

# СПЕЦИФИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ «МЯГКОЙ СИЛЫ» В КИБЕРНЕТИЧЕСКОМ ПРОСТРАНСТВЕ

Докладчик  
**Низамутдинов Георгий Рустамович**

Студент 4 курса  
Департамент Политологии и социологии

Информационные технологии, проникая во все сферы жизнедеятельности общества, трансформируют общественные процессы

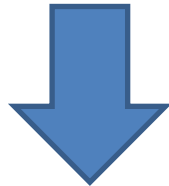
Привычные явления приобретают новую «информационную» специфику, поэтому актуальным является изучение особенностей «мягкой силы» в кибернетическом пространстве

**SOFT  
POWER**

«Мягкая сила» (по Дж. Наю-младшему) – это внешнеполитическая стратегия, позволяющая достигать целей на международной арене

Осуществляется путем убеждения и привлечения симпатий других акторов путем популяризации своего языка, культуры, экономических и технологических достижений, распространения своих гуманитарных и политических идеалов и ценностей, внедрения в сознание собственных концептов и т.д.

# Информационное пространство (ИП)



## Традиционное ИП

телевидение, СМИ и т.д.

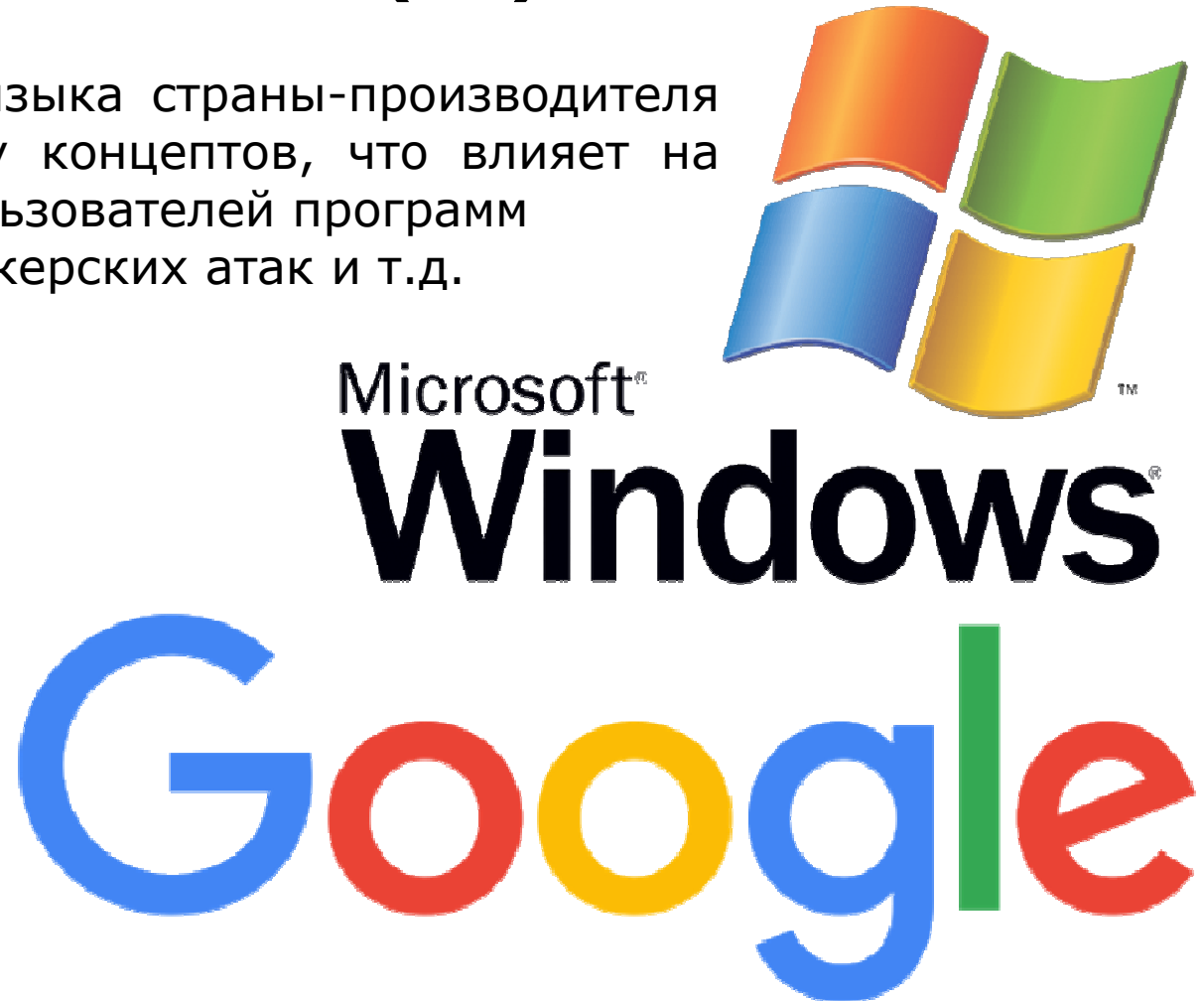


## Киберпространство

Интернет и связанное с ним

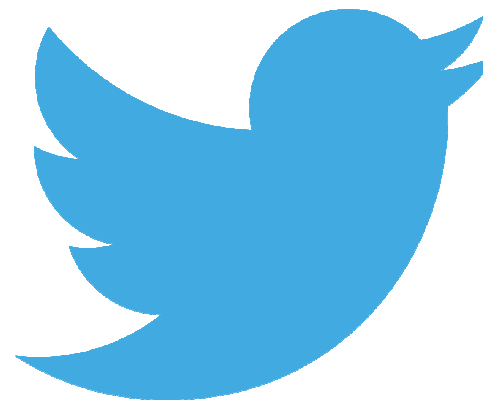
## Контроль над созданием и распространением программного обеспечения (ПО)

- Распространение языка страны-производителя ПО и присущие ему концепты, что влияет на образ мышления пользователей программ
- Риск шпионажа, хакерских атак и т.д.



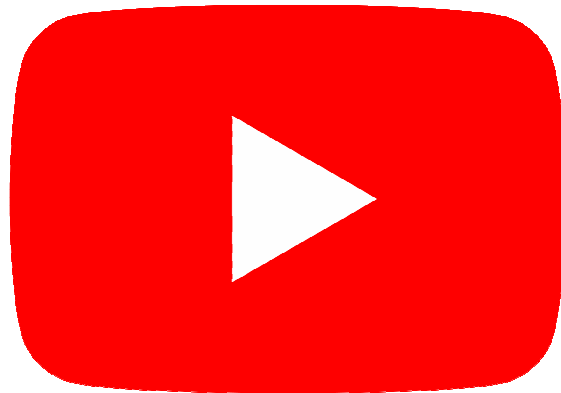
## Манипуляции в соц.сетях и мессенджерах

- Распространение ложных статистик
- Fake-news
- Sockpuppet
- Троллинг
- Использование массива личных данных
- ...



## Воздействие через мультимедийные сервисы

- Транслирование достижений собственной культуры, образов, популяризация языка
- Широкий выбор популярных платформ (YouTube, Spotify и др.)



## Влияние через образовательные платформы

- Предлагается широкий выбор обучающих онлайн-курсов
- Обилие возможностей для воздействия на систему идей и ценностей слушателей курсов
- Эффект схож с инструментом «мягкой силы» - обучением иностранных студентов в своих вузах

 coursera

 Khan Academy



## Видеоигры

- Крайне высокая популярность среди молодежи
- Яркая образность и воздействие
- Полное вовлечение пользователя в процесс игры, что облегчает процесс транслирования культурных образов и идей

**CALL OF DUTY®**  
**BATTLEFIELD**

## Видеоигры

- Крайне высокая популярность среди молодежи
- Яркая образность и воздействие
- Полное вовлечение пользователя в процесс игры, что облегчает процесс транслирования культурных образов и идей

**CALL OF DUTY®**  
**BATTLEFIELD**

**Спасибо за внимание!**