

Γεράσιμος Ν. Καραμπελιάς  
Αν. Καθηγητής Παντείου Πανεπιστημίου

# Θέματα Στρατιωτικής Κοινωνιολογίας

Ηλεκτρονικά παιχνίδια πολέμου  
Βιασμός από ένστολους  
Ηγεσία & Ένοπλες Δυνάμεις  
Συνδικαλισμός & Ένοπλες Δυνάμεις  
Αποστρατεία - Συντάξεις



ΝΟΜΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ



# **ΘΕΜΑΤΑ ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΗΣ ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΙΑΣ**

Θέματα Στρατιωτικής Κοινωνιολογίας  
Γεράσιμος Ν. Καραμπελιάς

ISBN 978-960-562-422-4

Σύμφωνα με το Ν. 2121/93 για την Πνευματική Ιδιοκτησία απαγορεύεται η αναδημοσίευση και γενικά η αναπαραγωγή του παρόντος έργου, η αποθήκευσή του σε βάση δεδομένων, η αναμετάδοσή του σε ηλεκτρονική ή οποιαδήποτε άλλη μορφή και η φωτοανατύπωσή του με οποιονδήποτε τρόπο, χωρίς γραπτή άδεια του εκδότη.

#### ΔΗΛΩΣΗ ΕΚΔΟΤΙΚΟΥ ΟΙΚΟΥ

Το περιεχόμενο του παρόντος έργου έχει τύχει επιμελούς και αναλυτικής επιστημονικής επεξεργασίας. Ο εκδοτικός οίκος και οι συντάκτες δεν παρέχουν διά του παρόντος νομικές συμβουλές ή παρεμφερείς συμβουλευτικές υπηρεσίες, ουδενμία δε ευθύνη φέρουν για τυχόν ζημία τρίτου λόγω ενέργειας ή παράλειψης που βασίστηκε εν όλω ή εν μέρει στο περιεχόμενο του παρόντος έργου.

Art Director: Γιάννης Μαμαλούκος  
Υπεύθυνος Παραγωγής: Ανδρέας Μενούνος  
Φωτοστοιχειοθεσία: Χρυσούλα Ζια  
Παραγωγή: NB Production AM010615M23



ΝΟΜΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

Μαυρομιάλη 23, 106 80 Αθήνα

Τηλ.: 210 3678 800 • Fax: 210 3678 819

<http://www.nb.org> • e-mail: [info@nb.org](mailto:info@nb.org)

Αθήνα: Μαυρομιάλη 2, 106 79 • Τηλ.: 210 3607 521

Πειραιάς: Φίλωνος 107-109, 185 36 • Τηλ: 210 4184 212

Πάτρα: Κανάρη 15, 262 22 • Τηλ.: 2610 361 600

Θεσ/νίκη: Φράγκων 1, 546 26 • Τηλ.: 2310 532 134



member of Europe's 500  
dynamic entrepreneurs



Committed to excellence

© 2015, ΝΟΜΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΑΕΒΕ

Γεράσιμος Ν. Καραμπελιάς  
Αν. Καθηγητής Παντείου Πανεπιστημίου

# ΘΕΜΑΤΑ ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΗΣ ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΙΑΣ



ΝΟΜΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

Military sociology issues  
Gerassimos N. Karabelias  
ISBN 978-960-562-422-4

#### **COPYRIGHT**

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, without the prior permission of NOMIKI BIBLIOTHIKI S.A., or as expressly permitted by law or under the terms agreed with the appropriate reprographic rights organisation. Enquiries concerning reproduction which may not be covered by the above should be addressed to NOMIKI BIBLIOTHIKI S.A. at the address below.

#### **DISCLAIMER**

The content of this work is intended for information purposes only and should not be treated as legal advice. The publication is necessarily of a general nature; NOMIKI BIBLIOTHIKI S.A. makes no claim as to the comprehensiveness or accuracy of the information provided; Information is not offered for the purpose of providing individualized legal advice. Professional advice should therefore be sought before any action is undertaken based on this publication. Use of this work does not create an attorney-client or any other relationship between the user and NOMIKI BIBLIOTHIKI S.A. or the legal professionals contributing to this publication.



**NOMIKI BIBLIOTHIKI**

23, Mavromichali Str., 106 80 Athens Greece  
Tel.: +30 210 3678 800 • Fax: +30 210 3678 819  
<http://www.nb.org> • e-mail: [info@nb.org](mailto:info@nb.org)



© 2015, NOMIKI BIBLIOTHIKI S.A.

*Στην Αναστασία,  
στη Χριστίνα-Χαρίκλεια &  
στον Νικόλαο-Παναγιώτη*





## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΡΟΛΟΓΟΣ.....	XI
---------------	----

### ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΠΡΩΤΟ

#### ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΛΕΜΟΥ ΚΑΙ ΜΙΛΙΤΑΡΙΣΜΟΣ: Η αθέατη πλευρά της διαχείρισης των πολιτών από τις ένοπλες δυνάμεις

<i>Μιλιταρισμός και Κοινωνία Πολιτών.....</i>	3
<i>Μέσα Μαζικής Επικοινωνίας και Πόλεμος.....</i>	6
<i>Ηλεκτρονικά Παιχνίδια Πολέμου και η Εξέλιξη των Σχέσεων της Βιομηχανίας της Διασκέδασης και των Ενόπλων Δυνάμεων στις ΗΠΑ .....</i>	8
<i>Ηλεκτρονικά Παιχνίδια Πολέμου και Κοινωνικές Κατασκευές.....</i>	14
<i>Συμπέρασμα .....</i>	19

### ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΔΕΥΤΕΡΟ

#### ΑΣΚΗΣΗ ΣΕΞΟΥΑΛΙΚΗΣ ΒΙΑΣ ΚΑΙ ΒΙΑΣΜΟΙ ΑΠΟ ΣΤΕΛΕΧΗ ΤΩΝ ΕΝΟΠΛΩΝ ΔΥΝΑΜΕΩΝ: Μια Απόπειρα Καταγραφής της Σκοτεινής Πλευράς των Στρατιωτικών

<i>Ιστορικά Παραδείγματα Βιασμού Γυναικών σε Περίοδο Πολέμου .....</i>	22
<i>Ασία-Αφρική-Κεντρική και Λατινική Αμερική.....</i>	29
<i>Μέση Ανατολή .....</i>	33
<i>Νοτιο-Ανατολική Ευρώπη.....</i>	36
<i>Άσκηση Σεξουαλικής Βίας από Ένστολο Άνδρα σε Γυναίκα Ένστολο.....</i>	39
<i>Άσκηση Σεξουαλικής Βίας από Ένστολο Προσωπικό σε Άνδρες.....</i>	42
<i>Άσκηση Σεξουαλικής Βίας από Στελέχη Πολυεθνικών Ειρηνευτικών Δυνάμεων.....</i>	44
<i>Προσπάθειες Επεξήγησης της Διαχρονικής Εμφάνισης του Φαινομένου των Βιασμών από Στελέχη των Ενόπλων Δυνάμεων .....</i>	46
<i>Η Φεμινιστική Προσέγγιση.....</i>	46
<i>Η Προσέγγιση της Πολιτιστικής Παθολογίας (Cultural Pathology).....</i>	47
<i>Ο Βιασμός ως Στρατηγικό Όπλο.....</i>	48
<i>Συμπέρασμα .....</i>	50

### ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΤΡΙΤΟ

#### ΗΓΕΣΙΑ & ΕΝΟΠΛΕΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ: Ακολουθώντας τις Εξελίξεις ή Χαμένοι στη Μετάφραση;

<i>Θεωρίες περί Leadership .....</i>	65
<i>1.1. Γενετική Θεωρία (Great Man Theory).....</i>	65

1.2. Θεωρία των Χαρακτηριστικών (Trait Theories).....	65
1.3. Προσέγγιση μέσω Συμπεριφοράς (Behavioral Theories) .....	66
1.4. Ενδεχομενική Θεωρία (Situational-Contingency Approach) .....	67
1.5. Σύγχρονα Μοντέλα Ηγεσίας.....	68
1.5.1. Χαρισματική Ηγεσία.....	68
1.5.2. Η Συναλλακτική-Διεκπεραιωτική (Transactional) Leadership .....	69
1.5.3. Η Μετασχηματιστική (Transformational) leadership.....	69
1.6. Συναισθηματική Νοημοσύνη .....	70
1.7. Προσεγγίσεις Στρατιωτικής Κοινωνιολογίας-Ανθρωπολογίας.....	71
1.8. Ηγεσία και Ηθική .....	72
1.9. Μετα-Θεσμικές (Post-Institutional) Προσεγγίσεις .....	73
<i>Συμπέρασμα</i> .....	74
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΤΕΤΑΡΤΟ</b>	
<b>ΑΠΟΣΤΡΑΤΕΙΑ ΚΑΙ ΠΑΡΟΧΕΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ:</b>	
<b>Μια ιστορικο-κοινωνιολογική προσέγγιση</b>	
<i>Από την αρχαία Ρώμη στη σύγχρονη Ελλάδα</i> .....	80
<i>Η Εξέλιξη του Συνταξιοδοτικού Συστήματος των Στρατιωτικών στην Ελλάδα</i> .....	83
<i>Από τη Συγκρότηση του Ελληνικού Κράτους έως τα τέλη του 19ου αιώνα</i> .....	83
<i>Από τις αρχές του 20ου αιώνα έως το Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο</i> .....	87
<i>Από την Γερμανο-Ιταλο-Βουλγαρική Κατοχή έως τη Μεταπολίτευση</i> .....	90
<i>Από τη Μεταπολίτευση έως τις Ημέρες μας</i> .....	92
<i>Συμπέρασμα</i> .....	96
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΠΕΜΠΤΟ</b>	
<b>ΣΥΝΔΙΚΑΛΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΕΝΟΠΛΕΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ: Μια Συγκρουσιακή Σχέση</b>	
<i>Αντίθετοι με την Ιδέα του Συνδικαλισμού των Στρατιωτικών</i> .....	101
<i>Υποστηρικτές της Ιδέας του Συνδικαλισμού των Στρατιωτικών</i> .....	103
<i>Κράτη που Επιτρέπουν το Συνδικαλισμό των Στρατιωτικών</i> .....	105
<i>Η περίπτωση της Ολλανδίας</i> .....	105
<i>Η περίπτωση του Βελγίου</i> .....	108
<i>Η περίπτωση της Σλοβενίας</i> .....	110
<i>Η Περίπτωση της Ελλάδας</i> .....	112
ΑΝΤΙ ΕΠΙΛΟΓΟΥ .....	115
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	117

## ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Η ραγδαία ανάπτυξη της τεχνολογίας κατά τη διάρκεια της μεταπολεμικής και μεταψυχροπολεμικής περιόδου στους τομείς των οπλικών συστημάτων, της επικοινωνίας και των μεταφορών άσκησε τεράστιες πιέσεις στις σχέσεις των ενόπλων δυνάμεων με την κοινωνία και την πολιτεία, την ίδια τη δομή τους καθώς και στη διαχείριση του ανθρώπινου δυναμικού τους. Η συρρίκνωση-κατάργηση των μαζικών στρατών και η υιοθέτηση του θεσμού του επαγγελματία οπλίτη, η είσοδος των γυναικών και ο πολλαπλασιασμός των γραφειοκρατικών υποχρεώσεων του ένστολου προσωπικού, η δημιουργία και χρήση πολυεθνικών στρατιωτικών δυνάμεων τόσο για πολεμικές επιχειρήσεις όσο και για αποστολές ασφάλειας, σε συνδυασμό με την αυξανόμενη χρήση υπηρεσιών που μπορούν να προσφέρουν, έναντι αξιοπρόσεκτης αμοιβής, στρατιωτικές ομάδες που ανήκουν σε ιδιωτικές εταιρείες, είναι κάποιες από τις πιο εμφανείς αλλαγές που πραγματοποιήθηκαν σχετικά με τη δομή, λειτουργία και αποστολή τους. Η σταδιακή εξάλειψη των στρατιωτικών επεμβάσεων και της κατάλυσης δημοκρατικών πολιτευμάτων αλλά και της «αλόγιστης» χρήσης των κρατικών οικονομικών κονδυλίων για εξοπλισμούς και πολεμικές επιχειρήσεις, είναι μερικές από τις αλλαγές στις σχέσεις των με την κοινωνία και την πολιτεία, τουλάχιστον στα κράτη της Δύσης.

Βέβαια, οι αλλαγές στη μορφή και τα είδη του πολέμου, ήταν φυσικό να δημιουργήσουν νέα θέματα και προβληματισμούς. Για παράδειγμα, η παράδοση που ήθελε την πολιτεία να αποφασίζει σε θέματα μισθοδοσίας, μεταθέσεων, υγειονομικής περίθαλψης αλλά και της συνταξιοδότησης και οι ένστολοι να υπακούν, άρχισε να παρουσιάζει σοβαρές ρωγμές. Η εκτεταμένη ειρηνική περίοδος και η αύξηση των γραφειοκρατικών υποχρεώσεων των στρατιωτικών ήταν φυσικό να οδηγήσουν τα στελέχη των ενόπλων δυνάμεων στην παρατήρηση των σχέσεων και δραστηριοτήτων του κλάδου των δημοσίων υπαλλήλων και των σωμάτων ασφαλείας με τον κρατικό μηχανισμό. Η ικανότητα των συνδικαλιστικών οργάνων των τελευταίων να διαπραγματεύονται με επιτυχία τα σωματειακά τους συμφέροντα δεν άφησε αδιάφορους τους στρατιωτικούς και των τριών κλάδων. Η έλευση της οικονομικής κρίσης και μαζί της οι αλλαγές στην πολιτική της ασφάλειας και της συνταξιοδότησης έδωσαν την ώθηση για τη δημιουργία παρόμοιων συνδικαλιστικών ενώσεων και την υιοθέτηση των σύγχρονων μεθόδων διεκδίκησης και ικανοποίησης των αιτημάτων τους.

Επίσης, ανέκυψαν ζητήματα σχετικά με την υιοθέτηση, ολική ή μερική, των σύγχρονων μεθόδων διαχείρισης ανθρώπινου δυναμικού ή/και της διαιώνισης

της παραδοσιακής στρατιωτικής συμπεριφοράς. Η φύση της αποστολής των ενόπλων δυνάμεων τις οδηγεί στην ανάγκη διατήρησης δύο προτύπων διοίκησης και διαχείρισης του ανθρώπινου δυναμικού των, ένα για τον καιρό της ειρήνης και το άλλο για την περίοδο του πολέμου. Η έκθεση των ελλαδικών στρατιωτικών σε πρότυπα διαχείρισης ανθρώπινου δυναμικού των δυτικών στρατευμάτων, μέσω της συμμετοχής τους σε πολυεθνικές αποστολές αλλά και της εκπαίδευσής των σε ξένα στρατιωτικά σχολεία, ήταν φυσικό να δημιουργήσουν σοβαρούς προβληματισμούς για τα αντίστοιχα που επικρατούσαν στη χώρα μας. Στη συζήτηση αυτή ήταν αναπόφευκτο να εισέλθουν και οι πανεπιστημιακοί, η επιρροή των οποίων ασκείται είτε μέσω των διαλέξεών τους στις σχολές και των τριών όπλων είτε μέσω της έντονης παρουσίας στελεχών των ενόπλων δυνάμεων στα μεταπτυχιακά τους προγράμματα.

Δεν θα πρέπει, όμως, ποτέ να λησμονούμε ότι οι ένοπλες δυνάμεις ως ένας από τους θεσμούς νόμιμης άσκησης βίας έχει και μια πολύ σκοτεινή πλευρά. Διότι είναι αποδεκτό ότι ο θάνατος ή η εξουδετέρωση του αντιπάλου είναι ο απώτερος στόχος των στρατιωτικών, όταν αγωνίζονται για την υπεράσπιση των πάτριων εδαφών, όμως, οποιαδήποτε άλλη μορφή άσκησης βίας, ιδιαίτερα σε άμαχο πληθυσμό, δεν είναι επιτρεπτή. Η άσκηση σεξουαλικής βίας σε μεγάλες ομάδες του άμαχου πληθυσμού, ιδιαίτερα σε γυναίκες και παιδιά, ή σε συναδέλφους, κυρίως γυναίκες αλλά και του ιδίου φύλου, δυστυχώς είναι μια πρακτική που ακολούθησαν όλα τα στρατιωτικά σώματα διαχρονικά, δίχως γεωγραφικούς και ιστορικούς περιορισμούς. Η «σιωπηρή» αποδοχή των πράξεων αυτών μέσω μη αναφοράς σε αυτές από υψηλόβαθμα στρατιωτικά και πολιτικά στελέχη, ανθρώπους της διανόησης, μη-κυβερνητικές οργανώσεις αλλά και μέσα μαζικής επικοινωνίας δεν αποτελεί τιμή για πολίτες και πολιτείες που ισχυρίζονται ότι αποδέχονται τις αρχές του διαφωτισμού, της δημοκρατίας και των ανθρωπίνων δικαιωμάτων. Αντίθετα, δημιουργεί ερωτήματα σχετικά με το πραγματικό επίπεδο της παιδείας μας.

Επιπρόσθετα, δεν θα πρέπει να διαφεύγει την προσοχή μας η προσπάθεια των ενόπλων δυνάμεων ανεπτυγμένων, τεχνολογικά και οικονομικά, κρατών να αυξήσουν το βαθμό ελέγχου που ασκούν επί της κοινής γνώμης. Σε μια περίοδο όπου η χρήση των ανεπτυγμένων πυρηνικών, βιολογικών και χημικών όπλων θα ήταν καταστροφική ακόμη και για το νικητή, είναι εύλογο οι ένοπλες δυνάμεις και το βιομηχανικό πλέγμα που τις συντροφεύει να γνωρίζουν ότι η «ταύτιση» της κοινής γνώμης με τα σχέδιά τους αποτελεί απαραίτητο στοιχείο για τη διαίωνιση της παγκόσμιας ηγεμονίας των. Η αγαστή συνεργασία πανεπιστημιακών, ανθρώπων της βιομηχανίας του θεάματος και της επικοινωνίας και στρατιωτικών κατά τη μεταψυχροπολεμική περίοδο ήταν αναπόφευκτο να οδηγήσει σε άνθιση τα ηλεκτρονικά παιχνίδια πολέμου. Μέσω της «ευφορίας» που προσφέρει η δραστηριότητα της διασκέδασης, ο χρήστης «εκπαιδεύε-

ται» στο να αποκτήσει συγκεκριμένες αντιλήψεις και συμπεριφορές για την έννοια του πολέμου, της χρήσης βίας αλλά και την αναγκαιότητα ή μη εφαρμογής εναλλακτικών μεθόδων.

Στο πόνημα αυτό θα καταβληθεί προσπάθεια επεξεργασίας και ανάλυσης πέντε θεμάτων που κατά την άποψη του συγγραφέα, χρήζουν εκτεταμένων συζητήσεων στο χώρο της στρατιωτικής κοινωνιολογίας και όχι μόνο. Το Πρώτο Κεφάλαιο θα ασχοληθεί με την ανάπτυξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών πολέμου και την επιρροή που αυτά ασκούν στη διαμόρφωση αντιλήψεων και συμπεριφορών των χρηστών, ιδιαίτερα των νεοτέρων σε ηλικία, απέναντι στις έννοιες του πολέμου, του «αντιπάλου-εχθρού», των επιπτώσεων των ένοπλων συγκρούσεων σε ατομικό ή/και συλλογικό επίπεδο αλλά και της ύπαρξης εναλλακτικών μεθόδων επίλυσης τέτοιων φαινομένων.

Το Δεύτερο Κεφάλαιο θα προσεγγίσει το ζήτημα της άσκησης σεξουαλικής βίας και ομαδικού βιασμού ασθενέστερων κοινωνικών ομάδων από ένστολο προσωπικό. Αν και το φαινόμενο άσκησης βίας και βιασμού από στελέχη των ενόπλων δυνάμεων σε συνάδελφο είναι φαινόμενο που παρατηρείται στις ένοπλες δυνάμεις των κρατών της Δύσης, κυρίως σε ΗΠΑ και Ηνωμένο Βασίλειο, αυτό του ομαδικού βιασμού γυναικών και παιδιών σε περιόδους πολέμου και στρατιωτικής κατοχής είναι διαχρονικό και παγκόσμιο. Η ακούσια ή εκούσια έλλειψη ενημέρωσης και ευαισθητοποίησης της κοινής γνώμης στο θέμα αυτό και η μειωμένη ενασχόληση των ερευνητικών ιδρυμάτων, λόγω της παρουσίας του σε μη-δυτικές περιοχές (Ασίας και Αφρικής), δημιουργεί πολλές σκιές σχετικά με το επίπεδο πολιτισμού των δυτικών κοινωνιών.

Το Τρίτο Κεφάλαιο θίγει το ιδιαίτερα δημοφιλές στις ημέρες μας και ταυτόχρονα προσοδοφόρο, για εκπαιδευτικά ιδρύματα αλλά και «χαρισματικούς» διδάσκοντες, θέμα της ηγεσίας. Η απόδοση του όρου στα ελληνικά με βάση την ποιότητα γνώσεων των «ειδικευμένων» μαθητευόμενων μάγων, σε συνδυασμό με τις οικονομικές απολαβές που προσέφερε στους πρώτους διδάξαντες, δημιούργησε ένα εξωτικό σύννεφο ερμηνειών και αναλύσεων που δημιούργησαν μεγάλο βαθμό σύγχυσης σε αναγνώστες και ακροατές. Η μετάβαση από τον Ηγέτη στην ηγεσία ήταν αναπόφευκτη σε έναν κόσμο που με τη βοήθεια της τεχνολογίας άρχισε να βασίζεται στην αποτελεσματική, αξιόπιστη και μακροχρόνια σταθερή λειτουργία των μηχανισμών έναντι των χρονικά και συναισθηματικά απρόβλεπτων προσωπικοτήτων. Και μάλιστα όταν θεμελιώδες κριτήριο για την ανάδειξη του Ηγέτη ήταν η ρήξη-σύγκρουση-πόλεμος με φίλους και εχθρούς, αναπόσπαστο χαρακτηριστικό των στρατιωτικών, και οι αρετές-έκαστου δεν μπορούσαν να ελεγχθούν και να μεταφερθούν μέσω της διδασκαλίας σε άλλους.

Το Τέταρτο Κεφάλαιο θ'ασχοληθεί με το ακανθώδες ζήτημα της συνταξιοδότησης των στελεχών των ενόπλων δυνάμεων. Η αντίστροφη μέτρηση για την προνομιακή θέση των στρατιωτικών άρχισε κατά τη μετα-δικτατορική περίοδο, για να κορυφωθεί με την οικονομική κρίση και τα νέα μέτρα σχετικά με το ασφαλιστικό. Το θέμα αυτό, άμεσα συνδεδεμένο και με την πορεία του προσωπικού στην στρατιωτική ιεραρχία αναμένεται να απασχολήσει ιδιαίτερα την ελληνική πολιτεία τις επόμενες δεκαετίες. Μάλιστα, το θέμα αυτό συνδέεται άμεσα και με την ανάγκη άσκησης πίεσης προς την πολιτεία με δημοκρατικά μέσα, όπως για παράδειγμα πράττουν οι συνδικαλιστικές ενώσεις και σωματεία στο δυτικό κόσμο, θέμα που διαπραγματεύεται το Πέμπτο Κεφάλαιο. Το θέμα αυτό οφείλει να απασχολήσει ιδιαίτερα τις συζητήσεις των πολιτειακών αρχών με τους στρατιωτικούς καθώς η παρατεταμένη χρονική διάρκεια της παρούσας οικονομικής κρίσης σε συνδυασμό με την απόπειρα «εξευρωπαϊσμού» των θεσμών αλλά και τη διατήρηση των παραδοσιακών πελατειακών σχέσεων μπορεί να οδηγήσει σε σοβαρή κρίση, ίσως και ρήξη, των σχέσεών τους.

Ο στόχος του συγκεκριμένου πονήματος είναι διπλός: αφενός να αναδείξει τις δυνατότητες του κλάδου της στρατιωτικής κοινωνιολογίας στην επεξήγηση κοινωνικών και πολιτικών φαινομένων που συνήθως εκλαμβάνονταν, από πολίτες και πολιτικές αρχές, είτε ως θέματα «υψίστης κρατικής ασφάλειας» και συνεπώς μη-συζητήσιμα ή ως «αυστηρά εξειδικευμένα». Αφετέρου να συμβάλει θετικά στη μείωση ή και εξάλειψη των όποιων «φαντασμάτων», «προκαταλήψεων» και παρεξηγήσεων που διέκριναν παραδοσιακά τις σχέσεις των στρατιωτικών με την πανεπιστημιακή κοινότητα. Έτσι, πιθανών θα δημιουργηθεί ένα πεδίο γόνιμης συζήτησης και κατανόησης του «άλλου». Διότι, ο ρόλος των πανεπιστημιακών στην ποιοτική αναβάθμιση του ανθρώπινου δυναμικού των ενόπλων μας δυνάμεων, καθώς και στη βελτίωση των σχέσεων του στρατού με τον πολίτη είναι καθοριστικός.

Με την ευκαιρία της έκδοσής του βιβλίου, θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους τους σπουδαστές, τόσο από το Πάντειο Πανεπιστήμιο όσο και από τις στρατιωτικές σχολές διοίκησης και επιτελών, που με την ενεργή συμμετοχή τους στις διαλέξεις μου και τις παρεμβάσεις τους δημιούργησαν τα κατάλληλα πνευματικά ερεθίσματα για περαιτέρω έρευνα. Επίσης θα ήθελα να ευχαριστήσω το φίλο και συνεργάτη, Δρ. Ιωάννη Χρ. Ιακωβίδη, για τη φιλολογική επιμέλεια των κειμένων. Το πόνημα αυτό αφιερώνεται στη σύζυγό μου Αναστασία και στα δύο μου τέκνα, τη Χριστίνα-Χαρίκλεια και το Νικόλαο-Παναγιώτη, ως ελάχιστο δείγμα ανταπόδοσης για την αμέριστη αγάπη και αντοχή τους στις οχλήσεις μου για έρευνα και συγγραφή. Δίχως τη δική τους ψυχολογική στήριξη, το έργο αυτό ίσως να μην είχε ολοκληρωθεί.

“Άγε δη χαίρων, Αισχύλε, χώρει  
και σώζε πόλιν την ημετέραν  
γνώμαις αγαθαίς, και παιδευσιν  
τους ανοήτους, πολλοί δ'εισίν”

Αριστοφάνη, *ΒΑΤΡΑΧΟΙ*







# ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΠΡΩΤΟ

## ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΛΕΜΟΥ ΚΑΙ ΜΙΛΙΤΑΡΙΣΜΟΣ: Η αθέατη πλευρά της διαχείρισης των πολιτών από τις ένοπλες δυνάμεις

Από τις αρχές της δεκαετίας του 1980, όταν η κουλτούρα των τηλεπαιχνιδίων πολέμου (video games) άρχισε να αποκτά, με τη βοήθεια των μέσων επικοινωνίας και διασκέδασης, διαστάσεις παγκόσμιου φαινομένου, κάποιοι κοινωνικοί επιστήμονες, ιδιαίτερα στις ΗΠΑ, θεώρησαν ότι ένα από τα θέματα που εύκολα διαφεύγει την προσοχής μας είναι οι σχέσεις των ενόπλων δυνάμεων με τη βιομηχανία του θεάματος γενικότερα και την «εκπαιδευτική» διάσταση της διασκέδασης ειδικότερα. Όπως σημείωναν οι πιο οξυδερκείς, οι δυνατότητες των ενόπλων δυνάμεων να αυξήσουν το βαθμό επιρροής της σκέψης των σε φίλιο αλλά και εχθρικό περιβάλλον λόγω της «εκπαίδευσης» της νεανικής κοινότητας μέσα από διαύλους διαχείρισης του ελεύθερου χρόνου των μελών της, ήταν τεράστιες.<sup>1</sup> Φυσικά και η χρήση των μέσων μαζικής επικοινωνίας (ΜΜΕ-εφημερίδες, ραδιόφωνο, τηλεόραση) για τη μεταφορά ιδεών, την περιγραφή και ανάλυση των γεγονότων αλλά και την άσκηση κρατικής προπαγάνδας δεν είναι φαινόμενα των καιρών μας.<sup>2</sup> Η άμεση πρόσβαση όμως της πολιτικής και στρατιωτικής ηγεσίας στην οικία κάθε πολίτη και σε μέρη συνάθροισης της νεολαίας, είναι κάτι το πρωτόγνωρο.

Ιδιαίτερη μάλιστα ανησυχία έχουν δημιουργήσει οι σκέψεις περί δραστηκών αλλαγών στον τρόπο αντίληψης, αντίδρασης και γενικότερης συμπεριφοράς των πολιτών σε ότι αφορά το περίπλοκο και ακανθώδες θέμα των πολεμικών συγκρούσεων. Διότι μπορεί συγκεκριμένες οικονομικές και πολιτικές ομάδες να είχαν και να συνεχίζουν να επενδύουν στη «φυσική» αυτή τάση του ανθρώπου για σύγκρουση-διαμάχη με το συνάνθρωπό του, όμως υπήρχε πάντα και η δυνατότητα αυτών που είτε έζησαν τη φρίκη του πολέμου ή ήταν ιδεολογικά αντίθετοι να εκθέσουν τις εμπειρίες και αντιλήψεις τους και να δημιουργήσουν αντίλογο. Με τη δημιουργία και εξάπλωση των βίντεο και διαδικτυακών παι-

- 
1. J.D. Derian, *Virtuous War: Mapping the Military-Industrial-Media Entertainment Network* (Boulder: Westview, 2001) και D. Robb, *Operation Hollywood: How the Pentagon Shapes and Censors the Movies* (Amherst: Prometheus, 2004)
  2. S. Carruthers, *The Media and War: Communication and Conflict in the Twentieth Century* (New York: St Martin's Press, 2000)

χνιδιών πολέμου, ο διάλογος-αντιπαράθεση μεταξύ των φίλων του πολέμου και των αντιπολεμικών ομάδων και ατόμων έδειξε να ανήκει στο μακρινό παρελθόν. Οι δυνατότητες της πολιτείας για «καθοδήγηση» των πολιτών στο πώς να αντιλαμβάνονται και να αντιδρούν στο φαινόμενο του πολέμου δεν άφηναν περιθώρια για διαλογική συζήτηση. Για πρώτη φορά στην ιστορία, οι διαχειριστές της εκτελεστικής εξουσίας είχαν τη δυνατότητα, σε τοπικό αλλά και παγκόσμιο επίπεδο, να καθορίσουν τα όρια σκέψης, δράσης, αντίδρασης και γενικότερης συμπεριφοράς των πολιτών τους και όχι μόνο στο θέμα αυτό.

Η εργασία αυτή θα προσπαθήσει να εστιάσει την προσοχή μας σε μια λιγότερο ορατή πλευρά των σχέσεων των ενόπλων δυνάμεων, της βιομηχανίας της επικοινωνίας-διασκέδασης και της κοινωνίας. Ιδιαίτερα, το ενδιαφέρον θα επικεντρωθεί στην προσπάθεια καθορισμού του τρόπου σκέψης και αντίδρασης των πολιτών γενικότερα και των νέων ειδικότερα σε ότι αφορά το φαινόμενο του πολέμου. Η έντονη παρουσία των αξιών της μιλιταριστικής κουλτούρας δεν προβάλλεται πλέον μόνο με την αυξημένη, ποσοτικά, χρήση διαφημιστικών τεχνασμάτων από τις ένοπλες δυνάμεις ή δια της «ελκυστικής», εθνικιστικής ιδεολογίας που τονίζουν εμφατικά συγκεκριμένα πολιτικά κόμματα και οργανώσεις. Η επιτυχημένη εμφύτευση των αξιών της πραγματοποιείται μέσα από παιχνίδια πολέμου που συμπολίτες μας, άνδρες και γυναίκες, ιδιαίτερα σε νεαρή ηλικία, συμμετέχουν κατά τη διάρκεια του ελεύθερου χρόνου τους είτε από το δωμάτιο του σπιτιού τους είτε σε ειδικά καφέ, γνωστά internet cafe.

Αν και η έννοια του μιλιταρισμού (στρατικοποίηση) εμπεριέχει την εφαρμογή ιδεών και συμπεριφορών που είναι άρρηκτα συνδεδεμένες με το στρατιωτικό επάγγελμα, όμως δεν θα πρέπει αυτοί οι δύο όροι να ταυτίζονται.<sup>3</sup> Ο μιλιταρισμός έχει ιστορικά γίνει κατανοητός ως η πολιτική συνθήκη που επιβάλλει τον απόλυτο έλεγχο επί των δραστηριοτήτων του κάθε πολίτη ατομικά και της κοινωνίας συνολικά για το «κοινό καλό» από μια ομάδα ή ένα πολιτικό κόμμα. Εμπεριέχει τις έννοιες της δύναμης, του φόβου, της πειθαρχίας και του ελέγχου στο μέγιστο δυνατό βαθμό ώστε τα ιδιοτελή συμφέροντα των πολιτών και των ομάδων συμφερόντων να πειθαρχήσουν στη «κοινή διαδρομή» για την επίτευξη των «κοινών στόχων». Το γεγονός ότι τα παραπάνω χαρακτηριστικά-ιδιότητες των πολιτών έχουν επιβληθεί με ποικίλους τρόπους άσκησης σωματικής και ψυχολογικής βίας επεξηγείται ιδεολογικά από την ηγεσία μέσω της ρήσης «ο σκοπός αγιάζει τα μέσα». Η αποδοχή στρατιωτικών αξιών όπως αυτές της απόλυτης πειθαρχίας, της τυφλής υπακοής στους ανωτέρους, της προετοιμασίας για σύγκρουση με τους αντίπαλους και της προσπάθειας ολοκληρωτι-

---

3. Για τις διαφορές στρατιωτικού επαγγέλματος και μιλιταρισμού, βλέπε το κλασικό πλέον έργο του A. Vogts, *History of Militarism: Romance and Realities of a Profession* (New York, 1937)

κής νίκης επί των αντιπάλων είναι μερικά από τα επιθυμητά χαρακτηριστικά της κουλτούρας που οφείλουν να έχουν οι πολίτες που βρίσκονται σε ένα καθεστώς милитарισμού. Αντίθετα, δημοκρατικές αξίες, όπως αυτές της ελευθερίας του λόγου και της συνάθροισης για τη διεκδίκηση αιτημάτων πέρα από αυτά που καθορίζει η ηγεσία, εκλαμβάνονται ως άκρως επικίνδυνες.<sup>4</sup>

Στην περίπτωση των ενόπλων δυνάμεων είναι φυσικό για την αποτελεσματική τους λειτουργία να κυριαρχούν αξίες, όπως η πειθαρχία και η υπακοή προς τους ιεραρχικά ανώτερους. Ωστόσο, για την αποφυγή κρουσμάτων αυταρχικότητας, δεσποτισμού και παράνοιας της εξουσίας, υπάρχουν κανόνες που διέπουν τις σχέσεις των ανωτέρων σε βαθμό με αυτές των κατωτέρων τους και η εφαρμογή των κρίνεται από στρατιωτικό δικαστικό σώμα το οποίο δεν έχει «εξαρτήσεις» από την ηγεσία των ενόπλων δυνάμεων. Μάλιστα, σε εξαιρετικές βέβαια περιπτώσεις, γίνεται αποδεκτή ακόμη και η άρνηση των κατωτέρων να εκτελέσουν τις εντολές των ιεραρχικά ανωτέρων τους.<sup>5</sup> Κάτι τέτοιο, όμως, δεν έχει γίνει ποτέ αποδεκτό στις милитарιστικές, συνήθως προσωποκεντρικές, ομάδες και κοινωνίες.

### *Μιλитарισμός και Κοινωνία Πολιτών*

Η προσπάθεια χειραγώγησης της κοινής γνώμης από τον κρατικό μηχανισμό δεν είναι σύγχρονο φαινόμενο. Ωστόσο, κατά τη διάρκεια του εικοστού αιώνα έδειξε να έχει αναπτυχθεί σε μια ιδιαίτερη μορφή τέχνης. Κλασικό παράδειγμα ο Πρώτος Παγκόσμιος Πόλεμος, όπου τα κράτη της Ευρώπης και οι ΗΠΑ χρησιμοποίησαν εκτεταμένα τόσο τα έντυπα μέσα όσο και τον κινηματογράφο για τους εθνικιστικούς και στρατιωτικούς τους στόχους και σκοπούς.<sup>6</sup> Η τάση αυτή έδειξε να ενισχύεται από τη δημιουργία απολυταρχικών καθεστώτων κατά τη διάρκεια του μεσοπολέμου, κυρίως σε Σοβιετική Ένωση, Ιταλία, Ισπανία και Γερμανία, όπου τα Μέσα Μαζικής Επικοινωνίας χρησιμοποιήθηκαν με εμφαντικό τρόπο για την επίτευξη των προπαγανδιστικών στόχων της κρατικής εξου-

---

4. P. Reagan, *Organizing Societies for War: The Process and Consequences of Societal Militarization* (Westport: Praeger, 1994)

5. M. J. Osiel, *Obeying Orders: Atrocity, Military Discipline and the Law of War* (New Brunswick, NJ: Transaction Publ., 2005) 2nd edition σελ.357-366

6. Σε ομιλία του στην Εταιρεία Ιστορικών της Μινεσότα (Minnesota Historical Society), ο Guy Stanton Ford, Διευθυντής του Τμήματος Εκπαίδευσης της Επιτροπής Πληροφόρησης του Κοινού (Committee on Public Information-CPI) τόνισε το 1919, ότι «Πίσω από τους άνδρες και τα όπλα, πίσω από τα στρατιωτικά σώματα και το ναυτικό, πίσω από τις αποθήκες υλικού πολέμου και τα εργοστάσια παραγωγής πολεμικού υλικού, υπάρχει ένας ισότιμος σε αξία πόλεμος που διεξάγεται. Είναι η μάχη για την κατάκτηση των απόψεων των ανδρών και την κυριαρχία επί των πεποιθήσεών τους». G.S. Ford, "America's Fight for Public Opinion", *Minnesota History Bulletin*, Vol.3, No.1 (1919)

σίας.<sup>7</sup> Η έλευση του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου, καθώς και του Ψυχρού Πολέμου δεν άφησαν καμία αμφιβολία για την αξία της χρήσης των ενημερωτικών και ψυχαγωγικών μέσων στη διαμόρφωση πολιτικών απόψεων και συμπεριφορών.<sup>8</sup> Καταλυτική, για την εξελικτική πορεία της τέχνης της προπαγάνδας και της διαμόρφωσης της κουλτούρας-συμπεριφοράς των πολιτών, ήταν η ανάπτυξη αρχικά της τηλεόρασης και αργότερα της ηλεκτρονικής επικοινωνίας. Και οι δύο εφευρέσεις προσέφεραν στον κρατικό μηχανισμό τη δυνατότητα πρόσβασης στην οικία και στο χώρο συγκέντρωσης των πολιτών τους, καθώς και στον αντίστοιχο των κατοίκων όλης της υφηνλίου.<sup>9</sup>

Η αναζήτηση διαδρομών και μεθόδων άσκησης επιρροής στη διαμόρφωση των αξιών και συμπεριφορών των πολιτών, υπήρξε αρχέγονο αίτημα όλων των κρατικών μηχανισμών, όπου παραδοσιακά ο θεσμός της εκπαίδευσης είχε κληθεί να αναλάβει το μεγαλύτερο φορτίο. Όμως, οι εξελίξεις τόσο στον τομέα της επικοινωνίας όσο και σε αυτόν της ίδιας της εκπαίδευσης, λόγω των τεκτονικών αλλαγών στην τεχνολογία, απέδειξε ότι το σχολείο ίσως δεν είναι και ο πλέον κατάλληλος θεσμός-μηχανισμός για την υιοθέτηση αξιών και συμπεριφορών που σχετίζονται με την υπακοή, την πειθαρχία και το συστηματικό έλεγχο των δραστηριοτήτων των πολιτών. Επιπλέον, λόγω της σταδιακής κατάργησης της στρατιωτικής θητείας και της υιοθέτησης του θεσμού του επαγγελματία στρατιώτη, ο κρατικός μηχανισμός απώλεσε μια πρόσθετη δυνατότητα άσκησης επιρροής στη διαμόρφωση της κουλτούρας των πολιτών. Σε αντιδιαστολή, όμως, με τα παραπάνω, δημιουργήθηκε, κατά τη μεταπολεμική περίοδο, η πεποίθηση ότι ο βαθμός και οι δυνατότητες απορρόφησης αξιών και συμπεριφορών όπως οι ανωτέρω είναι μεγαλύτερες όταν ο πολίτης εκτελεί ή θεωρεί ότι εκτελεί «ελεύθερα» την αγαπημένη του απασχόληση στο οικείο περιβάλλον του σπιτιού του ή στον τόπο συνάθροισης με τους φίλους του.

Θα πρέπει να σημειωθεί ότι οι ένοπλες δυνάμεις και οι αξίες και συμπεριφορές που οφείλουν να χαρακτηρίζουν το ανθρώπινο δυναμικό τους δεν είναι στοι-

7. Δεν είναι τυχαίο ότι κατά τη διάρκεια του μεσοπολέμου, το φαινόμενο των στρατιωτικών δικτατοριών και των απολυταρχικών καθεστώτων έχει λάβει τέτοια διάσταση ώστε να επικρατήσει και στα περισσότερα κράτη της Νοτιο-Ανατολικής Ευρώπης (στην Ελλάδα με το καθεστώς του Στρατηγού Ιωάννη Μεταξά, στην Αλβανία με αυτό του Βασιλιά Αχμέτ Ζώγου, στη Βουλγαρία με αυτό του Βασιλιά Μπόρις III, στη Ρουμανία με αυτό του Βασιλιά Καρόλου II και στην Τουρκία με αυτό των Στρατηγών Μουσταφά Κεμάλ και Ισμέτ Ίνονου)

8. P. Major and R. Mitter, "East is East and West is West? Towards a comparative socio-cultural history of the Cold War", *Cold War History*, Vol.4, No.1 (2003)

9. Σύμφωνα με το «Λεξικό της Νέας Ελληνικής» του Καθ. Μπαμπινιώτη, ως Προπαγάνδα ορίζεται (1) η με κάθε μέσο συστηματική προσπάθεια μονόπλευρου επηρεασμού της κοινής γνώμης προς ορισμένη κατεύθυνση. (σελ.1503) Η ετυμολογία της λέξης propaganda (ουσιαστικό) προέρχεται από το ρήμα *propagere* που σημαίνει φυτεύω, τοποθετώ μέσα σε κάτι.

χείο ξένο προς τον πολίτη κάθε χώρας. Από την περίοδο της Γαλλικής Επανάστασης έως και τις ημέρες μας, η έννοια των πολιτικών δικαιωμάτων των κατοίκων κάθε έθνους-κράτους είναι άμεσα συνδεδεμένη με την στρατιωτική τους υποχρέωση, ιδιαίτερα με την προάσπιση της χώρας σε περίοδο πολέμου, και την επίδειξη στρατιωτικών αξιών και φρονημάτων. Ακολουθώντας το αρχαίο ελληνικό πρότυπο, ο δυτικός κόσμος γαλουχείται με την ιδέα ότι ο πολίτης-στρατιώτης είναι αυτός που θα υπερασπιστεί την πολιτική και γεωγραφική ακεραιότητα του κράτους του αλλά και την κοινωνική ευημερία καλύτερα από κάθε μισθοφόρο, όταν και μόνο όταν το τελευταίο όμως έχει γίνει μέρος της πνευματικής και υλικής του ταυτότητας.<sup>10</sup> Αν σε αυτό προστεθεί και η ικανότητα του στρατιωτικού μηχανισμού να δημιουργεί ομοιογενείς ομάδες μέσα από ένα ετερόκλητο (εθνικά, φυλετικά, θρησκευτικά, φύλου και μητρικής γλώσσας) σύνολο ανθρώπων, είναι φυσικό για κάθε κρατικό μηχανισμό να επενδύει στην εξάπλωση των στρατιωτικών αξιών και συμπεριφορών σε όσο το δυνατόν μεγαλύτερο τμήμα του πληθυσμού.

Δεν είναι, βέβαια, λίγοι οι δυτικοί, κυρίως, στοχαστές που προειδοποιούν για τους κινδύνους που ελοχέουν από τη μεγάλη εξάπλωση των μιλιταριστικών αξιών και συμπεριφορών σε μια πολιτεία. Για παράδειγμα, ο Harold Lasswell σημειώνει ότι οι βιομηχανικές κοινωνίες φέρουν μαζί τους συγκεκριμένα χαρακτηριστικά που τις οδηγούν στη δημιουργία καθεστώτων αστυνομικού-στρατιωτικού χαρακτήρα και στην κατάργηση των φιλελεύθερων δημοκρατικών αξιών και συμπεριφορών.<sup>11</sup> Κινούμενος σε παρόμοια γραμμή σκέψης, ο Jurgen Habermas υποστηρίζει ότι από τη φεουδαρχία και μετά, στη Δύση δημιουργήθηκε η «Δημόσια Σφαίρα», που επιτρέπει στους πολίτες να ασκούν κριτική σε όλους τους πολιτικούς παράγοντες, ακόμη και στον ίδιο τον κρατικό μηχανισμό. Είναι προς το συμφέρον των πολιτών δημοκρατικών καθεστώτων να υπερασπιστούν αυτό το δημοκρατικό κληροδότημα από επικίνδυνες αξίες και συμπεριφορές που προωθούν η τεχνολογία, οι μεγάλες επιχειρήσεις και το κράτος, όπως για παράδειγμα την τάση τους για αφομοίωση και πλήρη έλεγχο επί των κοινωνικών και πολιτικών διεργασιών.<sup>12</sup> Στο ίδιο μήκος κύματος κινείται και ο Herbert Marcuse που τονίζει τις απειλές τις οποίες φέρει ο εκσυγχρονισμός σε τεχνολογία και γραφειοκρατία για τη δημοκρατία με τη δημιουρ-

---

10. R. Claire Snyder, *Citizen-Soldier and Manly Warriors* (New York: Rowman and Littlefield, 1999)

11. H. Lasswell, "The Garrison State", *American Journal of Sociology*, Vol.46, (1941) σελ.460-461

12. J. Habermas, *The Structural Transformation of the Public Sphere* (Cambridge: MIT Press, 1996)



γία μονοδιάστατων (one-dimensional) ανθρώπων και κοινωνικών ομάδων αλλά και τη συνεχή τάση για κοινωνικό και πολιτικό έλεγχο.<sup>13</sup>

Φυσικά, δεν είναι μόνο η εξάπλωση των μιλιταριστικών αξιών και συμπεριφορών από τα τεχνολογικά μέσα της εποχής μας που προκαλούν βαθιά ανησυχία αλλά και η αποδοχή από κοινωνικούς φορείς και ιδιώτες της ταυτότητας του καταναλωτή ως ισότιμη με αυτήν του πολίτη. Όπως σημειώνει χαρακτηριστικά η Hanna Arendt, ένα από τα μεγαλύτερα κοινωνικά και πολιτικά προβλήματα που γεννήθηκαν μεταπολεμικά στο δυτικό κόσμο ήταν αυτό του ελεύθερου χρόνου. Ιδιωτικές εταιρείες αλλά και κρατικοί οργανισμοί προσπαθούσαν και συνεχίζουν να αναζητούν, έως και τις ημέρες μας, τρόπους που προσφέρουν στον πολίτη «αρκετές ευκαιρίες για καθημερινή εξάντληση ώστε να κρατήσουν την ικανότητα [του/της] για κατανάλωση ακέραια».<sup>14</sup> Ακολουθώντας παρόμοιο σκεπτικό, ο Habermas τονίζει ότι ένα από τα μεγαλύτερα κατορθώματα του καπιταλισμού και των ιδιωτικών εταιρειών είναι ότι έπεισαν τους πελάτες τους ότι οι αποφάσεις που λαμβάνουν για την ποσοτική και ποιοτική κατανάλωση αγαθών αντικατροπίζουν την αντίληψη που έχουν για την ταυτότητά τους ως πολίτες. Αποτέλεσμα δε αυτών είναι «η συμπεριφορά του πολίτη κατά τον ελεύθερο χρόνο του, από τη στιγμή που καθίσταται μέρος του κύκλου παραγωγής και κατανάλωσης, να γίνεται μη-πολιτική» ενώ ταυτόχρονα υποχρεώνει τον κρατικό μηχανισμό να τον αντιμετωπίζει ως πελάτη.<sup>15</sup>

### *Μέσα Μαζικής Επικοινωνίας και Πόλεμος*

Λόγω της μη-εμπλοκής της χώρας μας σε πόλεμο κατά τα τελευταία ογδόντα χρόνια, είναι αυτονόητο ότι για την πληρέστερη ανάλυση και κατανόηση του φαινομένου αυτού θα πρέπει να χρησιμοποιηθούν παραδείγματα από κράτη που βιώνουν έντονα τέτοιες καταστάσεις όπως οι ΗΠΑ, το Ηνωμένο Βασίλειο, η Ρωσία και κάποια μικρότερα σε Αφρική και Ασία. Το εύρος της επιρροής που μπορούν να ασκήσουν οι ΗΠΑ σε επίπεδο αντιλήψεων, συμπεριφοράς αλλά και πράξεων σε παγκόσμιο επίπεδο σε συνάρτηση με τη δυνατότητα εύρεσης πρωτογενών αλλά και δευτερογενών πηγών, οδήγησαν αναπόφευκτα στην επιλογή της ως ερευνητικού παραδείγματος (case study) για την κατανόηση του συγκεκριμένου θέματος.

Οι εξελίξεις στις μορφές του πολέμου σε συνδυασμό με τις αντίστοιχες στους τομείς της τεχνολογίας και της επικοινωνίας ήταν φυσικό να επηρεάσουν και

---

13. H. Marcuse, *One-Dimensional Man* (Boston: Beacon, 1964)

14. H. Arendt, *The Human Condition* (Chicago: University of Chicago Press, 1989) σελ.123, 131

15. Habermas, *op.cit.*, σελ.160, 195

τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβάνονται και αναπαράγουν το φαινόμενο αυτό τα μέσα μαζικής επικοινωνίας. Για παράδειγμα, οι πόλεμοι μεταξύ μαζικών στρατών και οι μικρές αποστάσεις μάχης αποτελούν πλέον αντικείμενο των μαθημάτων ιστορίας των στρατιωτικών ακαδημιών αλλά και των συζητήσεων μεταξύ «παλαίμαχων» στρατιωτικών και δημοσιογράφων. Οι σύγχρονες μορφές πολέμου, επιζητούν τη χρήση όσο το δυνατόν μικρότερου σε ανθρώπινο δυναμικό στρατιωτικών μονάδων και μεγαλύτερη αυτή των «έξυπνων» όπλων, όπως πυραύλων μεσαίου και μεγάλου βεληνεκούς που καθοδηγούνται για την πορεία τους από δορυφορικά σήματα, μη-επανδρωμένα αεροσκάφη (drone) ελεγχόμενα από απόσταση (remote control), e-βόμβες που έχουν σχεδιαστεί για την πλήρη εξουδετέρωση ηλεκτρονικών και ηλεκτρικών συστημάτων και άλλων. Σε αντίθεση με το πρόσφατο παρελθόν όπου όλοι μπορούσαν να έχουν μια σχετική αντίληψη για τα όπλα του πολέμου και τις επιπτώσεις που αυτά θα μπορούσαν να προκαλέσουν σε μάχιμο ή άμαχο πληθυσμό, η κατανόηση του φαινομένου του πολέμου σήμερα απαιτεί εξειδίκευση, συνεχή ενημέρωση για τα επιτεύγματα των ενόπλων δυνάμεων σε τεχνολογικό επίπεδο αλλά και σχετική εμπειρία σε πολεμικές συρράξεις.<sup>16</sup>

Επιπρόσθετα, οι νεότερες γενεές φαίνεται ότι έχουν γίνει πιο ευάλωτες σε καταστάσεις έντασης ή και πολεμικής σύγκρουσης που έχουν ενορχηστρώσει είτε αποτελεσματικά είτε και αδέξια τα μέλη κρατικού φορέα ή και διεθνών οργανισμών. Μεταξύ των αιτιών θεωρείται το γεγονός ότι οι νέοι, ιδιαίτερα αυτοί της μεταψυχροπολεμικής περιόδου, δεν είχαν τη δυνατότητα να καταστούν αποδέκτες της μνήμης, θετικής και αρνητικής, που μετέφεραν δικοί τους άνθρωποι που επέζησαν από πολεμικές συγκρούσεις. Επίσης, η απομάκρυνση των από τις εμπειρίες που προσφέρει η στρατιωτική θητεία, λόγω της δημιουργίας επαγγελματικού στρατού στα περισσότερα κράτη της Δύσης, γίνεται κατανοητό ότι οι νέοι έχουν εναποθέσει την πίστη τους για ορθή διαχείριση των πολεμικών επιχειρήσεων και συγκρούσεων στους «ειδικούς».

Σε πολλές δε περιπτώσεις, όπως αυτές της μεταπολεμικής Ελλάδας, είναι έτσι δομημένη η κοινωνική και η πολιτειακή κουλτούρα ώστε η ενασχόληση ή το ενδιαφέρον των πολιτών με θέματα στρατιωτικού ενδιαφέροντος, όπως οι πολεμικές συγκρούσεις και οι εξοπλισμοί, να τους τοποθετεί αυτόματα σε ακραίες πολιτικές ομάδες με εθνικιστικό ιδεολογικό προσανατολισμό. Αν σε αυτό προ-

---

16. Οι εξελίξεις στους τομείς των επικοινωνιών, των ηλεκτρονικών υπολογιστών και των οπλικών συστημάτων ήταν τόσο ραγδαίες κατά τη διάρκεια της μεταψυχροπολεμικής περιόδου που το χάσμα ενόπλων δυνάμεων και απλών πολιτών διευρύνθηκε τρομακτικά. Η υιοθέτηση του δικτυοκεντρικού μοντέλου πολέμου και επιχειρήσεων όπου μόνο μια μικρή ομάδα στρατιωτικών με υψηλή τεχνολογική παιδεία συγκεντρώνουν τις πληροφορίες και σχηματίζουν την εικόνα των επιχειρήσεων είναι φυσικό να διευρύνει το χάσμα αυτό ακόμη και μεταξύ των στελεχών των ενόπλων δυνάμεων.

στεθεί και η «σκιά» της δικτατορίας των συνταγματαρχών που εξακολουθεί να κυριαρχεί στην ιδεολογική αντιπαράθεση της «Δεξιάς» με την «Αριστερή» κουλτούρα και διάνοηση, είναι φυσικό να δημιουργούνται πρόσθετα εμπόδια στην προσπάθεια για καλύτερη ενημέρωση των πολιτών σε στρατιωτικά θέματα αλλά και πιθανής ανάπτυξης των σχέσεων μεταξύ στρατού και κοινωνίας.

### *Ηλεκτρονικά Παιχνίδια Πολέμου και η εξέλιξη των σχέσεων της Βιομηχανίας της Διασκέδασης και των Ενόπλων Δυνάμεων στις ΗΠΑ*

Σε αντίθεση με τις παλαιότερες γενεές, λοιπόν, που είχαν ως πηγή πληροφόρησης τον πατέρα, τον παππού, το θείο, το γείτονα αλλά και τον έντυπο τύπο για την «ενημέρωση και εκπαίδευση» των νέων πολιτών σε θέματα πολέμου, στον εικοστό-πρώτο αιώνα το έργο αυτό στα κράτη της Δύσης φαίνεται ότι έχουν αναλάβει οι μεγάλες βιομηχανίες ηλεκτρονικών ψυχαγωγικών παιχνιδιών. Δεν είναι απολύτως σίγουρο ότι οι στρατιωτικές ηγεσίες των ψυχροπολεμικών υπερδυνάμεων γνώριζαν τις πραγματικές δυνατότητες των παιχνιδιών πολέμου. Όμως, δεν είναι τυχαίο το ότι ιστορικά η σχέση της βιομηχανίας της ηλεκτρονικής διασκέδασης με τη θεματική των πολεμικών συγκρούσεων αρχίζει την περίοδο 1962-67, περίοδο κορύφωσης του Ψυχρού Πολέμου μεταξύ Ανατολής και Δύσης, μέσα από μελέτες του Hingham Institute του MIT (Massachusetts Institute of Technology) σχετικά με το ζήτημα του Πολέμου στο Διάστημα (Space Warfare)<sup>17</sup> και της ερευνητικής ομάδας της εταιρείας στρατιωτικών ηλεκτρονικών, Sanders Associates.<sup>18</sup> Και μπορεί η ανάπτυξη της βιομηχανίας των ηλεκτρονικών παιχνιδιών πολέμου κατά τις επόμενες δεκαετίες να ήταν, μεταξύ άλλων, και θέμα χρονικών συγκυριών, όμως ταυτόχρονα έθεσε τα θεμέλια για τη ανάγκη δόμησης πολύ καλής συνεργασίας μεταξύ των ενόπλων δυνάμεων, των πανεπιστημιακών ιδρυμάτων και της βιομηχανίας της διασκέδασης.

Η άνοδος των Ρεπουμπλικανών, Ρόναλντ Ρέγκαν και Τζώρτζ Μπους, στην εξουσία των ΗΠΑ τη δεκαετία του 1980 και η θέλησή τους για χρηματοδότηση ερευνών σχετικά με τη θεματική του «Πολέμου των Άστρων» (Star Wars) έδωσε πρόσθετη ώθηση στην ανάπτυξη της βιομηχανίας των ηλεκτρονικών συσκευών και κατά συνέπεια και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Μάλιστα, ήταν τόσο μεγάλο το ενδιαφέρον των ενόπλων δυνάμεων για την αξιολόγηση των ικανοτήτων και δεξιοτήτων του ανθρώπινου δυναμικού που προσέφερε το ηλεκτρο-

17. St. Kline, N. Dyer-Witherford and G. De Peuter, *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture and Marketing* (Cambridge, Mass: MIT Press, 1996) σελ.84

18. Ibid., σελ.92.



νικό παιχνίδι «Περιοχή Πολέμου» (Battlezone) της Atari, ώστε ο Στρατός Ήθρας να ενσωματώσει μια παραλλαγή αυτού στην εκπαίδευση των οδηγών των τεθωρακισμένων. Ανάλογη συμπεριφορά προς αντίστοιχα ηλεκτρονικά παιχνίδια που ανέπτυσαν το βαθμό συντονισμού χεριού και οφθαλμού έδειξε και η Πολεμική Αεροπορία για την εκπαίδευση των πιλότων μαχητικών αεροσκαφών.<sup>19</sup> Η ανάγκη των Αμερικανικών Ενόπλων Δυνάμεων για καινοτόμες ιδέες στο χώρο της τεχνολογίας έξω από το «στενό», παραδοσιακό τρόπο σκέψης των στρατιωτικών, τους ώθησε στη σύσφιγξη των σχέσεών τους με την ηλεκτρονική βιομηχανία της διασκέδασης. Η δημιουργία του Γραφείου Αμυντικών Προτύπων και Απομίμησης (Defense Modeling and Simulation Office-DMSO) και της Επιτροπής για την Ανάπτυξη της Έρευνας Αμυντικών Προγραμμάτων (Defense Advanced Research Project Agency-DARPA) στο Υπουργείο Εθνικής Άμυνας των ΗΠΑ, τη δεκαετία του 1990, κατοχύρωσε θεσμικά τις πρωτοβουλίες που έπρεπε να ληφθούν για την επίτευξη των συγκεκριμένων στόχων.<sup>20</sup>

Οι δυνατότητες που προσέφεραν ορισμένα ηλεκτρονικά παιχνίδια πολέμου στην ανάπτυξη στρατιωτικών δεξιοτήτων, ιδιαίτερα της λήψης αποφάσεων κατά τη διάρκεια εμπλοκής σε μάχη, σε συνδυασμό με τους αυστηρούς περιορισμούς σε χρόνο και χρήμα που πάντα κατατρέχουν τις ηγεσίες των ενόπλων δυνάμεων και ιδιαίτερα τα σώματα των Πεζοναυτών και του Στρατού Ήθρας, ήταν φυσικό να επιταχύνουν την ανάπτυξη των σχέσεων μεταξύ του στρατού και της βιομηχανίας της ηλεκτρονικής διασκέδασης. Η δημιουργία επιτροπής αξιολόγησης 30 σχεδόν ηλεκτρονικών παιχνιδιών πολέμου από τη Διοίκηση των Πεζοναυτών και η επιλογή πέντε από αυτά για την αξιοποίησή τους από το Σώμα τη δεκαετία του 1990, αποτέλεσε σίγουρα ένα σημαντικό βήμα προς τη σύσφιξη των σχέσεων.<sup>21</sup> Το ίδιο σημαντικό ήταν και η συμφωνία του Σώματος των Πεζοναυτών με τη Mak Technologies το 1997 για τη δημιουργία του παιχνιδιού MEU 2000 προς χρήση τόσο από τους πολίτες όσο και από τις ένοπλες δυνάμεις.<sup>22</sup> Η γέννηση παιχνιδιών με την ιδιότητα να διασκεδάζουν τους

---

19. J. Der Derian, *Virtuous War: Mapping the Military-Industrial-Media-Entertainment Network* (Colorado: Westview Press, 2001) σελ.89 και E. Halter, *From Sun Tzu to Xbox: War and Video Games* (New York: Thunder's Mouth Press, 2001) σελ.118

20. National Research Council, *Modeling and Simulation: Linking Entertainment and Defense* (Washington, DC: National Academies Press, 1997) σελ.1 και T. Lenoir, "Programming Theaters of War: Gamemakers as Soldiers", Stanford University Paper, 20 Νοεμβρίου 2005

21. Τα παιχνίδια που επιλέχθηκαν ήταν τα: *Harpoon 2*, *Operation Crusader*, *Patriot*, *Tigers on the Prowl* και *Doom*. Μάλιστα το τελευταίο μετεξελίχθηκε σε *Marine Doom* και λέγετε ότι χρησιμοποιήθηκε για την εκπαίδευση των Πεζοναυτών κατά τη διάρκεια των επιχειρήσεων στη Γιουγκοσλαβία στη δεκαετία του 1990. Ibid, σελ.26

22. T. Lenoir, "All but War is Simulation: The Military-Entertainment Complex ", *Configurations*, Vol.8, No.3, (2000), σελ.325

πολίτες και να εκπαιδεύουν το στρατιωτικό δυναμικό της χώρας ήταν γεγονός. Η ανακοίνωση, μερικά χρόνια αργότερα, των 25 ηλεκτρονικών παιχνιδιών (commercial-off-the-self, COTS) τα οποία χρησιμοποιεί επίσημα, ακόμη και σήμερα, το Σώμα των Πεζοναυτών για την εκπαίδευση του ανθρώπινου δυναμικού του, επισημοποίησε την υπάρχουσα σχέση. Θα ισχυροποιηθεί, μάλιστα, ακόμη περισσότερο με την έλευση, το 2002, από το Στρατό Ξηράς, του ηλεκτρονικού παιχνιδιού *America's Army*.

Το *America's Army* αποτελεί κομβικό σημείο στην ανάπτυξη των σχέσεων των ενόπλων δυνάμεων και της ηλεκτρονικής βιομηχανίας της διασκέδασης για τον 21ο αιώνα. Πρώτο από όλα, το συγκεκριμένο ηλεκτρονικό παιχνίδι διαδραμάτισε καθοριστικό ρόλο στον τρόπο σκέψης και δράσης των ενόπλων δυνάμεων για τη στρατολόγηση ικανότατων στελεχών στον επαγγελματικό τους στρατό και επίλυση του δημογραφικού προβλήματος. Δεν είναι τυχαίο ότι τρία χρόνια πριν από την εμφάνιση του συγκεκριμένου παιχνιδιού, το 1999, ο Στρατός Ξηράς των ΗΠΑ αντιμετώπιζε οξύτατο πρόβλημα στην προσέλκυση επαγγελματιών οπλιτών.<sup>23</sup> Παρατηρώντας ότι το 79% των παιδιών, ηλικίας 7-17 ετών, έπαιζε βίντεο και διαδικτυακά ηλεκτρονικά παιχνίδια για χρονικό διάστημα μεγαλύτερο των 8 ωρών την εβδομάδα και ότι το 77% αυτών ήταν αρσενικού φύλου,<sup>24</sup> ο Αμερικανικός Στρατός αποφάσισε να επενδύσει γύρω στα 12 εκατομμύρια δολάρια για τη δημιουργία του *America's Army*, ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού που θα το προσέφερε δωρεάν σε όλους τους χρήστες του διαδικτύου. Μέσω του παιχνιδιού αυτού, η ηγεσία του στρατού ήλπιζε ότι όχι μόνο θα έλυνε το δημογραφικό πρόβλημα που αντιμετώπιζε με τους επαγγελματίες οπλίτες, με τον πιο οικονομικό τρόπο,<sup>25</sup> αλλά θα είχε και τη δυνατότητα της επιλογής. Κρίνοντας από το αποτέλεσμα της πολιτικής αυτής κατά την τελευταία δεκαετία, ο στόχος δείχνει να έχει, αριθμητικά τουλάχιστον, επιτευχθεί.<sup>26</sup>

23. Σύμφωνα με αναφορές του κρατικού τηλεοπτικού καναλιού, η αναζήτηση επαγγελματιών οπλιτών από τον Στρατό Ξηράς των ΗΠΑ το 1999 ήταν κατά 6.300 μικρότερη από το ζητούμενο, ελάχιστο αριθμό των πραγματικών του αναγκών.. E. Fransworth, "Being All That They Can Be", PBS.org, 12 Μαρτίου 1999.

24. D. Walsh, "Video Game Violence and Public Policy", Paper, (University of Chicago, 2001)

25. Σύμφωνα με αναφορές, τόσο το Σώμα των Πεζοναυτών όσο και των Ειδικών Δυνάμεων των ΗΠΑ εκπαιδεύει τα στελέχη του πριν από αποστολές σε Ιράκ και Αφγανιστάν με τη χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών που αναπλάθουν εικόνες πολέμου και ανταρτοπολέμου από τα πεδία των επιχειρήσεων. Η νέα γενιά στρατιωτών του 21ου αιώνα είναι ευρύτερα γνωστοί και ως «nerds» λόγω της ιδιαίτερης εξοικείωσης και ενασχόλησης με τα ηλεκτρονικά μέσα. R. Andersen and M. Kurti, "From *America's Army* to *Call of Duty*: Doing Battle with the Military Entertainment Complex", *Democratic Communique*, Vol.23, No.1 (2009) σελ.50

26. J. De Avila, "Army lures civilians with video games", *The Wall Street Journal*, 30 Ιουλίου 2008 και J. Holmes, "US military is meeting recruitment goals with video games-but at what cost?", *Christian Science Monitor*, 28 Δεκεμβρίου 2009

Δεύτερον, συνέβαλε τα μέγιστα στην προώθηση των σχέσεων του στρατού με την τριτοβάθμια εκπαίδευση και ιδιαίτερα με ιδρύματα που είχαν αναπτύξει ή ήθελαν να ασχοληθούν συστηματικά με την τεχνολογική έρευνα και ανάπτυξη (Research and Development). Έτσι, πέρα από τη συνεργασία του με το MIT, ο στρατός ενίσχυσε το 1999 με 45 εκατομμύρια δολάρια το Πανεπιστήμιο της Νότιας Καλιφόρνιας (University of Southern California-USC) για τη δημιουργία και ανάπτυξη του Ινστιτούτου για Δημιουργικές Τεχνολογίες (Institute for Creative Technologies-ICT). Στόχος του ICT ήταν και είναι «να φέρει πιο κοντά τη βιομηχανία της διασκέδασης με το στρατό και την πανεπιστημιακή κοινότητα...[για τη] δημιουργία και ανάπτυξη νέων, απόλυτα χρηστικών τεχνολογιών για την [εξυπηρέτηση της] γνώσης, της εκπαίδευσης και του χώρου δραστηριοτήτων των ενόπλων δυνάμεων».<sup>27</sup> Αν αναλογισθούμε το βαθμό της αντι-μιλιταριστικής κουλτούρας που διέκρινε την πανεπιστημιακή κοινότητα της Αμερικής πριν από το Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο,<sup>28</sup> τότε η δημιουργία του ICT και η διευρυνόμενη συνεργασία του στρατού με αξιόλογα πανεπιστημιακά ιδρύματα και κέντρα που ενεργοποιούνται στον τομέα της έρευνας και της τεχνολογίας, τόσο εντός της χώρας όσο και εκτός,<sup>29</sup> πιστοποιούν την πλήρη ανατροπή του παλαιότερου κλίματος.

Τρίτον, μέσω της δημιουργίας του συγκεκριμένου ηλεκτρονικού παιχνιδιού, ο Στρατός Ήθρας δημιούργησε τις προϋποθέσεις για τη ραγδαία ανάπτυξη των σχέσεων του με ιδιωτικές εταιρείες και επιχειρηματικούς ομίλους που δραστηριοποιούνται στο χώρο της επικοινωνίας με το νεανικό πληθυσμό της χώρας και ιδιαίτερα μέσω της ευχάριστης διαδικασίας του ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Σύμφωνα με τους Zyda et al, για την κατασκευή του *America's Army* ο Αμερικανικός Στρατός προσέγγισε και χρησιμοποίησε κορυφαίους σχεδιαστές, προγραμματιστές, αναλυτές από εταιρείες που κυριαρχούν στο χώρο αυτό, όπως οι Electronic Arts, η Kalisto, η Epic Games, η Vicious Cycle Software, η Interactive Magic και η Sony. Επίσης, προσέλαβε τους κορυφαίους επαγγελματίες ηχητικών εφέ από την Skywalker και την Dolby Laboratories για την πι-

---

27. Βλέπε το σκοπό ιδρύσεως του ICT στο διαδίκτυο μέσω του <http://www.ict.usc.edu>

28. Γ.Ν. Καραμπελιάς, *Κοινωνιολογία και Ένοπλες Δυνάμεις: Μια παρεξηγημένη σχέση* (Αθήνα: Νομική Βιβλιοθήκη, 2009) σελ.15-18

29. Χαρακτηριστικά αναφέρονται τα Πανεπιστήμια: Harvard, Princeton, Johns Hopkins, Northwestern, Ohio, Florida State, Boston και ιδρύματα όπως τα: Carnegie, RAND, Brookings, American Enterprise. K. Williams, "The military's role in stimulating Science and Technology: The turning point", *Foreign Policy Research Institute*, (Μάιος 2010) και D. Day, "Invitation to Struggle: The history of civilian-military relations in space", in J. Logsdon (ed), *Exploring the Unknown* (Washington,DC: NASA, 1996). Επίσης, στις 23 Νοεμβρίου 2013, η Γερμανική Εφημερίδα *Suddeutsche Zeitung* ανέφερε 22 Πανεπιστήμια και Ερευνητικά Ιδρύματα της χώρας που έχουν, από το 2000, λάβει 10 εκατομμύρια δολάρια για έρευνα από τις Αμερικανικές Ένοπλες Δυνάμεις.

στότερη απόδοση των ήχων που παράγονται κατά τη διάρκεια μιας πραγματικής μάχης.<sup>30</sup> Επιπρόσθετα, ανέπτυξε συνεργασίες με κορυφαίες εταιρίες προώθησης ηλεκτρονικών παιχνιδιών, όπως η NMA, η Game Live, η Red Storm και η Γαλλική Ubisoft,<sup>31</sup> ενώ ταυτόχρονα διεύρυνε τις σχέσεις που είχε καλλιεργήσει τόσο με μεγα-εταιρείες πώλησης προϊόντων, όπως, η Sears και η Army-Navy, καθώς και με αυτές που απευθύνονται σε νεανικό-δυναμικό κοινό, όπως η NASCAR (οργάνωσης αγώνων ταχύτητας αυτοκινήτων) και η GMR (οργάνωσης αγώνων με μηχανές).<sup>32</sup>

Τέλος, η απήχηση του *America's Army* στη νεολαία ήταν φυσικό να δημιουργήσει κίνητρο και σε άλλα σώματα των ενόπλων δυνάμεων για κατασκευή ηλεκτρονικών παιχνιδιών που βρίσκονταν πιο κοντά στις ιδιαιτερότητες του κάθε όπλου. Πράγματι, η βιομηχανία παιχνιδιών ηλεκτρονικού πολέμου γνώρισε οργασμό ανάπτυξης στις αρχές του 21ου αιώνα και οι αμερικανικές ένοπλες δυνάμεις στο σύνολό τους διαδραμάτισαν ίσως το σημαντικότερο ρόλο. Για παράδειγμα, η σειρά παιχνιδιών *Delta Force* που δημιουργήθηκε από την Novalgic με άμεση συμμετοχή φορέων των Ειδικών Δυνάμεων χρησιμοποιήθηκε και στην εκπαίδευση των αποφοίτων της Στρατιωτικής Σχολής του West Point. Το παιχνίδι της Ubisoft's *Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield* δημιουργήθηκε μετά από εντολή του Στρατού Ξηράς για τη διερεύνηση των δεξιοτήτων των επαγγελματιών οπλιτών. Αντίστοιχα, το *KumaWar* ύστερα από εντολή του Combined Arms Support Command για την εκπαίδευση των αξιωματικών σε θέματα διακλαδικότητας. Επίσης, με προτροπή του Πολεμικού Ναυτικού δημιουργήθηκε από τη Microsoft το *Flight Simulator* για τους πιλότους αεροσκαφών και ελικοπτέρων ενώ το *Socom: US Navy Seals* για τις Ομάδες Υποβρύχιων Καταστροφών. Αντίστοιχα, λέγεται ότι μια ομάδα 40 εν ενεργεία Πεζοναυτών που μόλις είχαν επιστρέψει από το Ιράκ και το Αφγανιστάν παρείχαν συμβουλές, με εντολή της ηγεσίας τους, για τη δημιουργία του *Close Combat: First to Fight* με σκοπό να χρησιμοποιηθεί στην εκπαίδευση των ομοϊδεατών τους.<sup>33</sup> Τέλος, κάποια άλλα ηλεκτρονικά παιχνίδια που δημιουργήθηκαν από τις ένοπλες δυνάμεις έχουν διοχετευθεί στην αγορά με διαφορετική

30. M. Zyda, J. Hyles, A. mayberry, C. Wardynski, C. Capps, M. Osborn et al, "Entertainment R&D for Defense", *IEEE Computer Graphics and Applications*, Vol.23, No.1 (2003)

31. M. Peck, "Army licenses game to entertainment company", *National Defense*, December 2004 και K. Oser, "Big guns fall in line behind Army 'adver-game'", *Advertising Age*, 11 April 2005

32. A. Landman, "Sears to start selling line of official US military garb", *PRWatch*, 2 September 2008, και J. Menzer, "A perfect fit: Lt Gen. Freakley believes NASCAR is a perfect fit for Army's recruitment programs", *NASCAR.com*, 22 Φεβρουαρίου 2011.

33. <http://firsttofight.com/html/makingitreal.html>



ονομασία όπως το *Joint Force Employment* ως *Real War* και το *Janus* ως *TAC-OPS*.<sup>34</sup>

Βέβαια, δεν είναι όλα τα στελέχη των ενόπλων δυνάμεων, και ιδιαίτερα τα εμπειροπόλεμα, ενθουσιασμένα με την απήχηση που έχει σε όλους τους κλάδους η προσπάθεια βελτίωσης των δεξιοτήτων στρατιωτών, υπαξιωματικών και αξιωματικών μέσω της χρήσης ηλεκτρονικών παιχνιδιών πολέμου. Πιο συγκεκριμένα, κατά τη διάρκεια της Αμερικανικής επίθεσης στο Ιράκ το 2003, ο Διοικητής του Πέμπτου Σώματος Στρατού των ΗΠΑ αναφώνησε ειρωνικά προς τα στελέχη του ότι «οι εχθροί που πολεμάμε τώρα είναι λίγο διαφορετικοί» από αυτούς που πολεμάμε στα ηλεκτρονικά παιχνίδια πολέμου». <sup>35</sup> Όμως είναι τόσο πολλοί οι εμπλεκόμενοι και τόσα πολλά συμφέροντα που διακυβεύονται από στρατιωτικούς και ιδιωτικές επιχειρήσεις<sup>36</sup> που είναι βέβαιο ότι παρόμοιες φωνές είτε δεν θα δουν το φως της δημοσιότητας είτε θα αντιμετωπι-

34. J.C. Herz and M. Macedonia, “Computer Games and the Military: Two Views”, *Defense Horizons*, No.11 (2002)

35. R. Atkinson, “Generl: A Longer War Possible”, *Washington Post*, 28 Μαρτίου 2003. Εκτός από τα ερωτήματα γύρω από τη συνεισφορά της νέας γενιάς στρατιωτών στο πεδίο της μάχης, δεν είναι λίγοι αυτοί που υποστηρίζουν ότι είναι η πηγή βίαιων συμπεριφορών έναντι εχθρών και φίλων. Για παράδειγμα, ο Der Derain ότι τα παιχνίδια αυτά μαθαίνουν στους χρήστες-παίκτες πώς να σκοτώνουν χωρίς κάποιο συναίσθημα και τα θεωρεί υπεύθυνα για τις εκρήξεις βίας στα σχολεία των ΗΠΑ. [Der Derian, *Virtuous War* op.cit., σελ.10-11] Ο David Grossman θεωρεί επίσης ότι τα παιχνίδια μετατρέπουν τα παιδιά σε δολοφόνους-μακελάρηδες και μάλιστα τους κάνουν να το απολαμβάνουν, [όπως αναφέρεται στον H. Jenkins, “The War Between Effects and Meaning: Rethinking the Video Game Debate”, <http://web.mit.edu/cms/faculty/WarEffectMeaning.htm> (2005)] ενώ η Mary Sprio τα θεωρεί υπεύθυνα για τα όσα συνέβησαν στις φυλακές του Abu-Ghraib. M. Snider, “Big-Selling War Games May Carry Bigger Cost”, *USA Today*, 9 Ιουνίου 2004

36. Είναι χαρακτηριστικό ότι τη στιγμή που στις ΗΠΑ το δελτίο των ειδήσεων υπέστη μια δραματική καθίζηση από το ποσοστό του 90% στη δεκαετία του 1960 σε αυτό του 30% το 2000, [D.K. Thussu, “Live TV and Bloodless Deaths; War, Infotainment and 24/7 News” in D.K. Thussu and D. Freedman (eds), *War and the Media: Reporting Conflict 24/7* (London: Sage, 2003) σελ.121] το 69% των αρχηγών της οικογενείας δήλωσαν το 2006 ότι έπαιζαν ηλεκτρονικά παιχνίδια. [Electronic Software Association, “2007: Essential Facts About the Gaming Industry” (2007)] Αντίστοιχη έρευνα του PEW Internet & American Life Project το 2008 έδειξε ότι 97% των παιδιών ηλικίας 12-17 ετών (99% στα αγόρια και 94% στα κορίτσια) παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια. Για τους ενήλικες, 18 και άνω, το ποσοστό είναι στο 53%. [“Teens, Video Games and Civics”, “Adults and Video Games”, 16 Σεπτεμβρίου 2008] Επιπρόσθετα, για πολλούς, οι εισπράξεις από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια συναγωνίζονται τις αντίστοιχες των κινηματογραφικών ταινιών του Χόλυγουντ. Ως παράδειγμα αναφέρουν ότι η έλευση του παιχνιδιού *Halo 3* το 2007 έφερε στην εταιρεία παραγωγής του περί τα 170 εκατομμύρια δολάρια τις πρώτες 24 ώρες κυκλοφορίας του. Το εισόδημα που η κυκλοφορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών δημιούργησε το έτος, 2007, έφθασε τα 9.5 δισεκατομμύρια δολάρια [Electronic Software Association, “2008: Essential Facts About the Gaming Industry” ενώ το 2009 ανέβηκε το ποσό αυτό στα 11.7 δισεκατομμύρια μόνο στις ΗΠΑ. [Entertainment Software Association, 2009, *Industry Facts*”].

σθούν «επιστημονικά» και θα θεωρηθούν ως γραφικές.<sup>37</sup> Διότι, όπως τόνισαν οι Machin and Van Leeuwen, “σήμερα, τα πιο σημαντικά πολιτικά μηνύματα με τη μεγαλύτερη επιρροή στους πολίτες [δεν] βρίσκονται...στις ομιλίες των πολιτικών ή στις συνεδριάσεις των Κοινοβουλίων αλλά στις ταινίες του Χόλυγουντ και στα ηλεκτρονικά παιχνίδια».<sup>38</sup>

### *Ηλεκτρονικά Παιχνίδια Πολέμου και Κοινωνικές Κατασκευές*

Από τα κυριότερα επιτεύγματα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών πολέμου φαίνεται ότι είναι η αύξηση του βαθμού επιρροής των ενόπλων δυνάμεων στη διαμόρφωση της κουλτούρας και των αντιλήψεων της νεολαίας γύρω από το φαινόμενο του πολέμου. Σε αντίθεση με τον κινηματογράφο και την τηλεόραση όπου οι εικόνες του πολέμου εμφανίζονται σε επίπεδη διάσταση (two-dimensional) και ο θεατής είναι εξωτερικό στοιχείο προς τα τεκταινόμενα και κατά συνέπεια παθητικός, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια πολέμου εξ ορισμού απαιτούν την ενεργό συμμετοχή του χρήστη προσφέροντάς του μια πολυδιάστατη φαντασιακή πραγματικότητα που οφείλει να προκαλεί «θετικά» ερεθίσματα τις οπτικό-ακουστικές του αισθήσεις.<sup>39</sup> Έτσι ο χρήστης καθοδηγείται αναγκάζεται να πυροβολεί, να δημιουργεί παγίδες-θανάτου και να λαμβάνει αποφάσεις για τη χάραξη της μάχης που θα τον οδηγήσουν στην ολοκληρωτική επικράτηση επί του/των αντιπάλου/ων του. Το γεγονός ότι ο καλός χρήστης θα τύχει πλούσιων ανταμοιβών που θα τον βοηθήσουν να αντεπεξέλθει στις δύσκολες αποστολές που ακολουθούν την «αναρρίχηση» του στη σκάλα των δεξιοτήτων, είναι φυσικό να οδηγεί στην ανάπτυξη μιας αίσθησης συναισθηματικής ευφορίας στον συμμετέχοντα για τους αντιπάλους που σκοτώνει-

37. Είναι χαρακτηριστικό ότι υπάρχουν μελέτες που όχι μόνο δεν βρίσκουν μεγάλη σχέση μεταξύ Ηλεκτρονικών Παιχνιδιών Βίας και Βίαιης συμπεριφοράς [C. Ferguson, “The Good, the Bad and the Ugly: A Meta-Analytic Review of Positive and Negative Effects of Violent Video Games”, *Psychiatric Quarterly*, No.78 (2007) σελ.309] αλλά και να υπερθεματίζουν ότι τα συγκεκριμένα παιχνίδια αποτελούν πολύ καλή θεραπεία γι’αυτούς που υποφέρουν από κατάθλιψη [C. Ferguson and S. Rueda, “The Hitman Study: Violent Video Game Exposure Effects on Aggressive Behavior, Hostile Feelings and Depression”, *European Psychologist*, No.15 (2010) σελ.99]. Παρόμοια έρευνα του Γραφείου του Γενικού Εισαγγελέα της Κυβέρνησης της Αυστραλίας το 2010 έδειξε ότι η σύνδεση της βίαιης συμπεριφοράς των ανθρώπων λόγω της έκθεσής τους σε ηλεκτρονικά παιχνίδια βίας και πολέμου είναι «επιστημονικά» αλληλοσυγκρουόμενες (contested and inconclusive). Australian Government-Attorney-General’s Department, “Literature review on the impact of playing violent video games on aggression”, Σεπτέμβριος 2010. Πρόσβαση από <http://www.ag.gov.au/cca>

38. D. Machin and T. Van Leeuwen, “Computer Games as Political Discourse: The case of Black Hawk Down”, *Journal of Language and Politics*, Vol.4, No.1 (2005) σελ.119-120

39. Όπως χαρακτηριστικά τονίζει ο Aarseth, σε αντίθεση με το θέατρο, την τηλεόραση και τη λογοτεχνία, όπου ο θεατής-ακροατής είναι εξωγενές στοιχείο και κατά συνέπεια μη-ενεργός, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια απαιτούν την άμεση συμμετοχή του για να λειτουργήσουν. E. Aarseth, “Computer Game Studies, Year One in Game Studies”, *The International Journal of Computer Game Research*, Vol.1, No.1, (2001)

αφανίζει.<sup>40</sup> Η δημιουργία θετικών συναισθημάτων για κάθε επιδέξιο μακελάρη, έστω και αν πραγματοποιείται στο φαντασιακό χώρο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών πολέμου, δεν θα πρέπει να αφήνει κανέναν μας αδιάφορο.

Επιπλέον, μέσα από αυτή τη διαδικασία, ο χρήστης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών πολέμου εκπαιδεύεται να αντιλαμβάνεται το φαινόμενο του πολέμου ως ένα παιχνίδι, όπως όλα τα άλλα, και το θάνατο ως μία πράξη χωρίς κάποια ανθρώπινη διάσταση. Ο αντίπαλος όχι μόνο είναι απρόσωπος ή μασκοφόρος αλλά οι δημιουργοί των παιχνιδιών αυτών έχουν εντέχνως παραλείψει ότι έχει να κάνει με τη διαδικασία του σοβαρού τραυματισμού και θανάτου φίλων και αντιπάλων, όπως κραυγές πόνου, βωμολοχίες, έκκληση προς τους γονείς, παιδιά, συζύγους, διαμελισμένα σώματα, καμένα πτώματα, κλπ. Ο θάνατος του αντιπάλου γίνεται με την απόσυρση-διαγραφή της φιγούρας του αυτόματα από το παιχνίδι έτσι ώστε να αποφευχθεί οποιαδήποτε σύνδεση του συγκεκριμένου γεγονότος με τα αισθήματα της λύπης, της συμπόνιας ακόμη και της αποστροφής.<sup>41</sup> Σε πλήρη αντίθεση με την ιδεολογία-κουλτούρα της Δύσης περί σεβασμού των ανθρωπίνων δικαιωμάτων και ιδιαίτερα του δικαιώματος στη ζωή, ο συμμετέχων σε αυτά τα παιχνίδια μαθαίνει να προσδοκά πολύ καλή ανταμοιβή για τον αριθμό των θανάτων που προκαλεί.<sup>42</sup> Για του λόγου το αληθές, σε ερώτηση των Gentile και Andersen σε παιδιά Γυμνασίου-Λυκείου των ΗΠΑ για το πώς νιώθουν όταν σκοτώνουν έναν αντίπαλο σε αυτού του είδους τα παιχνίδια πολέμου, στις απαντήσεις τους κυριαρχούσε ένα αίσθημα ευφορίας είτε διότι κέρδιζαν τον αγώνα (game) και ανέβαιναν υψηλότερα στο επίπεδο δυσκολίας είτε διότι οι ικανότητες-δυνατότητες που διέθεταν αναγνωρίζονταν

---

40. Ενδιαφέρον προκαλεί ότι η ανταμοιβή στον καλό παίκτη-χρήστη του παιχνιδιού είναι η επιλογή των όπλων που θα πρέπει να είναι τα πιο αποτελεσματικά στην εξόντωση των αντιπάλων. Η εξοικείωση του παίκτη-χρήστη με τον σύγχρονο στρατιωτικό εξοπλισμό και η ακριβής απεικόνιση όπλων, οπλικών συστημάτων και των χαρακτηριστικών τους από τους κατασκευαστές των παιχνιδιών είναι φυσικό να εθίζουν τα νεότερα άτομα να αποδέχονται επιλογές στρατιωτικών «πρακτικών» τόσο σε ατομικό όσο και σε κρατικό επίπεδο για την επίλυση διαφόρων ζητημάτων. S. Cunningham, B Engelstatter and M.R. Ward, *Understanding the Effects of Violent Video Games on Violent Crime* (ZEW Discussion Paper No.11-042, 2011), σελ.25

41. Οποιαδήποτε απεικόνιση του θανάτου αποφεύγεται επιδεικτικά με στόχο να μην προκαλέσει απόσπαση της προσοχής του χρήστη, καθώς και «ανεπιθύμητα» συναισθήματα. R. Stahl, "Have you played the war on terror?" *Critical Studies in Media Communication*, Vol.23, No.2 (2006)

42. Σε ένα άλλο ηλεκτρονικό παιχνίδι πολέμου, το *Call of Duty 5*, εάν ένας παίκτης σκοτώσει επτά (7) online αντιπάλους στη σειρά κερδίζει ένα ζευγάρι από μοχθηρά σκυλιά, τα οποία έχουν εκπαιδευτεί να τρώνε τους αντιπάλους.

από φίλους και συγγενείς. Μόνο ένας από τους ερωτηθέντες απάντησε ότι η πράξη του θανάτου του αντιπάλου του προκαλούσε δυσφορία.<sup>43</sup>

Βέβαια, τα ζητήματα που κινητοποιεί η χρήση αυτών των ηλεκτρονικών παιχνιδιών πολέμου δεν σταματούν εδώ. Το γεγονός ότι ο χρήστης θα κληθεί να αντεπεξέλθει σε πολυσύνθετες δοκιμασίες σε άγνωστο-εξωτικό προς αυτόν περιβάλλον και ανθρώπους, ακολουθώντας όμως συγκεκριμένους κανόνες και προϋποθέσεις που έχουν θέσει οι δημιουργοί του παιχνιδιού, είναι φυσικό να δημιουργούν πολλά ερωτήματα για την «εκπαίδευση» των χρηστών σε συγκεκριμένα μαθησιακά μοντέλα. Για παράδειγμα, ο χρήστης εκπαιδεύεται να θέτει τη φαντασία και τις δεξιότητές του να λειτουργήσουν μέσα σε συγκεκριμένα πλαίσια-κανόνες που έχουν θεσπίσει οι δημιουργοί και που ακολουθούνται απαρέγκλιτα από όλους τους συμμετέχοντες. Μαθαίνει, δηλαδή, να χρησιμοποιεί τις ικανότητές του για την εξόντωση του άλλου και την επιβίωση τη δική του αλλά να μην έχει ούτε ίχνος σκέψης γύρω από την έννοια της διαπραγμάτευσης και τα οφέλη της.<sup>44</sup> Επιπρόσθετα, η δυνατότητα να μάθει ο χρήστης από το πάθημά του μέσω της επανάληψης, καθώς σε αυτού του είδους τα παιχνίδια κανείς δεν πεθαίνει πραγματικά, σε συνάρτηση με την επιβράβευση των ικανοτήτων του από διαδικτυακούς «φίλους» και «εχθρούς», εγκλωβίζει τον χρήστη σε σκέψεις γύρω από την αρτιότερη εκτέλεση των κανόνων που έχουν τεθεί και όχι για την ποιότητα αυτών.<sup>45</sup>

Επίσης, η ευρύτατη απήχηση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών πολέμου ιδιαίτερα στα νεαρότερα σε ηλικία άτομα, φανερώνει πόσο σημαντικό ρόλο μπορεί να διαδραματίσει ο καθορισμός του εχθρού-αντιπάλου στο επίπεδο κουλτούρας, αντιλήψεων και συμπεριφοράς των χρηστών-παικτών του παιχνιδιού έναντι της συγκεκριμένης ομάδας ανθρώπων ή/και της χώρας τους.<sup>46</sup> Εξυπακούεται βέβαια ότι μέσω της πολιτικής αυτής καθίσταται πιο εύκολη η αποστολή της

43. D. Gentile and C. Andersen, "Violent Video Games: The Newest Media Violence Hazard" in D. Gentile (ed), *Media, Violence and Children* (Connecticut; Praeger, 2003)

44. Όπως τονίζει ο Bogost, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν ρυθμιστεί με τέτοιο τρόπο ώστε οι χρήστες να μην μπορούν ποτέ να λάβουν διαφορετικές δράσεις από αυτές που έχουν καθορίσει οι σχεδιαστές-δημιουργοί. Σε κανένα ηλεκτρονικό παιχνίδι πολέμου, για παράδειγμα, δεν υπάρχει η δυνατότητα της διαπραγμάτευσης. Ο θάνατος του αντιπάλου είναι μονόδρομος. I. Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* (Boston: MIT Press, 2010) σελ.9

45. P. Crogan, "Gametime: History, Narrative and Temporality in Combat Flight Simulator 2", in J. Mark, P. Wolf and B. Perron (eds), *The Videogame Theory Reader* (New York: Routledge, 2003)

46. P. Di Maggio, "Market Structure, the Creative Process and Popular Culture: Toward an Organizational Reinterpretation of Mass Culture Theory" in L. Spillman (ed), *Cultural Sociology* (Malden, MA: Blackwell Publ., 2002) και J. P. Gee, *Good Video Games and Good Learning* (New York: Peter Lang, 2007)



στρατιωτικής και πολιτικής ηγεσίας να «πείσει» τους πολίτες-ψηφοφόρους σε θέματα, που άπτονται τόσο της βραχυχρόνιας όσο και της μακροχρόνιας εξωτερικής και αμυντικής πολιτικής της χώρας. Είναι μάλιστα αξιο προσοχής ότι ο καθορισμός του αντιπάλου σε κάθε παιχνίδι, όπου κατά κύριο λόγο κυριαρχούν λαοί και χώρες της Μέσης και Ευρύτερης Ανατολής, της Αφρικής, της Λατινικής Αμερικής και της Νότιας και-Ανατολικής Ασίας, ενώ εντέχνως απουσιάζουν οι Λευκοί-Καυκάσιοι και χώρες της Δύσης,<sup>47</sup> συμπίπτει χρονικά με τις γεω-πολιτικές και γεω-στρατηγικές ανάγκες των ενόπλων δυνάμεων των ΗΠΑ τη μεταψυχροπολεμική περίοδο.

Τέλος, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια πολέμου έδειξαν ν'αποτελούν το καλύτερο ίσως όχημα για την αποδοχή από την κοινωνία της μετάβασης των ενόπλων δυνάμεων στην εποχή του πληροφοριακού και ηλεκτρονικού πολέμου.<sup>48</sup> Οι ραγδαίες εξελίξεις στον τεχνολογικό τομέα και τις θετικές επιστήμες (φυσική, χημεία, βιολογία και ηλεκτρονικούς υπολογιστές) κατά τη μεταψυχροπολεμική περίοδο, ήταν φυσικό να έχουν προκαλέσει το ενδιαφέρον και να υποστηρίχτουν άμεσα και με σθένος από τις ίδιες τις ένοπλες δυνάμεις. Οι απαιτήσεις για διατήρηση της θέσης της μοναδικής παγκόσμιας υπερδύναμης, σε συνδυασμό με την απροθυμία πολιτών αλλά και πολιτικών για επιστροφή στο θεσμό της υποχρεωτικής στράτευσης, οδηγούσαν δίχως δεύτερη σκέψη στην εναπόθεση των ελπίδων της στρατιωτικής ηγεσίας στις «αρετές» της τεχνολογίας.<sup>49</sup> Η ανάγκη για πραγματοποίηση στρατιωτικών χτυπημάτων από μεγάλες αποστάσεις, με ακρίβεια και αποτελεσματικότητα δίχως τη χρήση μεγάλου αριθμού στρατιωτικών μονάδων και την πρόκληση θυμάτων από την πλευρά των

---

47. Βλέπε, μεταξύ άλλων, A. Sze-Fou Shiu, "What Yellowface Hides: Video games, Whiteness and the American Racial Order", *Journal of Popular Culture*, Vol.39, No.1, (2006) και V. Sisler, "Digital Arabs: Representation in Video Games", *European Journal of Cultural Studies*, Vol.11, No.2, (2008).

48. Συμφωνώντας με τον Gray ότι οι αλλαγές-επαναστάσεις σε στρατιωτικά ζητήματα αντικατροπτίζουν την κοινωνία από την οποία προήλθαν [C. Gray, *Strategy for Chaos: Revolution for Military Affairs and the Evidence of History* (London: Frank Cass, 2002) σελ.50], οι Αμερικανικές Ένοπλες Δυνάμεις έχοντας μάθει το μάθημά τους από την περίπτωση του Πολέμου του Βιετνάμ, όπου η κοινωνία δεν τους στήριξε, [J.C.Rowe and R.Berg (eds), *The Vietnam War and American Culture* (New York: Columbia University Press, 1991)] μάλλον «είδαν» στα ηλεκτρονικά παιχνίδια πολέμου το μέσο το οποίο θα έφερνε την κοινωνία πιο κοντά στην κατανόηση του έργου τους δίχως οι στρατιωτικοί να κατηγορηθούν για προπαγάνδα. Βλέπε ενδεικτικά, P. Virilio, *Strategy of Deception* (London: Verso, 2000) και A. Bacevitch, *The New American Militarism: How Americans Are Seduced by War* (Oxford: Oxford University Press, 2005)

49. Ch. Moskos, J. Williams and D. Segal (eds), *The Postmodern Military: Armed Forces after the Cold War* (New York: Oxford University Press, 1999), R.Scales, *Future Warfare* (Carlisle Barracks, US Army War College, 2000)

αμάχων έδειξε ότι θα μπορούσε να γίνει πραγματικότητα μέσα από την επανάσταση στον τομέα των ηλεκτρονικών υπολογιστών.<sup>50</sup>

Ήταν φυσικό, λοιπόν, οι δραματικές αυτές εξελίξεις στον τομέα της τεχνολογίας και των στρατιωτικών επιχειρήσεων να μην επέτρεπαν στην πολιτική ηγεσία, πόσο μάλλον στους πολίτες, να τις παρακολουθήσουν και να τις κατανοήσουν. Η εμφάνιση των φορητών (laptop) Ηλεκτρονικών Υπολογιστών και του διαδικτύου, σε συνδυασμό με τη σταδιακή είσοδό των στις οικίες όλων των πολιτών καθώς και οι εξελίξεις στον τομέα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών πολέμου, προσέφεραν στις ένοπλες δυνάμεις τη δυνατότητα να «μυήσουν» τους τελευταίους, ιδιαίτερα τους νεότερους ηλικιακά, σε συγκεκριμένες μορφές του πληροφοριακού-ηλεκτρονικού πολέμου.<sup>51</sup> Μέσω της φαντασιακά ενεργούς και ταυτόχρονα ασφαλούς συμμετοχής των χρηστών-παικτών στα συγκεκριμένα παιχνίδια πολέμου που μεταφέρουν όχι μόνο πληροφορίες από το εχθρικό περιβάλλον αλλά και από τις οπλικές και τεχνολογικές «αρετές» των εθνικών ενόπλων δυνάμεων, οι τελευταίες κατορθώνουν να τροφοδοτούν το μύθο του ανίκητου, σταυροφόρου της δημοκρατίας, της ελευθερίας, της ισότητας και της προόδου. Με τον τρόπο αυτό οι πολίτες ενημερώνονται για όσα συμβαίνουν στο θέατρο των επιχειρήσεων και προσφέρουν την απαραίτητη κοινωνική στήριξη που χρειάζεται η στρατιωτική ηγεσία, για να προχωρήσει με τα σχέδιά της.<sup>52</sup> Η όποια προσπάθεια έκθεσης των αρνητικών επιπτώσεων στο ευρύτερο κοινωνικό σύνολο των συγκεκριμένων μεθόδων και πρακτικών, καθώς και η

50. J. Dunnigan, *Digital Soldiers: The Evolution of High-Tech Weaponry and Tomorrow's Brave New Battlefield* (New York: St.Martin's Press, 1996), M. De Landa, "Economics, Computers and the War Machine" in T. Druckery (ed), *Ars Electronica: Facing the Future* (Cambridge, Mass: MIT Press, 1998) και φυσικά τα δύο έργα του M. Van Creveld, *Technology and War* (New York: Free Press, 1988) και *The Transformation of War* (New York: Free Press, 1991)

51. «Εμείς δεν αποκρύπτουμε το γεγονός ότι ο στρατός είναι διαχειριστής βίας,» τονίζει ο Brian Ball, ένας από τους δημιουργούς ηλεκτρονικών παιχνιδιών πολέμου. «Αντίθετα, ελπίζουμε ότι η έκθεση αυτή θα βοηθήσει τους πολίτες να καταλάβουν το ρόλο [συνεισφορά] των ενόπλων δυνάμεων στον αμερικανικό τρόπο ζωής». G. Goodale, "Video Game Offers Young Recruits a Peek at Military Life", *Christian Science Monitor*, 31 Μαΐου 2003

52. Όπως τονίζει και ο Halter τα ηλεκτρονικά παιχνίδια πολέμου παρουσιάζουν στην κοινωνία, ιδιαίτερα τη νεολαία, την εικόνα ότι ο στρατός είναι τεχνολογικά στην κορυφή της πυραμίδας, δημιουργεί συναισθηματική ευφορία στα στελέχη του και είναι σύγχρονος θεσμός με απώτερο σκοπό να τους πείσει να ενταχθούν, με τη θέλησή τους, στο ανθρώπινο δυναμικό του. Ed. Halter, *From Sun Tzu to Xbox: War and Video Games* (New York: Thunder's Mouth Press, 2006) σελ.xvii, xix Επίσης, W. Woodley, "From 'An Army of One' to Army of Fun: Online Video Game Helps Build Ranks", *Times-Picayune*, 7 Σεπτεμβρίου 2003 και H. Giroux, "War on Terror: The Militarising of Public Space and Culture in the United States", *Third Text*, Vol.18, No.4 (2004) σελ.216

επεξεργασία εναλλακτικών προτάσεων αντί αυτών των στρατιωτικών επιχειρήσεων δείχνει να μην απασχολεί την πλειοψηφία των πολιτών-ψηφοφόρων.<sup>53</sup>

### Συμπέρασμα

Οι μελέτες που διεξήγαγαν οι Ronald Jacobs και Jeffrey Alexander στις αρχές του 21ου αιώνα έδειξαν ότι ένας από τους βασικούς σκοπούς των μέσων μαζικής ενημέρωσης και διασκέδασης είναι να προαγάγουν την έννοια της κοινωνικής συνοχής και ομοιογένειας. Μέσω της προσφοράς κοινών εμπειριών, έστω και «εικονικών», στους θεατές ή με την παροχή κοινού κοινωνικού χώρου, όπου θα μπορούν να εξερευνήσουν τις εμπειρίες τους, είτε συλλογικά ή/και ατομικά, τα μέσα μαζικής επικοινωνίας και διασκέδασης οδηγούν με «ανώδυνο» τρόπο τους θεατές στην πλήρη κατανόηση και αποδοχή των νέων, κοινών, κωδικών ερμηνείας των γεγονότων αλλά και της προσδοκώμενης αντίδρασης-συμπεριφοράς προς αυτά. Μέσω της ψυχαγωγίας, οι νεότερες γενιές πολιτών και στρατιωτών «εκπαιδεύονται» στην ύπαρξη κοινών εννοιών και αντιλήψεων για τον κόσμο, τη χώρα, το γείτονα, τον πόλεμο, το θάνατο κλπ.<sup>54</sup>

Η ανάπτυξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών πολέμου, αποτέλεσμα των ραγδαίων εξελίξεων στην τεχνολογία των ηλεκτρονικών υπολογιστών, σίγουρα δεν ξεκίνησε με την προοπτική της δημιουργίας μηχανισμών ελέγχου των αντιλήψεων και συμπεριφορών των συμμετεχόντων σε αυτά. Όμως, η αυξανόμενη διάδοση των Η/Υ και του διαδικτύου, σε συνδυασμό με τη χρησιμότητα των εκπαιδευτικών τους προϊόντων για την οικονομικότερη και ασφαλέστερη εκπαίδευση των στρατιωτών στις νέες μορφές πολέμου, έδωσε το έναυσμα για σοβαρότερη ενασχόληση των ενόπλων δυνάμεων με τα θέματα της επικοινωνίας και της ψυχαγωγίας του ευρύτερου κοινωνικού συνόλου. Η σύσφιγξη των σχέσεων μεταξύ ενόπλων δυνάμεων, μεγάλων επιχειρηματικών ομίλων και πανεπιστημιακών ιδρυμάτων, εντός και εκτός των συνόρων, ήταν αναπόφευκτη, διότι όλοι θα ήταν ικανοποιημένοι, οι πανεπιστημιακοί με την έρευνα και αύξηση των γνώσεών τους, οι επιχειρηματίες με τη διόγκωση των επικερδών δραστηριοτήτων τους και οι ένοπλες δυνάμεις για την επίτευξη βραχυπρόθεσμων και μακροπρόθεσμων στόχων με τη στήριξη του κοινωνικού συνόλου.

Πράγματι, μέσω της χρήσης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών πολέμου οι ένοπλες δυνάμεις των ΗΠΑ κατάφεραν να αντιστρέψουν το αντιμιλιταριστικό κλίμα του

---

53. Κατά τον Deck «οι κατασκευαστές και παραγωγοί των ηλεκτρονικών παιχνιδιών αποφεύγουν εντέχνως τα μηνύματα γύρω από τις φρικαλεότητες του πολέμου και αυτό ισοδυναμεί με απάτη». A. Deck, “Demilitarizing the Playground”, (2004) <http://www.art-context.org/crit/essays/noQuarter>

54. R. Jacobs, *Race, media and the Crisis of Civil Society* (New York: Cambridge University Press, 2000), J. Alexander, *The Civil Sphere* (Oxford: Oxford University Press, 2006)

Πολέμου του Βιετνάμ και να δημιουργήσουν κοινωνικούς θύλακες σθεναρής στήριξης τόσο των προσπαθειών τους για αύξηση του ανθρώπινου δυναμικού των όσο και των επιχειρησιακών τους δραστηριοτήτων. Μέσω της ώσμωσης αντιλήψεων και συμπεριφορών που προωθούν τη στρατιωτική-μιλιταριστική κουλτούρας, τα συγκεκριμένα παιχνίδια κατόρθωσαν να σταματήσουν τους πολίτες της Δύσης να αντιλαμβάνονται τον πόλεμο ως πράξη αποτρόπαια και αποκρουστική. Αντίθετα, έχει επικρατήσει η αντίληψη που θέλει τον πόλεμο ως πράξη οικεία, αποδεκτή και ίσως και άκρως αναγκαία για την επικράτηση των δυτικών αρχών (πχ. δημοκρατίας, ελευθερίας της αγοράς). Οι πλουσιοπάροχες ανταμοιβές προς τους χρήστες για όσο το δυνατόν περισσότερους «εικονικούς» θανάτους και η απουσία αναφοράς στις έννοιες του πόνου και της θλίψης δημιουργούν μια νέα τάξη πολιτών με έντονη στρατιωτική κουλτούρα και λιγότερα συναισθήματα προς το συνάνθρωπο και την κοινωνία.

Ιδιαίτερες ανησυχίες, φυσικά, προκαλούνται αν στις παραπάνω διαπιστώσεις προστεθούν απόψεις όπως αυτές του Pierre Bourdieu που ισχυρίζονται ότι η ιεραρχία της κουλτούρας και του πολιτισμού είναι κοινωνικές κατασκευές που υπηρετούν την πολιτική της νομιμοποίησης των επιθυμιών της άρχουσας τάξης.<sup>55</sup> Διότι, εάν κατανοήσουμε τις δυνατότητες που προσφέρει η επανάσταση στο χώρο της επικοινωνίας και της ηλεκτρονικής διασκέδασης στους διαχειριστές της εξουσίας, κυρίως των υπερδυνάμεων, σε πολιτικό, οικονομικό και πολιτιστικό επίπεδο, τότε είναι πολύ φυσικό να δημιουργούνται ακραία φοβικά σύνδρομα σε σκεπτόμενους και μη πολίτες.

---

55. P. Bourdieu, *Distinction: A Social Critique of the Judgment of Taste* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1984)





ISBN: 978-960-562-422-4



15369