



PREPARING  
FOR CONFLICT  
IN THE  
INFORMATION  
AGE

## Kitekint? - Pallasz Athéné táborában

2009 július 28. Flag

### Szöveg méret

Mentés

- 
- 
- 

- [0](#)

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 családotól a vállalkozásokig, a településektől az államig. A változások az építésben és a romlásban egyaránt döntő fordulatot hoznak, így a katonai stratégia és a hadviselés módja is gyökeresen átalakul. Az USA katonai stratégiai kutatásokat végző intézete tanulmánykötetben összegzi a hadviselés forradalmának jellemzőit, és ebben, mint tükörben, a modern élet valamennyi területére érvényes fordulatokat pillanthatunk meg.

Pallasz Athéné, a bölcsesség Zeusz fejébe teljes fegyverzetben kipattanó istennek 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 Aresz kardot és pajzsot, tehát támadásra és védekezésre egyaránt felkészült. Aresz hadistennel szemben nem leli örömét az öldöklésben, tud haragos lenni, de inkább a törvények és a könyörület alapján a békés megoldást részesíti előnyben. Békében is fegyvert visel, de használja Zeusz különleges "védőöltözetét" (aegis) és pusztító villámain. Bár jelképei a bagoly és az olivafa, de pajzsához annak a rettenetes Medúzának a fejét csatolja hozzá, aki egyetlen pillantásával bárkit kővé változtat. Kitekintés, tehát a mai hálózati korban is megállta volna a helyét. A civilizáció határainak kiterjesztése és védelmezése kedvenc időtöltései, és a demokrácia védője, hiszen a demokrácia szülőhelyének, Athénnek a védőszentje. A szerzők a mai amerikai politikai és katonai stratégia új elemeit látják a görög istennél, hiszen a bölcsesség, tehát az információ istene, különleges védekező 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 háborúkhöz vezethet. Nem tartunk el a hagyományos háborútól, mert az információs és virtuális ütközetek után valóságos helyszíneken is harcolni kell, de a hadviselés információs szintjén dől el a háború. Mintha a mai iraki konfliktusról beszélne már 1997-ben, mintha az új háború egyik első véres hadgyakorlatát látnánk Bagdadban, ahol a látható harc mögött a hírszerzés és az információs hadviselés korábban ismeretlen technikai 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 őrsi szellemi játékok tükörben szintén megpillanthatjuk a jövőt. A szerzők 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 végső cél a király bekerítése, mattolása. Legtöbbször a tábla közepének az elfoglalása vezet győzelemre, a tiszték és a gyalogok együttműködése vezet egy ellenséges bábu bekerítéséhez, majd leütéséhez. Ilyen volt az első Öböl-háborúig a hadviselés szerkezete, és ma is ilyen a politika szerkezete. Az ellenfél vezető 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 érintkező 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 szék helyen kell sokan lennünk (például a jobboldalon), hanem elszórtan a tábla minden részén (tehát jobb- és baloldalon, valamint közepén), és összesen több területet kell birtokolnunk, mint ellenfelünk. A mérkőzés elején különösen el kell kerülni a kis helyre koncentrációt, mert ez az idő és a lehetőség elpocsékolását jelenti. Helyette érdemes szétszóródnunk és hálózatokat építeni, a hierarchiák erősítése 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](http://hetivalasz.hu)

DR. DRÁBIK JÁNOS  
**100 ÉVVEL TRIANON UTÁN**  
DVD A trianoni gyalázaatról tabumentesen



„Egy film amelyet minden  
magyarnak látnia kell”

**Ajánló**