

Kitekint? - Pallasz Athéné táborában

2009 július 28. Flag

Szöveg méret

90
Mentés

- 0

Értékelés kiválasztása Még nincs értékelve

Mérték

A hadviselés és a játék jellemzik talán legjobban egy történelmi korszak karakterét. Ma a harmadik hullámban élünk, amikor a mez?gazdasági kor földre épül? hosszú történelme és az ipari kor t?két középpontba állító rövidebb szakasza után a tudás a gazdagság és a katonai er? vezet? forrása.

Forradalomban élünk, mert a társadalom teljes struktúrája változik, a családoktól a vállalkozásokig, a településekt?l az államig. A változások az építésben és a rombolásban egyaránt dönt? fordulatot hoznak, így a katonai stratégia és a hadviselés módja is gyökeresen átalakul. Az USA katonai stratégiai kutatásokat végz? intézete tanulmánykötetben összegzi a hadviselés forradalmának jellemz?it, és ebben, mint tükörben, a modern élet valamennyi területére érvényes fordulatokat pillanthatunk meg.

Pallasz Athéné, a bölcsesség Zeusz fejéb?l teljes fegyverzetben kipattanó istenn?je áll elénk korunk mintájaként. Az információt a görög istenek óta összekapcsoljuk a hatalommal, a háborúval és az állammal. Nem csoda hát, ha a tudást és az információt (így a bölcsességet) középpontba állító korunkban a háború új fajtáira kell felkészülnünk. Milyen tehát Pallasz Athéné, korunk jelképe?

A görög istenek közül egyedül ? visel kardot és pajzsot, tehát támadásra és védekezésre egyaránt felkészült. Arész hadistennel szemben nem leli örömét az öldöklésben, tud haragos lenni, de inkább a törvények és a könyörület alapján a békés megoldást részesíti el?nyben. Békében is fegyvert visel, de használja Zeusz különleges "véd?öltözetét" (aegis) és pusztító villámait. Bár jelképei a bagoly és az olivafa, de pajzsához annak a rettenetes Medúzának a fejét csatolja hozzá, aki egyetlen pillantásával bárkit k?vé változtat. Kit?n?en sz?, tehát a mai hálózati korban is megállta volna a helyét. A civilizáció határainak kiterjesztése és védelmezése kedvenc id?töltései, és a demokrácia véd?je, hiszen a demokrácia szül?helyének, Athénnak a véd?szentje. A szerz?k a mai amerikai politikai és katonai stratégia új elemeit látják a görög istenn?nél, hiszen a bölcsesség, tehát az információ istene, különleges védekez? és támadó fegyverzetet vehetett igénybe, a törvények és a könyörület alapján a civilizáció és demokrácia védelmében lépett fel. Beléptünk a hadviselés információs és internetes korába, ahol a hírszerzés és az információ katonai felhasználása újfajta háborúkhoz vezethet. Nem t?nik el a hagyományos háború, mert az információs és virtuális ütközetek után valóságos helyszíneken is harcolni kell, de a hadviselés információs szintjén d?l el a háború. Mintha a mai iraki konfliktusról beszélnének már 1997-ben, mintha az új háború egyik els? véres hadgyakorlatát látnánk Bagdadban, ahol a látható harc mögött a hírszerzés és az információs hadviselés korábban ismeretlen technikái állnak. A nyugati civilizáció és demokrácia megteremtésének kísérlete ez, amelyben a harag és a könyörület egyaránt szerepet kap. A politikára is igaz, amit a hadviselésre mondanak.

A játékok, különösen a modern élsport és az ?si szellemi játékok tükrében szintén megpillanthatjuk a jöv?t. A szerz?k a sakk és az ázsiai gó játék példáján mutatják be, merre megy világunk, ezen belül a hadviselés és a politika. A sakkot ismerjük, a két játékos hol támad, hol védekezik, a cél az ellenfél tisztjeinek és közkatonáinak megsemmisítése, a végs? cél a király bekerítése, mattolása. Legtöbbször a tábla közepének az elfoglalása vezet gy?zelemre, a tisztek és a gyalogok együttm?ködése vezet egy ellenséges bábu bekerítéséhez, majd leütéséhez. Ilyen volt az el?z? Öböl-háborúig a hadviselés szerkezete, és ma is ilyen a politika szerkezete. Az ellenfél vezet? politikusait próbálja bekeríteni a másik fél, amit korrupciós vád, erkölcsi gyengeség, szakmai hiba, beszédhiba vagy más gyenge pont megtalálásával kísérel meg elérni.

Ezzel szemben az ázsiai gó játék üres táblával indul, a harcoló felek a sakktáblához hasonló területen minél több saját részt próbálnak meg elkülöníteni úgy, hogy a kockák érintkez? széleire helyezik "embereiket". Ha egyszer letették, már nem mozognak a katonák, nem vesznek részt ütközetekben, hanem jelenlétükkel védik az elfoglalt területet. Ha az ellenfél bekerít egy katonát, akkor leveheti. Az egész táblán szabadon tehet mindkét fél el nem foglalt területre embert, azaz a játékban használt követ. A cél az, hogy nagyobb terület legyen a miénk, mint ellenfelünké, másodlagos, hogy hány ellenfelet veszünk le. Ha valahol van már emberünk, akkor oda könnyebb új embert elhelyeznünk, ezért számít, hogy hányan vagyunk a táblán, de nem egy halomban kell lennünk, hanem a tábla minél több helyén elszórtan. Ezért nem a hierarchia számít, hanem a hálózat, nem egy sz?k helyen kell sokan lennünk (például a jobboldalon), hanem elszórtan a tábla minden részén (tehát jobb- és baloldalon, valamint középen), és összesen több területet kell birtokolnunk, mint ellenfelünk. A mérk?zés elején különösen el kell kerülni a kis helyre koncentrálást, mert ez az id? és a lehet?ség elpocsékolását jelenti. Helyette érdemes szétszóródni és hálózatokat építeni, a hierarchiák er?sítése helyett. Ez már nem a westfáliai béke (1648) utáni korszak, ez már nem Clausewitz világa, hanem egy gyökeresen új hadviselés és politika. Az nyer, aki képes szakítani a hagyományos hadviseléssel, politizálással.

(John Arquilla and David Ronfeldt [editors]: In Athena's Camp, RAND, National Defense Research Institute, USA)

Matolcsy György, hetivalasz.hu



Ajánló