальными пользователями, которые передаются в информационно-коммуникационной сети путем совместной выработки киберсимулякрами смыслов и мнений в процессе их взаимодействия с другими пользователями в Интернете [3; 5].

«Исходя из этого, в современных сетевых коммуникациях непосредственно контент сообщения играет все меньшую роль, а на первый план выходят пользовательские оценки и комментарии, смысловое содержание внутригрупповых дискуссий в сетевых сообществах, поэтому мы можем констатировать, что конечная ценностно-смысловая нагрузка и качественное восприятие исходного сообщения реальными пользователями во многом определяются той сетевой информационно-коммуникационной активностью, которую осуществляют киберсимулякры при взаимодействии с другими пользователями в Интернете, осуществляя при этом совместную выработку коллективных смыслов и мнений» [1].

Третий способ – повышение пользовательской активности потребления информации за счет современных интернет-ресурсов путем использования инструментов социального взаимодействия и социальной оценки сообщений.

Таким образом, «потребление информации

становится не пассивным в форматах традиционного индивидуального получения и осмысления информационного контента (например, чтение книги или газеты, просмотр телепередачи или прослушивание радиорепортажей), а активным, публичным. Большинство современных интернет-ресурсов предполагает использование инструментов социального взаимодействия и социальной оценки сообщений (Like, Retweet и т.д.), что обуславливает существенное значение пользовательской активности в процессе потребления информации для оценки самого сообщения другими пользователями. В результате, значимость сообщения определяется не столько содержанием информации, а той активностью, которую проявляют пользователи в процессе потребления информационного сообщения. Так, чем больше «лайков» и «ретвитов» получило сообщение, тем более значимым оно выглядит в представлении рядового интернет-пользователя. Исходя из этого, «накрутки» «социального веса» сообщения становятся еще одним инструментом влияния на восприятие сетевых пользователей, и ключевую роль здесь играют в первую очередь киберсимулякры, обеспечивающие «продвижение» сообщения и его «видимость в сети» [1].

## Литература

1. Володенков С.В. Киберсимулякры как инструмент виртуализации современной массовой политической коммуникации // Информационные войны. – 2014. – № 4. – С 18–21.
2. Ольшанский Д.В. Массовые настроения в политике // Центр стратегического анализа и прогноза. – 1995. – С. 239.
3. Гладышев А.И. Разработка имитационной модели вирусной эпидемии на основе модели биологических вирусов: принципы, основные параметры, описание и зависимости // Вестник Российского нового университета. – 2012. – Выпуск 4. Управление, вычислительная техника и информатика. – С. 17–21.
4. Гладышев А.И., Жуков А.О. Использование в автоматизированной системе контроля полномочий биометрической идентификации // Вестник Российского нового университета. – 2013. – Выпуск 4. Управление, вычислительная техника и информатика. – С. 95–99.
5. Гладышев А.И. Удобство и безопасность компьютерных систем. В чем противоречие? // Вестник Российского нового университета. – 2012. – Выпуск 4. Управление, вычислительная техника и информатика. – С. 89–93.