



ΒΟΥΛΗ ΤΩΝ ΕΛΛΗΝΩΝ	
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΕΛΕΓΧΟΥ	
Αριθμ. Πρωτ. 177-Α/11	23633
Ημερ. Κατάθεσης:	28.9.11

ΒΟΥΛΗ ΤΩΝ ΕΛΛΗΝΩΝ
ΣΠΥΡΟΣ ΓΑΛΗΝΟΣ
Βουλευτής Ν. Λέσβου – ΝΕΑ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ

Αθήνα 28 Σεπτεμβρίου 2011

ΕΡΩΤΗΣΗ

Προς τον Υπουργό Πολιτισμού και Τουρισμού, κ. Παύλο Γερουλάνο

ΘΕΜΑ: Η ΕΙΚΟΝΑ ΤΗΣ ΛΗΜΝΟΥ ΩΣ ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΟΥ ΠΡΟΟΡΙΣΜΟΥ ΣΤΟ ΠΑΙΓΝΙΟ «ARMA 3»:

Χρήζει διερεύνησης, εάν στο πλαίσιο της αξιολόγησης των μέσων και διαύλων επικοινωνίας εκ μέρους του Υπουργείου Πολιτισμού και Τουρισμού εξετάζονται τα νέας τεχνολογίας ηλεκτρονικά παιχνίδια (video games) καθώς και οι δυνατότητες που έχουν να κατασκευάσουν εικόνες και να διαμορφώσουν παραστάσεις για συγκεκριμένους τουριστικούς προορισμούς.

Διεθνείς έρευνες στην Επιστήμη της Επικοινωνίας έχουν βρει ότι τα παίγνια αυτά έχουν την δυνατότητα να χρησιμοποιηθούν στρατηγικά για να περάσουν μηνύματα καθώς και ότι η χρήση τους έχει την δυνατότητα να παράγει επιδράσεις στους χρήστες.

Πρόσφατα εμφανίστηκε το ηλεκτρονικό πολεμικό παίγνιο (videogame) με την επωνυμία «Arma 3» της εταιρίας Bohemia Interactive το οποίο αφορά στρατιωτικές επιχειρήσεις που εξελίσσονται στην νήσο Λήμνο. Το παίγνιο χαρακτηρίζεται από υψηλή ευκρίνεια και καταγράφει περιοχές του νησιού. Όπως είναι φυσικό το γεγονός ότι ένα πολεμικό παίγνιο διαδραματίζεται στην

Λήμνο έχει δημιουργήσει έντονη ενόχληση στους κατοίκους του νησιού. Ο παίκτης καλείται να εμπλακεί σε εικονικές μάχες στην Λήμνο, και το πανέμορφο και ειρηνικό νησί του Αιγαίου εμφανίζεται ως ένας γκρίζος και μίζερος τόπος σύγκρουσης. Επιπροσθέτως το γεγονός ότι ένας εθνικά ευαίσθητος χώρος συνδέεται με καταστάσεις πολέμου παράγει αρνητικούς συνειρμούς που λειτουργούν αποδομητικά για την εικόνα της Λήμνου. Τα παίγνια έχουν την ίδια αν όχι μεγαλύτερη δυνατότητα αποτύπωσης εικόνων από τις εκπομπές τηλεοπτικής μυθοπλασίας.

Αυτονόητα συνεπώς τίθεται το ερώτημα για την επίδραση που θα έχει το συγκεκριμένο παιχνίδι στην εικόνα της Λήμνου σε όρους τουριστικής αξιοποίησης καθώς και την ανάγκη να εξετάσει το υπουργείο με τρόπο συστηματικό κι επιστημονικό την επίδραση αυτή, ώστε το συγκεκριμένο παίγνιο να μπορεί να αξιολογηθεί είτε ως κρίση είτε ως ευκαιρία και να υπάρξει διαχείριση της κατάστασης. Περαιτέρω η συγκεκριμένη περίπτωση θέτει το ζήτημα της ευρύτερης αξιολόγησης της εικόνας της χώρας στα ηλεκτρονικά παίγνια καθώς και στην αξιοποίηση του συγκεκριμένου επικοινωνιακού οχήματος για λόγους προβολής της χώρας.

Με βάση αυτά ερωτάται ο κύριος Υπουργός

1. Εάν το Υπουργείο Πολιτισμού και Τουρισμού τελεί εν επιγνώσει του συγκεκριμένου παιγνίου και των ζητημάτων που θέτει για την Λήμνο ως τουριστικό προορισμό;
2. Με ποιόν τρόπο, διαδικασίες και μηχανισμό θα αξιολογηθούν οι εν δυνάμει επιδράσεις του συγκεκριμένου παιγνίου;
3. Εάν έχει εξεταστεί ο ρόλος των ηλεκτρονικών παιγνίων ως μορφή επικοινωνιακού διαύλου η οποία επιδρά στην συνολική εικόνα της χώρας καθώς και στην εικόνα συγκεκριμένων τουριστικών προορισμών;

4. Εάν δεν έχει εξεταστεί ποιες ενέργειες θα γίνουν για να εξεταστεί και να διαμορφωθεί πολιτική διαχείρισης από το Υπουργείο Πολιτισμού και Τουρισμού;

Ο Ερωτών Βουλευτής

Σπύρος Γαληνός

Μητροπόλεως 1, 105 57 Αθήνα , τηλ. 210 3709566 fax: 210 370 9569
Κουντουριώτη και Κομνηνάκη 47Γ!, (Εμπορικό Κέντρο Μαλλιαρού), 81 100 Μυτιλήνη,
τηλ. 22510 44301 fax: 22510 40970
E-mail: s.galinos@parliament.gr , sgall1@otenet.gr