

### **ΕΙΡΗΝΗ( από το α.ε. εἶρω=ενώνω)**

Ειρήνη είναι η κατάσταση φιλίας, αμοιβαίας κατανόησης, αρμονικής συνύπαρξης ανθρώπων ή λαών, με σκοπό την πορεία προς την πρόοδο και την ευημερία, βασισμένη στο διάλογο και τις αξίες του ανθρωπισμού.

#### **Ο ΡΟΛΟΣ ΤΗΣ ΕΙΡΗΝΗΣ ΣΕ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΙΝΑΙ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΣ ΓΙΑΤΙ:**

Η ειρήνη αποτελεί βασική προϋπόθεση για την ευημερία των ατόμων και των λαών. Εξασφαλίζει πρόοδο, υλική ευημερία και πνευματική ανάπτυξη . Συγκεκριμένα:

1. Δημιουργεί το απαραίτητο κλίμα αγάπης και ασφάλειας, μέσα στο οποίο ο άνθρωπος μπορεί να γευτεί τους καρπούς της εργασίας του.
2. Βελτιώνεται το βιοτικό επίπεδο των λαών , οι άνθρωποι αναπτύσσουν σημαντικούς τομείς της οικονομίας (βιομηχανία, γεωργία, εμπόριο, τουρισμός). Ευημερία.
3. Προοδεύουν οι τέχνες , τα γράμματα, οι επιστήμες και αναβαθμίζεται το πνευματικό επίπεδο των ατόμων και των λαών.
4. Διασφαλίζονται τα ανθρώπινα δικαιώματα , ολοκληρώνεται η ανθρώπινη προσωπικότητα και καλλιεργούνται τα ανθρωπιστικά ιδεώδη.
5. Κατοχρώνονται οι κοινωνικοί θεσμοί , το κράτος λειτουργεί σωστά , τα άτομα ζουν αρμονικά με νόμους που θεμελιώνουν τον αμοιβαίο σεβασμό και ρυθμίζουν τη ζωή τους , καλλιεργούνται κοινωνικές αρετές όπως η αγάπη η ομόνοια , η δικαιοσύνη , η αλληλεγγύη , η ευγενική άμιλλα
6. Το άτομο διακατέχεται από συναισθήματα ηρεμίας, ασφάλειας και αισιοδοξίας για το μέλλον απαλλαγμένος από το άγχος, το φόβο και την αγωνία .
7. Φέρνει σε επαφή τους λαούς όλης της γης , καλλιεργεί το διάλογο ως μοναδικό μέσο επίλυσης των διαφορών τους και αποτελεί το σπουδαιότερο κρίκο συνοχής μεταξύ των ανθρώπων και των λαών .
8. Παρακινεί τους ανθρώπους σε ειρηνικά έργα που συμβάλλουν στην πρόοδο και ευημερία της ανθρώπινης παγκόσμιας κοινότητας.

#### **ΛΟΓΟΙ ΠΟΥ ΚΑΘΙΣΤΟΥΝ ΕΥΘΥΡΑΥΣΤΗ ΤΗΝ ΠΑΓΚΟΣΜΙΑ ΕΙΡΗΝΗ ΣΗΜΕΡΑ:**

1. Οικονομικά συμφέροντα (πολεμικές βιομηχανίες , εκμετάλλευση πλουτοπαραγωγικών πηγών)
2. Οι ιμπεριαλιστικές και μιλιταριστικές τάσεις πολλών κρατών.
3. Οι στρατιωτικοί ανταγωνισμοί και η τελειοποίηση των όπλων μαζικής καταστροφής, που απορροφούν μεγάλα χρηματικά κονδύλια.
4. Οι εθνικιστικές αντιλήψεις , ο ρατσισμός και ο φανατισμός σε οποιαδήποτε μορφή (θρησκευτικός φανατισμός) που δυναμιτίζει και δηλητηριάζει τις ανθρώπινες σχέσεις.
5. Η κρίση όλων των αξιών που είναι πολύ έντονη στη σημερινή εποχή.
6. Η έλλειψη του διαλόγου και η μη αναγνώριση από όλους τους ανθρώπους της μεγάλης αξίας του ως μοναδικού μέσου επίλυσης των διαφορών μεταξύ των κρατών.
7. Η παγκόσμια οικονομική κρίση και ειδικότερα η ενεργειακή κρίση, η οποία μπορεί να ανατρέψει την παγκόσμια ειρήνη.
8. Η μεγάλη διαφορά στην κατανομή του πλούτου μεταξύ των κρατών και των ανθρώπων. Αυτή η κατάσταση δημιουργεί κοινωνικές ανισότητες και γενικά πολλά προβλήματα

#### **ΜΕ ΠΟΙΟΥΣ ΤΡΟΠΟΥΣ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΠΑΓΙΩΘΕΙ Η ΕΙΡΗΝΗ:**

1. Με τη συνειδητοποίηση κάθε ανθρώπου ξεχωριστά της μεγάλης αξίας και σημασίας της ειρήνης για την παγκόσμια ανάπτυξη και πρόοδο, ο πόλεμος δεν επιλύει προβλήματα , αλλά δημιουργεί άλλα μεγαλύτερα.
2. Με τη χρησιμοποίηση του διαλόγου ως μοναδικού μέσου επίλυσης των διαφορών μεταξύ των ανθρώπων στις καθημερινές τους σχέσεις και των κρατών γενικότερα και την ενίσχυση της δημοκρατίας.
3. Με τη συμμετοχή σε φιλειρηνικά κινήματα και οργανώσεις που έχουν τη δυνατότητα να ασκήσουν πίεση στις πολιτικές ηγεσίες όλων των κρατών που λαμβάνουν τις σημαντικές αποφάσεις.
4. Με την ενίσχυση των πολιτικών εκείνων, οι οποίοι θα εργαστούν για να υπάρξει συνεργασία μεταξύ των κρατών και για να αποτραπεί ο εφιάλτης του πολέμου και την ενίσχυση της διπλωματίας .
5. Με τη συμβολή των επιστημόνων, των πνευματικών ανθρώπων και γενικά όλων εκείνων που μπορούν να ενημερώσουν και να προβληματίσουν τους ανθρώπους για τους κινδύνους που διατρέχει η παγκόσμια ειρήνη.
6. Με την αφύπνιση των νέων που, αποτελώντας το μέλλον της ανθρωπότητας, θα πρέπει να αγωνιστούν, για να δημιουργηθεί μια κοινωνία στην οποία δε θα υπάρχουν οι σημερινές ανισότητες που αποτελούν κατάφωρη παραβίαση των ανθρωπίνων δικαιωμάτων.
7. Με τη μείωση των πυρηνικών όπλων και τη σταδιακή κατάργησή τους (ύφεση, αφοπλισμός).
8. Με την παροχή χρημάτων για την επίλυση των προβλημάτων που αποτελούν πληγές του σύγχρονου πολιτισμού (φτώχεια, πείνα κυρίως στο λεγόμενο τρίτο κόσμο κ.τ.λ.) και όχι για την κατασκευή όπλων που μπορούν να φέρουν την καταστροφή.
9. Με την σύμφιξη των σχέσεων μεταξύ των κρατών μέσα από πολιτιστικές και αθλητικές εκδηλώσεις.
10. Με την ανθρωπιστική παιδεία, που θα καλλιεργεί την αυτογνωσία και την αγάπη για τον άνθρωπο , θα προβάλλει τα κοινά μεταξύ των λαών και θα προωθεί τον οικουμενισμό και όχι τον εθνικισμό και το σοβινισμό.

## **ΠΟΛΕΜΟΣ( επιθετικός-αμυντικός-απελευθερωτικός-θρησκευτικός, τοπικός-παγκόσμιος-εμφύλιος)**

Πόλεμος είναι η βίαιη και παράλογη επίλυση των διαφορών, που δημιουργούνται μεταξύ των ανθρώπων και των κρατών, με τη δύναμη των όπλων. Αυτός ο τρόπος επίλυσης των διαφορών οδηγεί αναπόφευκτα στη φρίκη, στην καταπάτηση των ανθρωπίνων δικαιωμάτων και στην αναστολή της προόδου σε κάθε τομέα της ανθρώπινης δραστηριότητας.

### **ΑΙΤΙΑ ΤΟΥ ΠΟΛΕΜΟΥ:**

1. Ανταγωνισμός οικονομικών συμφερόντων , εξυπηρετούνται τα συμφέροντα των δυνατών καθώς διευρύνονται οι αγορές (πολεμική βιομηχανία , αύξηση πυρηνικών και συμβατικών εξοπλισμών) και αποκτάται πρόσβαση σε πηγές ενέργειας και πρώτες ύλες .
2. Ιμπεριαλιστικές τάσεις ισχυρών κρατών , προσπάθεια ελέγχου περισσότερων κρατών
3. Κοινωνικά φαινόμενα κοινωνικής παθογένειας μπορεί να οδηγήσουν σε κοινωνική αναταραχή και συγκρούσεις
4. Ιδεολογικές συγκρούσεις , ο εθνικισμός, η μισαλλοδοξία , ο φανατισμός και η τάση επιβολής της μιας θρησκείας πάνω στην άλλη , ο ρατσισμός
5. Ο επεκτατισμός , η απληστία και η φιλοδοξία , ο αχαλίνωτος ανταγωνισμός μεταξύ των κρατών
6. Η αίσθηση υπεροχής , όταν αυτή συνοδεύεται από ρατσιστικές αντιλήψεις περί ανωτερότητας εθνών ή φυλών
7. Κρίση αξιών , ατομικισμός , αμοραλισμός , ηθική αναληψία , αδιαφορία του ανθρώπου για τον άνθρωπο.

### **ΣΥΝΕΠΕΙΕΣ ΤΟΥ ΠΟΛΕΜΟΥ:**

1. Απώλειες σε έμψυχο υλικό, αναρίθμητα θύματα, κυρίως νεαρής ηλικίας, στρατόπεδα συγκέντρωσης, γενοκτονίες, αναπηρίες, επιδημίες → μείωση του πληθυσμού.
2. Παράλυση της οικονομίας: αδρανοποιούνται οι διάφοροι τομείς παραγωγής εκτός από εκείνον της παραγωγής οπλικών συστημάτων, εγκαταλείπεται η καλλιέργεια της γης, αυξάνεται ο πληθωρισμός, τα αγαθά είναι δυσεύρετα, προωθείται η «μαύρη αγορά» και η αισχροκέρδεια, μειώνεται το βιοτικό επίπεδο των εμπολέμων και παρατηρείται εξαθλίωση ηττημένων αλλά και νικητών .
3. Καταστροφή του φυσικού περιβάλλοντος, μόλυνση της ατμόσφαιρας, του εδάφους, όξινη βροχή, καταστροφή του όζοντος, ραδιενέργεια, κίνδυνος εξαφάνισης κάποιων φυτών και ζώων ειδικά αν μιλάμε για σύγχρονες μορφές πολέμου (χημικός-πυρηνικός-βιολογικός).
4. Καταστροφή οικιστικού περιβάλλοντος. Ισοπεδώνονται οικοδομήματα, αρχαιολογικοί χώροι, μνημεία τέχνης, όλα γενικά τα αγαθά του πολιτισμού που δημιούργησαν οι άνθρωποι ανά τους αιώνες.
5. Πνευματική στασιμότητα, οπισθοδρόμηση των γραμμάτων, των τεχνών και των επιστημών, αμάθεια, αναλφαβητισμός → ηθική διαφθορά: καταπατούνται οι αξίες, τα ιδανικά, κλονίζονται οι κοινωνικοί θεσμοί, αυξάνεται η βία και η εγκληματικότητα, οι άνθρωποι δρουν βασιζόμενοι στα ένστικτα και τα πάθη.
6. Αύξηση ψυχολογικών προβλημάτων, αβεβαιότητα, ανασφάλεια για το αύριο ,πόνος , δυστυχία, εξαθλίωση, πληγές που δε γιατρεύονται ποτέ →αντικοινωνικές συμπεριφορές
7. Επικρατεί σκληρότητα, απανθρωπιά, εκμετάλλευση, έλλειψη αλληλεγγύης προς το συνάνθρωπο, ατομισμός, μίσος, τρόμος, φρίκη , εκμηδενίζεται κάθε έννοια δικαίου και λογικής, καταπατούνται τα ανθρώπινα δικαιώματα.
8. Κυριαρχεί ο φανατισμός , τα πάθη , η βία , η βαρβαρότητα , γιατί ο πόλεμος αποθηριώνει τον άνθρωπο και εξαχρειώνει τα ήθη.
9. Δημιουργείται πολιτική αστάθεια , καταλύονται οι δημοκρατικοί θεσμοί και προετοιμάζεται το έδαφος για την επιβολή ολοκληρωτικών καθεστώτων .
10. Διατάραξη διεθνών σχέσεων , αδυναμία διεθνών οργανισμών να λειτουργήσουν .

### **ΜΕ ΠΟΙΟΥΣ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΑΠΟΦΕΥΧΘΕΙ Ο ΠΟΛΕΜΟΣ**

(βλέπε τρόπους παγίωσης της ειρήνης)

- *«Κανένας δεν είναι τόσο ανόητος που να προτιμάει τον πόλεμο απ' την ειρήνη. Γιατί στον καιρό της ειρήνης τα παιδιά θάβουν τους γονείς τους, ενώ αντίθετα στον καιρό του πολέμου οι γονείς θάβουν τα παιδιά τους.»* Ηρόδοτος
- *«Όπου βλέπεις πολέμους, μην έχεις καμιά αμφιβολία πως εκεί η πολιτική έχει χωριστεί απ' την ηθική. Οι συχνοί πόλεμοι είναι σημάδι αδιάφευστο της πλεονεξίας και της βαρβαρότητας των Εθνών.»* Αδαμάντιος Κοραΐς

**ΠΟΛΕΜΙΚΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ:** εξοικειώνουν τα παιδιά με τη βία ή όχι;

**ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΑ** κατά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών πολεμικού περιεχομένου.

1. Τα παιδιά ταυτίζονται και μιμούνται όσα βλέπουν.
2. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια προβάλλουν βίαια πρότυπα και διαπλάθουν επιθετικούς χαρακτήρες.
3. Οι χρήστες εξοικειώνονται με τη βία, το θάνατο και τον πόλεμο και τα θεωρούν θεμιτό τρόπο επίλυσης διαφορών.
4. Σε μικρή ηλικία τα παιδιά δεν έχουν αναπτύξει την κριτική τους ικανότητα και συνεπώς δεν είναι σε θέση να κρίνουν και να επιλέξουν συνειδητά ανάμεσα στο καλό και κακό. (Παιδί-δολοφόνος στις ΗΠΑ) ομολόγησε ότι ήθελε να δει πώς είναι να σκοτώνει κανείς στην πραγματικότητα και όχι μόνο στα ηλεκτρονικά παιχνίδια)
5. Έχει διαπιστωθεί ότι στους μαθητές που παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια, διακόπτεται η ανάπτυξη του μυαλού με αποτέλεσμα να επηρεάζεται ο έλεγχος αντικοινωνικών συμπεριφορών
6. Οι πολεμικές βιομηχανίες έχουν άμεση εμπλοκή στο σχεδιασμό και στην εξέλιξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και συνεργάζονται με τις εταιρείες παιχνιδιών. Οι εταιρείες παιχνιδιών βελτιώνουν την «ποιότητα» των προϊόντων τους με την απόκτηση πιο εντυπωσιακών εφέ, γραφικών. Αυτό σημαίνει νέες αγορές προϊόντων. Οι πολεμικές εταιρείες με τη σειρά τους αποκτούν εξομοιωτές πολέμου μειώνοντας το κόστος παραγωγής.
7. Ακόμη, επιχειρείται η ιδεολογική χειραγώγηση και επιδιώκεται και η πληρέστερη ψυχολογική προετοιμασία για τους επερχόμενους ιμπεριαλιστικούς πολέμους, μέσα από την ενεργό συμμετοχή του χρήστη σε παιχνίδια πολέμου.

**ΑΝΤΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΑ**

1. Ζούμε στην εποχή της ηλεκτρονικής επανάστασης και οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές είναι μέρος της καθημερινότητας όλων και κυρίως των ατόμων νεαρής ηλικίας, που αφιερώνουν χρόνο παίζοντας ηλεκτρονικά παιχνίδια κυρίως πολεμικού περιεχομένου, επειδή ενθουσιάζονται με τα εντυπωσιακά γραφικά και την αγωνία της δράσης και περιπέτειας.
2. Τα πολεμικά παιχνίδια απευθύνονται σε παιδιά συγκεκριμένης ηλικίας (υπάρχει ηλικιακός περιορισμός ανάλογα με το παιχνίδι), κατά την οποία μπορούν να αντιληφθούν τη διαφορά ανάμεσα στην εικονική πραγματικότητα και την αλήθεια. Συνεπώς, αντιλαμβάνονται ότι δε χρησιμοποιούν πραγματικά όπλα ούτε σκοτώνουν πραγματικούς ανθρώπους.
3. Ο «ηλεκτρονικός» πόλεμος είναι ο σύγχρονος τρόπος ψυχαγωγίας και εκτόνωσης της ενεργητικότητας των παιδιών που μεγαλώνουν μέσα σε απάνθρωπες και ψυχρές τσιμεντουπόλεις, η σύγχρονη εκδοχή για τους «κλέφτες και αστυνόμους».
4. Επιδιώκοντας την ευθύνη μόνο στα ηλεκτρονικά παιχνίδια υποβαθμίζουμε το ρόλο της οικογένειας και άλλων κοινωνικών φορέων (σχολείο) στη διάπλαση της προσωπικότητας των παιδιών. Τα παιδιά γίνονται βίαια και παραβατικά, γιατί η καθημερινότητά τους δικαιώνει τη βία.

**Διαβάστε και το παρακάτω κείμενο**

Τα παιχνίδια με τα οποία μεγάλωσαν προηγούμενες γενιές σχεδόν έχουν μπει στο μουσείο. Οι βόλοι, οι σβούρες, οι ξύλινες κατασκευές μάθαιναν με έναν άμεσο τρόπο στα παιδιά νόμους και φαινόμενα της φύσης. Την αρχή διατήρησης της ενέργειας, την κρούση, τη στροφορμή... Βοηθούσαν στην ανάπτυξη της φαντασίας, τη δημιουργικότητα, την εφευρετικότητα. Κάτι τέτοιο θα μπορούσε να γίνεται και σήμερα ή εν πάση περιπτώσει γίνεται αλλά πολύ περιορισμένα από τα κλασικά ή από νέα παιχνίδια. Τα πράγματα, όμως, έχουν αλλάξει εντυπωσιακά. Ένα μεγάλο πλήθος εφήβων και παιδιών χειρίζονται με εντυπωσιακό τρόπο τον προσωπικό τους υπολογιστή και το παιχνίδι από τις αλάνες έχει μεταφερθεί στο κλειστό διαμέρισμα και στην οθόνη του υπολογιστή. Το μέσο βέβαια δεν είναι από μόνο του προβληματικό. Το θέμα είναι η χρήση του και το μήνυμα που εκπέμπει. Η χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών για ψυχαγωγία είναι ένα μάλλον πρόσφατο φαινόμενο που οι προηγούμενες γενιές δε βίωσαν.

Πρώτα από όλα θα σταθούμε σε μερικές επιπτώσεις βιολογικού χαρακτήρα. Σύμφωνα με τον ειδικό καθηγητή Ριούτα Καβασίμα και την ομάδα του στο πανεπιστήμιο Τοχούκου στην Ιαπωνία, αφού μετρήθηκε το επίπεδο δραστηριότητας του μυαλού εκατοντάδων νέων ηλικίας 13-19 ετών, οι οποίοι έπαιζαν ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι της εταιρείας Νιντέντο, διαπιστώθηκε ότι το ηλεκτρονικό παιχνίδι προκαλούσε διέγερση μόνο εκείνων των τμημάτων του εγκεφάλου που αφορούν στην όραση και στην κίνηση. Αντίθετα, δραστηριότητες όπως η εκτέλεση αριθμητικών πράξεων προκαλούσαν διέγερση και του αριστερού και του δεξιού ημισφαιρίου του μετωπιαίου λοβού, δηλαδή της περιοχής που σχετίζεται με τη μάθηση, τη μνήμη και τα συναισθήματα. Να σημειώσουμε ότι ο μετωπιαίος λοβός αναπτύσσεται μέχρι την ηλικία των 20 ετών και παίζει σημαντικό ρόλο στον έλεγχο της συμπεριφοράς του ατόμου, όπως στην ικανότητα αυτοκυριαρχίας. Στους μαθητές λοιπόν που έπαιζαν ηλεκτρονικά παιχνίδια, διακοπτόταν η ανάπτυξη του μυαλού με αποτέλεσμα να επηρεάζεται ο έλεγχος αντικοινωνικών συμπεριφορών. Ας δούμε ένα

παράδειγμα για το πώς εκφράζεται αυτή η αντικοινωνική συμπεριφορά. Σε έρευνα που διεξήχθη με μαθητές αμερικανικού κολεγίου, διαπιστώθηκε ότι όσοι μαθητές έπαιξαν για 20 λεπτά ένα βίαιο βιντεοπαιχνίδι έκαναν 4 φορές περισσότερη ώρα να αποφασίσουν να βοηθήσουν κάποιον που είχε δεχτεί επίθεση στο διάδρομο της σχολής, σε σχέση με αυτούς που είχαν παίξει ένα βιντεοπαιχνίδι χωρίς βία. Επομένως τα αποτελέσματα είναι κατ' αρχάς βιολογικά και βλέπουμε ότι συνοδεύονται από συγκεκριμένα πρότυπα κοινωνικής συμπεριφοράς.

Μαζί όμως με αυτές τις κοινωνικοβιολογικές επιπτώσεις που περιγράψαμε δε θα πρέπει να ξεχνάμε ότι συνυπάρχουν και άλλου είδους κοινωνικές επιπτώσεις. Η προβολή της βίας και του πολέμου μέσω των ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι μια ακόμα σοβαρή διάσταση του ζητήματος. Μάλιστα, οι πολεμικές βιομηχανίες έχουν άμεση εμπλοκή στο σχεδιασμό και στην εξέλιξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Για παράδειγμα, το 1993, η εταιρεία Kaiser Electro-Optics, που κατασκευάζει οθόνες για τα ελικόπτερα Apache, υπέγραψε συμφωνία με τη Visions of Reality, μια εταιρεία κατασκευής παιχνιδιών για αίθουσες ψυχαγωγίας. Έτσι, ο κάθε νέος μπορεί να βιώσει τη «συγκίνηση» ενός βομβαρδισμού. Ακόμα, η Lockheed Martin, η μεγαλύτερη πολεμική βιομηχανία των ΗΠΑ, συνεργάζεται με τη βιομηχανία ηλεκτρονικών παιχνιδιών Sega. Η σχέση και τα οφέλη είναι αμφίδρομα και πολλαπλά. Οι εταιρείες παιχνιδιών βελτιώνουν την «ποιότητα» των προϊόντων τους με την απόκτηση πιο εντυπωσιακών εφέ, γραφικών. Αυτό σημαίνει νέες αγορές προϊόντων. Οι πολεμικές εταιρείες με τη σειρά τους αποκτούν εξομοιωτές πολέμου μειώνοντας το κόστος παραγωγής.

Τέλος, ο νέος που συμμετέχει με τη χρήση του παιχνιδιού δεν αποτελεί πλέον τον παθητικό τηλεθεατή που παρακολουθεί απλώς τα δρώμενα μιας πολεμικής ταινίας από το δέκτη της τηλεόρασής του. Τώρα, συμμετέχει ενεργά. Έχει τη δυνατότητα να σχεδιάζει τον τρόπο με τον οποίο θα πολεμήσει κι όταν σκοτώνει τον εχθρό, τότε ανταμείβεται, προχωρώντας στο επόμενο επίπεδο του παιχνιδιού. Κάποιες στιγμές η σχέση χειραγώγησης-κέρδους γίνεται πιο περίπλοκη: εκτιμάται ότι ο πόλεμος στον Κόλπο έδωσε στη βιομηχανία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών την ώθηση που χρειαζόταν σε μια στιγμή που οι ιδέες είχαν στερέψει. Έτσι, κυκλοφόρησαν παιχνίδια με φόντο τις ερήμους της Ανατολής, όπου ο παίκτης κυνηγάει μη Χριστιανούς τρομοκράτες και κάποιο «παρανοϊκό δικτάτορα» με σκοπό να τον τιμωρήσει (η ομοιότητα οπωσδήποτε και δεν είναι συμπτωματική). Στο ίδιο μήκος κύματος κινούνται μια σειρά παιχνίδια, όπως το imperialisme, που ανάμεσα στα άλλα, ο παίκτης μπορεί να επεμβαίνει σε κράτη που παραβιάζουν τα όρια της αυτονομίας τους. Σε αυτή λοιπόν την περίπτωση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, τα πράγματα γίνονται μάλλον περισσότερο επικίνδυνα σε σχέση με την «κλασική» τηλεόραση. Κι αυτό, γιατί δεν επιχειρείται μόνο η ιδεολογική χειραγώγηση αλλά επιδιώκεται και η πληρέστερη ψυχολογική προετοιμασία για τους επερχόμενους ιμπεριαλιστικούς πολέμους, μέσα από την ενεργό συμμετοχή του υποκειμένου.



Βασίλης Λιόσης, μαθηματικός. [Διασκευή κειμένου από το διαδίκτυο]

### **Δραστηριότητα παραγωγής λόγου**

«Πώς η χρήση των βίαιων ηλεκτρονικών παιχνιδιών μπορεί να συντελεί στην προετοιμασία πολέμου;».

Αναπτύξτε τις απόψεις σας σε τρεις παραγράφους.