



RYSUNEK 1.1.

Podstawowe kategorie sztuki wojennej

Źródło: na podstawie S. Koziej, *Teoria sztuki wojennej*, Bellona, Warszawa 1993, s. 15.

Patrząc na historię wojen i wojskowości, można stwierdzić, że cyberprzestrzeń stała się kolejnym obszarem walki zbrojnej i zarazem walki niezbrojnej, na równi (jeżeli nie ważniejszym) z lądem, wodą, powietrzem i kosmosem. Ludzkość przez tysiąclecia doskonaliła narzędzia i sposoby walki, rozszerzając obszary konfliktu z lądu aż do przestrzeni kosmicznej. Niemniej jednak środowiska te są naturalne i niezależne od człowieka. W przypadku cyberprzestrzeni mamy do czynienia ze środowiskiem, które zostało stworzone przez człowieka i całkowicie zależy do człowieka. Co więcej, cyberprzestrzeń stała się kluczowym środowiskiem oddziaływania w klasycznie pojmowanej walce zbrojnej poprzez umożliwienie oddziaływanie na pozostałe cztery wymiary walki.

Można przywołać więcej definicji walki, jednak analiza już tych cytowanych pozwala wyodrębnić takie jej cechy, jak:

- forma zorganizowana,
- posiadanie sił i środków,
- dążenie do pokonania przeciwnika.