

VIDEO GAMES – Παιχνίδια αμερικανικού πολέμου (vid)



Πηγή: Info-war.gr

Τα τελευταία χρόνια τα σενάρια σε όλο και περισσότερα πολεμικά video games θυμίζουν υπερβολικά διεθνείς κρίσεις που θα μπορούσαν να εκδηλωθούν ανά πάσα στιγμή ή έχουν ήδη εκδηλωθεί. Αν και πολλές φορές τέτοιες συμπτώσεις δίνουν τροφή σε θεωρίες συνωμοσίας, η αληθοφάνεια των παιχνιδιών έχει συχνά μια πολύ απλή εξήγηση. Το Institute for Creative Technologies – ένα ίδρυμα με αρχικό προϋπολογισμό 45 εκατ. δολαρίων που στόχο έχει τη διασύνδεση της βιομηχανίας των video games με τμήματα του Πενταγώνου.

Η εμπλοκή του αμερικανικού στρατού σε μια βιομηχανία 334 δισεκατομμυρίων δολαρίων έχει πολλαπλά πλεονεκτήματα για όλες τις πλευρές: Ο στρατός αναπτύσσει τεχνολογίες προσομοίωσης πολεμικών επιχειρήσεων και προωθεί τις θέσεις του σε ένα ευρύ νεανικό ακροατήριο ενώ οι παραγωγοί παιχνιδιών αποκτούν πρόσβαση σε συμβούλους του Πενταγώνου.

Το γεγονός ότι ένα από τα πρώτα video games της ιστορίας, το Spacewar, δημιουργήθηκε το 1962 από απόφοιτους του Τεχνολογικού Ινστιτούτου Μασαχουσέτης, οι οποίοι εργάζονταν σε προγράμματα που χρηματοδοτούσε το Πεντάγωνο, σημαίνει ότι παρατηρώντας την εξέλιξη των παιχνιδιών μπορούμε να καταγράψουμε ορισμένες από τις σημαντικότερες γεωπολιτικές εξελίξεις που σημειώθηκαν σε όλο τον κόσμο από το τέλος του Β' Παγκοσμίου Πολέμου.

Στο έκτο επεισόδιο του INFOWAR που προβλήθηκε την Παρασκευή 17 Μαΐου στο [Attica TV](#), ο Άρης Χατζηστεφάνου από τη Νέα Υόρκη και ο Χρήστος Αβραμίδης από το Λονδίνο παίζουν και συζητούν με πανεπιστημιακούς και δημοσιογράφους για ορισμένα από τα διασημότερα video games των τελευταίων δεκαετιών και πώς αντικατοπτρίζουν τις θέσεις της μεγαλύτερης στρατιωτικής υπερδύναμης.

<https://youtu.be/e8Ow94QcgPU>