

La distancia en la guerra

La experiencia de las tripulaciones de MQ-1 y MQ-9

TENIENTE CORONEL JOSEPH L. CAMPO, USAF



Luchar desde lejos es algo instintivo en el hombre. Desde el primer día ha trabajado en este sentido, y continúa haciéndolo.

-Ardant du Picq¹

No hay distinción empírica para el matador [tripulación de ACR] entre lo que hace para destruir un blanco y lo que hace jugando un videojuego.

-Laurie Calhoun²

Por miles de años los combatientes se han alejado continuamente del punto de enfrentamiento físico durante la batalla. El arco, el mosquete, el cañón, y el avión son algunos ejemplos de tecnologías que proporcionan un mayor alcance para quienes poseen tales instrumentos de guerra, y simultáneamente reducen el riesgo de muerte si uno retuviera la ventaja tecnológica. Esta eterna transformación ha dado lugar a un distanciamiento físico y emocional palpable entre los atacantes y sus blancos. En sus inicios, los aviones a control remoto (ACR) aparecieron como

la próxima evolución en este proceso, proporcionando una separación casi completa entre los adversarios. No obstante, hay evidencia anecdótica y médica que indica que las tripulaciones de ACR experimentan reacciones mentales a la guerra tan fuertes como el trastorno del estrés post-traumático. Esta variedad confusa de hechos y opiniones sobre este tema demandaban un estudio centrado específicamente en caracterizar las respuestas psicológicas de las tripulaciones de ACR al acto de matar y entender su nivel de involucramiento mental con el combate. Los hallazgos de este estudio tienen repercusiones importantes para la comunidad de MQ-1/9 y los militares en general para entender el carácter cambiante de la guerra moderna.

La experiencia de matar mediante un ACR

Las tripulaciones de MQ-1 y MQ-9 que participan en operaciones de combate están sometidas a un entorno único, una evolución de la guerra que pone a los matadores a miles de kilómetros de distancia de sus blancos, al mismo tiempo que proporciona imágenes sorprendentemente claras del evento y sus secuelas. Controlando sus aeronaves y armas desde la seguridad relativa de operar desde el territorio continental, el piloto de ACR y el operador de sensores se encuentran frente a un grupo de monitores que ofrecen una imagen del entorno de combate, mapas que muestran el espacio de batalla, pantallas que indican la condición de la aeronave, y casi diez métodos separados de comunicaciones con el mundo exterior.

Los aspectos técnicos del accionamiento de las armas del MQ-1/9 son similares a los de una aeronave tripulada. El piloto coordina con la unidad apoyada, reúne detalles sobre el blanco y los efectos solicitados, elabora un plan de ataque y recibe permiso final para atacar. El operador de sensores mantiene la cámara en el área del blanco y explora en busca de áreas de daños colaterales posibles. Una vez autorizado el empleo de las armas, el piloto posiciona la aeronave en un lugar adecuado para el ataque, selecciona el arma adecuada y la dispara hacia el blanco. Con un arma en vuelo, el operador de sensores mantiene la mira de la cámara en el blanco, incluyendo el disparo de un láser para guiar al arma si es necesario. Ambos miembros del grupo miran el video simultáneamente en pantallas separadas durante el evento.

Estudios y opiniones anteriores

Los estudios anteriores de las tripulaciones de MQ-1 y MQ-9 se centraron en las tasas de trastorno del estrés posttraumático (PTSD) y de estrés ocupacional en la comunidad. Un estudio del año 2011 realizado por la Escuela de Medicina Aeroespacial de la USAF reveló que entre el 14% y 26% de las tripulaciones de ACR experimentaron agotamiento mental, principalmente debido al trabajo del turno y las largas horas del servicio.³ Un estudio de seguimiento de 2014 realizado por la Escuela de Medicina Aeroespacial de la USAF encontró que 4,3% de los operadores de ACR presentaban síntomas de niveles de severidad entre moderado y extremo de PTSD.⁴ Aunque estos estudios indican que las tripulaciones de MQ-1/9 están respondiendo a los estímulos en su entorno de trabajo, incluyendo algún nivel de reacción psicológica negativa luego de su participación en operaciones de combate, carecíamos de un estudio centrado en las cuestiones más amplias sobre los impactos psicológicos de matar y el nivel de involucramiento mental, o entendimiento, que las tripulaciones de ACR muestran en sus actividades diarias.

A pesar de la falta de estudios centrados en estas áreas, se han publicado numerosas opiniones sobre el nivel de involucramiento mental, o carencia del mismo, entre las tripulaciones de MQ-1/9. El distanciamiento emocional a causa de la tecnología integrada en las ACR a menudo resulta en una propuesta de dos puntos sobre la guerra de los videojuegos. El primer punto gira en torno a los videojuegos violentos y su capacidad para insensibilizar a la gente ante actos horribles, violencia y asesinatos. El segundo punto manifiesta que matar mediante operaciones ACR ha convertido efectivamente a la guerra en un videojuego para la tripulación de ACR. A menudo

se combinan estos dos puntos para pintar una imagen de la tripulación de ACR que juega videojuegos sin entender la destrucción real que causan sus armas. Además, incluso si la tripulación de ACR entendiera la destrucción física que causan sus armas, la forma en que fueron criados y la naturaleza técnica de las operaciones de ACR los ha insensibilizado hasta el punto en que son incapaces de generar emoción o entendimiento verdadero de sus acciones.

En un artículo de 2010 publicado en *Ethics and Information Technology*, los autores Lambér Royakkers y Rinie van Est afirman que los operadores de ACR que han jugado videojuegos durante sus años juveniles podrían no ver mucho contraste entre la experiencia de un videojuego y el empleo de armas a distancia.⁵ Royakkers y van Est introducen el nuevo término 'guerrero de cubículo' para definir al operador que controla los mortales robots mediante interfaces visuales o tecnológicas.⁶

Royakkers y van Est afirman además que los guerreros de cubículo de ACR no se dan cuenta de las consecuencias de sus decisiones. Afirman que éstos simplemente apuntan a señales luminosas del blanco en una pantalla, "Sin tener conciencia plena de que estas señales luminosas son seres humanos."⁷ El resultado de tal ignorancia es el desenganche moral de la tripulación de ACR.

Dentro de su artículo titulado, "The End of Military Virtue (El fin de la virtud militar)", la autora Laurie Calhoun señala que, "Adiestrar a la [tripulación de ACR] para matar como sociópatas sin ningún sentimiento sobre sus víctimas porque éstas son simplemente iconos en las pantallas de computadora es una perspectiva aterradora."⁸ Calhoun continúa:

Las emociones asociadas con la actividad de matar y arriesgar la vida han sido silenciadas progresivamente con la distancia y ahora eliminadas del todo del acto con las ejecuciones sumarias realizadas por los UAV y manejadas por guerreros de escritorio.⁹

Por cierto, Calhoun está convencida de que la tripulación de ACR desconoce la realidad de sus acciones, comparando osadamente el matar a otro ser humano usando un ACR con comprar en Amazon.com.

Si autores como Calhoun, Royakkers, y van Est tuvieran razón, el resultado final sería una comunidad de aviadores de ACR que no contemplan ni cuestionan la orden de matar, nunca dudan en emplear las armas, y que posiblemente no pueden mostrar ninguna respuesta psicológica significativa después del acto ya que simplemente están realizando videojuegos. Sin embargo, estas afirmaciones se hicieron principalmente asumiendo que, hasta ahora, carecíamos de investigaciones académicas o médicas importantes que apoyen la caracterización y entendimiento psicológicos de las tripulaciones de ACR que han empleado armas en combate.

Metas del estudio y metodología

La finalidad de este estudio era clasificar las respuestas psicológicas al acto de matar entre las tripulaciones de ACR y determinar su nivel general de involucramiento mental y entendimiento de la guerra a pesar de las distancias involucradas. La metodología incluyó entrevistas más a cien tripulaciones de MQ-1/9 que han empleado armas y dado muerte a personas mediante operaciones de combate a distancia. Las respuestas de las entrevistas fueron catalogadas en los dominios emocional, social y cognoscitivo para compararlas con varias categorías separadas de variables independientes, que incluyen la demografía de las tripulaciones aéreas, los tipos de misión, las aplicaciones de tecnología, y el tiempo de seguimiento del blanco. Este estudio fue desarrollado y realizado con el apoyo del Dr. Wayne Chappelle y el Ala de Desempeño Humano No. 711 de la USAF.

Las emociones de dar muerte a seres humanos¹⁰

Las tripulaciones de MQ-1/9 mostraron tasas relativamente altas de respuesta emocional en su primera acción de matar, donde casi tres cuartos de los sujetos de entrevista indicaron una respuesta emocional de primer ataque. Las desviaciones demográficas, incluyendo la experiencia previa con aeronaves tripuladas o los despliegues de combate previos no pudieron demostrar ninguna diferencia estadística importante en las tasas de respuesta emocional a matar mediante MQ-1/9. Dicho de otro modo, las respuestas emocionales a matar mediante ACR no variaron en función a si las tripulaciones habían volado previamente un F-16, habían servido como aerotécnicos de la fuerza de seguridad, o nunca se habían servido ni volado una aeronave tripulada.

Además, las tripulaciones de ACR mostraron emociones encontradas importantes entre dos ataques y dentro del ataque. Dentro de un único ataque, casi un cuarto de las tripulaciones reportaron emociones positivas y negativas para el mismo evento. La respuesta más común fue una emoción positiva luego del éxito de la misión o del apoyo a las fuerzas de tierra amigas acompañada de las emociones negativas por quitar vidas humanas. Las emociones de las tripulaciones entre dos ataques fueron altamente dependientes de los detalles de la misión en particular, con foco específico en la seguridad y el éxito de las fuerzas de tierra amigas y el evitamiento de bajas civiles y daños colaterales. Se encontró que el estado, y específicamente la seguridad, de las fuerzas de tierra amigas produjeron las tasas más altas de respuesta emocional en todo el estudio. Los conciudadanos estadounidenses, con quienes los aviadores de ACR nunca han hablado o conocido, mostraron reiteradamente el mayor impacto en la conexión emocional a la guerra entre las tripulaciones de MQ-1/9.

Enfocándose específicamente en las respuestas emocionales negativas al acto de matar, la población del estudio ACR reportó emociones negativas de primer ataque en el 33% de sus ataques, sin ninguna diferencia estadística significativa entre las varias demografías de las tripulaciones. Los pilotos con experiencia previa en aeronaves de movilidad o reconocimiento reportaron la tasa más alta de emociones negativas de primera matanza (44%), y los pilotos de caza/bombardero con experiencia previa reportaron las tasas más bajas de emociones negativas de primera matanza (10%). Las tripulaciones aéreas sin experiencia previa en aeronaves tripuladas o sin despliegues en combate (usualmente llamados “18xers” en el léxico de la USAF), reportaron emociones negativas de primer ataque a una tasa de 37%, ligeramente mayor que la del promedio general del estudio de 32%. Las elevadas tasas de respuesta psicológica de los “18xers” comparadas con las otras tripulaciones que han presenciado o participado en combate antes de unirse a la comunidad de MQ-1/9 fue un resultado esperado.

Finalmente, 4% de los entrevistados reportaron una aversión tan fuerte a matar que tomaron medidas para evitarlo. La mitad de este personal con aversión a matar informó a su liderazgo de la aversión y fueron excluidos de las situaciones con alta probabilidad de empleo de armas. La otra mitad también se excluyó voluntariamente de situaciones que hubieran requerido matar, pero lo hicieron en secreto para evitar que sus compañeros o sus superiores se enteren de su aversión.

Cualitativamente, son útiles las citas de las entrevistas para iluminar la variedad y profundidad de las respuestas psicológicas de los pilotos de MQ-1/9 u operadores de sensores después del primer ataque.

–“Todavía me pregunto ‘¿Qué he hecho?’ He quitado una vida humana. Es una locura, pero es un requisito del empleo. Tenemos que eliminar las amenazas...es así cómo las enfrentamos”.

–“El momento [en que maté a alguien] todavía está en mi mente. Parece un sueño. Me siento y reflexiono sobre ello. Trato de encontrar algo para quitarlo de mi mente”.

-“Primero estaba orgulloso y emocionado. Luego de un par de días desapareció...es un poco diferente cuando estás solo con tus pensamientos. Si tuviera la opción, no atacaría otra vez. Lo haré si se me exige, pero no buscaré hacerlo...No me siento culpable de lo que hice, pero preferiría no matar”.

-“Estaba feliz, ayudamos a nuestros amigos. Pero si tenemos que quitar vidas humanas, es deplorable. Me siento bien de nuestro desempeño, pero nunca celebro la matanza”.

-“Si tuviera la opción, no atacaría. Lo haré si se me exige, pero no buscaré hacerlo. No me siento culpable de lo que hice, pero preferiría no matar a otros”.

-“Se trata de apoyar a las unidades de tierra, no de quitar vidas”.

Finalmente, cuando se le preguntó a la tripulación si habían estado cerca de emplear las armas sin ejecutar el ataque, 22 sujetos ofrecieron ejemplos en que su intervención personal en una misión probablemente evitó bajas involuntarias. Las veintidós historias fueron extraordinariamente parecidas. En cada una de ellas, la tripulación recibió la orden de atacar un blanco, pero algo simplemente ‘no les parecía estar bien’ en relación a la situación, la identificación del blanco, o el área circundante. En cada caso, la tripulación adoptó medidas positivas para entender la situación, desarrollar su propio modelo mental del espacio de batalla, y después recomendó (o exigió) un curso de acción diferente además de recurrir de inmediato a las armas mediante ACR. Los veintidós individuos están muy convencidos de que si simplemente hubieran seguido las órdenes sin retraso o consulta crítica, casi con seguridad se hubieran producido daños colaterales o bajas civiles. Si matar desde lejos se realizara con facilidad, no esperaríamos que más de veinte tripulaciones de MQ-1/9 afirmen que esperaron, contemplaron y actuaron contra la matanza debido a que estaban preocupados con la muerte y destrucción resultante de sus acciones.

¿Una mentalidad de videojuegos?

Las tripulaciones de MQ-1/9 entrevistadas para este estudio promediaron unas 2,4 horas de videojuegos por semana. En comparación a estudios anteriores, las tripulaciones de MQ-1/9 juegan videojuegos en su propio tiempo en tasas similares a otros adultos occidentales. Un estudio de Pew Research de 2008 investigó la frecuencia de los videojuegos y reportó que el 53% de los adultos estadounidenses mayores de 18 años juegan videojuegos en su propio tiempo, una tasa casi igual a la de las tripulaciones de ACR que es de 50,5%.¹¹ Suponiendo que un jugador de videojuegos utiliza entre 30 y 60 minutos por sesión, los participantes del estudio Pew Research jugaban entre 1,5 - 4,0 horas por semana, otra vez similar a las tripulaciones del estudio de ACR. Aunque este hallazgo puede indicar a algunos un sentido de normalidad en relación a las tripulaciones de ACR, el hecho más importante es que no disponemos de un estándar aceptado de frecuencias de videojuegos. Por lo tanto, el que las tripulaciones de ACR promedien 2,4 horas por semana resulta curiosamente interesante y moderadamente consolador, no obstante sigue siendo irrelevante en gran parte debido a la carencia de verdaderos estándares societales.

También se les preguntó a las tripulaciones de MQ-1/9 si consideraban que las operaciones de ACR eran un videojuego y cómo se sentían ante tal comparación. En respuesta, las tripulaciones fueron unánimes en considerar que las operaciones de ACR no eran un videojuego. No se puede exagerar este punto. Todos los participantes en la entrevista, independientemente de si eran 18xers, tenían experiencia previa de vuelo en A-10, o habían experimentado una respuesta psicológica positiva o negativa al acto de matar, estaban unidos en declarar que las operaciones de combate con ACR no se parecen a los videojuegos. Las citas específicas de las entrevistas son aclaratorias y proporcionan una percepción de la mentalidad de las tripulaciones de ACR sobre el asunto.

- “Ver esto utilizando un video no es igual que un videojuego. No soy un niño, esto no es ficción”.
- “Alguien ha muerto a causa de nuestras acciones. No es un videojuego. Hay vidas de personas en juego”.
- “No se parece en nada a un videojuego. Nadie sale lastimado en los videojuegos. Odio esa comparación”.
- “No es un videojuego. Es estresante, serio y complicado. Lllamarlo videojuego desmerece lo que hacemos”.
- “No vale la pena gastar mi tiempo en discutir esto con personas fuera de nuestra comunidad”.
- “Sé que no es un videojuego. No se trata de hacer creer. Los civiles simplemente no entienden. Si yo estuviera en un videojuego podría pulsar Reset”.
- “No es un videojuego ****. Nada en un videojuego es como esto. Hay gente real en el terreno”.

La conexión mental

Este estudio utilizó consultas directas e indirectas para cuantificar el nivel de involucramiento mental con el combate, entre los pilotos de MQ-1/9 y los operadores de sensores. Indirectamente, las respuestas psicológicas al acto de matar ofrecieron evidencia clave en relación al involucramiento mental. La combinación de las tasas de respuesta en los dominios emocional, social y cognoscitivo dio lugar a una tasa de respuesta psicológica de primer ataque de 94% para todas las tripulaciones aéreas. Más directamente, se les preguntó a los participantes en la entrevista sobre su nivel de involucramiento mental para combatir utilizando ACR y el 84% de ellos declaró estar involucrado mentalmente. Además, todos, con la excepción de un solo participante que declaró falta de involucramiento mental, reportaron una respuesta psicológica de primer ataque. A continuación ofrecemos la respuesta de una entrevista final que demuestra el nivel de involucramiento mental y la respuesta psicológica subsiguiente.

Lo matamos...ésa fue la primera vez que vi a alguien muerto y acercamos la imagen para ver el cuerpo del muerto y realizar una evaluación del daño de la bomba. En ese preciso momento, me remeció. Mi corazón comenzó a palpar. Me fui a casa esa noche y no pude hablar con mi esposa. Ella se dio cuenta de que algo pasaba. No podía sacar de mi cabeza la imagen de ese cuerpo [muerto]. Después de unos cuatro días empecé a pensar sobre un niño que crecía sin su padre al que yo le había dado muerte. Lo humano es dejar que viva, pero ese hombre estaba tratando de matar a estadounidenses. Finalmente, unos dos meses después me desplomé. No podía resistirlo más y tuve que buscar ayuda...Quería saber si Dios aprobaba lo que estaba haciendo.

Debate

El distanciamiento físico y tecnológico de las tripulaciones de ACR de sus blancos puede estar reduciendo la potencia de su involucramiento y las reacciones subsiguientes al acto de matar en la guerra en comparación a otros guerreros y métodos. Sin embargo, sin un completo conjunto de datos a partir del cual comparar las tripulaciones aéreas de MQ-1/9 con otros combatientes, no podemos afirmar con certeza que las tripulaciones de ACR están más o menos involucradas mentalmente y psicológicamente impactadas que sus contrapartes de los aviones tripulados o los francotiradores que matan desde distancias que siglos atrás eran consideradas una blasfemia. Más bien, este estudio es útil para demostrar que el involucramiento mental con la guerra y la reacción psicológica al acto de matar aún existe entre los guerreros contemporáneos y no se ha reducido a cero en la comunidad de MQ-1/9. Simplemente, la guerra con MQ-1/9 no se ha redu-

cido a jugar un videojuego. Las tripulaciones que participan en estas operaciones son profesionales, serias, involucradas, y son afectadas psicológicamente por el trabajo que desempeñan.

El relativismo ético y moral continuo que la sociedad utiliza para poner nuevas armas y métodos en el campo de batalla son plenamente visibles con el MQ-1/9; tal vez incluso más visibles dada la capacidad del público en general de ver un ataque con ACR en lo que se tarda en escribir "Ataque de MQ-1" en una consulta de búsqueda en Google. Pero este factor no ha reducido el involucramiento psicológico a cero entre las tripulaciones aéreas, ni siquiera hasta una cantidad suficientemente pequeña como para comenzar a cuestionar su capacidad para entender la guerra y matar a pesar de las grandes distancias involucradas.

Este contexto más grande sugiere que el MQ-1/9 simplemente representa otro paso en la evolución de la guerra basada en distancias y no el cruce de un precipicio imaginario del que deberíamos tratar de regresar. En base a siglos de avances tecnológicos y culturales militares, deberíamos haber anticipado los reclamos de los aerotécnicos, soldados y estadistas que lamentan la transformación de la guerra con MQ-1/9 en un videojuego falto de seriedad y carente de todo reconocimiento de las nobles tradiciones del guerrero actualmente en uso. Éstas hacen eco de las tasas de aceptación lentas de las armas y métodos anteriores básicamente utilizando la misma lógica. Los arqueros, fusileros, y francotiradores recibieron críticas similares cuando fueron introducidos en el campo de batalla y se les aceptó a regañadientes. A las tripulaciones de MQ-1/9 no les ha ido mejor ni peor en este aspecto.

El ciclo de *criticar-aceptar-repetir* es una tendencia que ha persistido por siglos. Este proceso continuo no es inherentemente bueno ni malo. Simplemente es. Si se repiten las tendencias establecidas por cientos de años de historia, pronto veremos a pilotos de MQ-1/9 criticar la nueva evolución de la guerra (tal vez en cibernética o automatización) por su falta de tradición guerrera y conexión psicológica entre combatientes. Así es, salvo que nunca se pase el manto a los aviadores de ACR porque sus armas y arte han sido prohibidos en el campo de batalla, dando fin efectivamente a la comunidad y las carreras de quienes operan el MQ-1/9. Mientras esto es un resultado deseable para algunos, es muy poco probable dada la utilidad demostrada de estas aeronaves, sus sensores y sus armas. Armados con datos de estudios tales como éste, nosotros también lo encontramos necesario.

En la discusión y debate relativo a los ACR y el acto de matar, el problema más grave que la sociedad no pudo comprender fue la capacidad de la tecnología de *separar y conectar* al guerrero con el vuelo. El desarrollo de un foco miope sobre los aspectos negativos del avance tecnológico en la guerra mediante ACR hizo que perdimos de vista el panorama general. La tecnología está claramente *conectando* a la tripulación del MQ-1/9 con el combate en formas que demandan cambio en la forma que la sociedad considera la tecnología en los ACR y en los métodos de guerra y armas subsiguientes.

Quizás el video corto que ve el público debería cargar con la mayor parte de la culpa por esta deficiencia. El público puede ver fácilmente por Internet un video de cinco a treinta segundos de un ataque con ACR que podría ir con música. Bajo estas circunstancias, es fácil pensar en el acto de matar utilizando el MQ-1/9 como algo menos que serio y casi como un juego para la tripulación. Pero el video de Internet no incluye las entradas sensoriales adicionales de voz, datos y pantallas de la cabina de mando que conectan a la tripulación con las fuerzas de tierra que están apoyando. Adicionalmente, estos segmentos de video corto carecen del fondo y contexto de la misión y las muchas horas invertidas en la preparación antes de que la decisión de matar sea transmitida a la tripulación. Los aspectos superficiales del video mismo proporcionan una avenida fácil para declarar que la guerra se ha convertido en un videojuego cuando uno no comprende ni tiene acceso al resto de la historia.

Incluso pilotos de caza veteranos sin experiencia en ACR corren el riesgo de considerar las operaciones de MQ-1/9 como un videojuego porque no tienen conocimiento de primera mano de la gran cantidad de conexiones sensoriales que conectan a la tripulación de ACR con el en-

torno de combate. Recientemente, un piloto de F-16 con años de experiencia en aviones de caza y varias misiones de combate fue invitado a sentarse en una cabina de mando de MQ-9 y observar una misión de adiestramiento de Apoyo Aéreo Próximo (CAS). La misión consistía en un pequeño grupo de fuerzas de tierra amigas entrando a una villa hostil y que estaban siendo atacadas por más de una docena de enemigos, y necesitaban la asistencia inmediata y las armas del MQ-9. Después de la misión, se le preguntó al piloto de F-16 lo que pensaba de la misión.

Parecía una misión de CAS. Aunque estábamos sentados en una sala a miles de kilómetros de la acción, podía sentir que mi corazón palpitaba más rápido y mi adrenalina comenzaba a fluir cuando esas fuerzas amigas estaban siendo atacadas. Parecía real y no pensé que iba a ser como esto. Era muy parecido a estar en el F-16.

El piloto de F-16 reconoció las similitudes entre su aeronave tripulada y el MQ-1/9, pero solo después de experimentar el combate mediante la apertura tecnológica del MQ-9. Antes de este episodio, la experiencia de este piloto de F-16 con el ataque con ACR se limitaba a mirar videos después del ataque en la misma forma que la mayoría del personal interesado en las operaciones de ACR. Simplemente, no tenía conocimiento de la capacidad de la tecnología inherente del sistema MQ-1/9 para *conectarlo* mentalmente con el campo de batalla.

Conclusión

Estados Unidos deposita una confianza sagrada en las fuerzas armadas para proteger y servir siguiendo los mejores intereses de la nación bajo la dirección del liderazgo civil. Si el público estadounidense cree que sus fuerzas militares están tratando la guerra como un juego en lugar de un instrumento serio de poder nacional, se presenta un grave riesgo de erosión para la confianza entre la nación y sus militares. ¿Cómo se puede confiar en los militares si a sus miembros no le importa el acto de quitar vidas humanas o consideran el acto de matar como un videojuego glorificado?

Afortunadamente, esto no ha ocurrido en la comunidad de MQ-1/9. Las tripulaciones de ACR están muy conscientes de que sus aeronaves, sus armas y la destrucción resultante son reales, a pesar de la distancia involucrada o el medio en que ven su trabajo. Su labor, aunque en su mayor parte realizada a través de una apertura tecnológica al entorno de combate, no es un videojuego para la tripulación involucrada. La misma tecnología que les permite separarse físicamente del campo de batalla los conecta en una manera psicológicamente significativa.

Así como el arco superó las ventajas disfrutadas por los caballeros con armadura y el vapor terminó abruptamente la tranquila soledad de navegar para encontrar al enemigo en alta mar, la llegada de ACR armados también representa un riesgo para la jerarquía actual entre los guerreros y las burocracias militares que los administran. De hecho, esto es una consideración importante entre los guerreros y las naciones democráticas que apoyan el desarrollo de ejércitos para la defensa nacional. Pero el debate confinarse al ámbito del conocimiento fáctico y las ideas desarrolladas mediante razonamiento inductivo lógico. Si no se logra este umbral, corremos el riesgo de que las influencias emocionales y burocráticas impregnen el debate, contaminándolo hasta el punto de convertirlo en un disparate.

En el sentido de los videojuegos y la comparación con los ACR, esto ya está ocurriendo. Mientras el público debate el asunto, las tripulaciones de ACR están tan asombradas por lo absurdo del tema que la mayoría prefiere evitarlo del todo. Al debatir las ACR, nos encontramos repitiendo el mismo argumento de la vela contra el vapor, pero esta vez en la guerra aérea y entre las aeronaves tripuladas y no tripuladas. Con el paso de los años nos daremos cuenta de que nuestras fuertes convicciones sobre la guerra y los armamentos habían sido superados hace mucho

tiempo, pero que estábamos cegados por la emoción o la burocracia y no nos dimos cuenta del cambio que ocurriría a nuestro alrededor. Desgraciadamente, estábamos contentos de quedarnos atrás y disfrutar el resto de nuestros días en naves de vela obsoletas. Qué maravilloso lugar para pasar nuestros días si la defensa nacional de Estados Unidos no se pusiera en peligro por la decisión. □

Notas

1. Charles Jean Jacques Joseph Picq y John Nesmith Greely, *Battle Studies; Ancient and Modern Battle (Estudios de combate; el combate antiguo y moderno)* (Harrisburg, PA.: Publicación del Servicio Militar, 1947), 54.
2. Laurie Calhoun, "The End of Military Virtue (El fin de la virtud militar)", *Peace Review* 23: 382.
3. J. Ouma, W. Chappelle, y A. Salinas. "Facets of occupational burnout among U.S. Air Force active duty and National Guard/Reserve MQ-1 Predator and MQ-9 Reaper operators (Aspectos del desgaste ocupacional entre los operadores de MQ-1 Predator y MQ-9 Reaper de la Fuerza Aérea de los Estados Unidos en servicio activo y de la Guardia y Reserva Nacional)", Wright-Patterson AFB, OH: Escuela de Medicina Aeroespacial de la Fuerza Aérea de los Estados Unidos, 2011: 23.
4. W. Chappelle, T. Goodman, L. Reardon, W. Thompson. "An Analysis of post-traumatic stress symptoms in United States Air Force drone operators (Análisis de los síntomas del estrés postraumático en los operadores de drones de la Fuerza Aérea de los Estados Unidos)", *Journal of Anxiety Disorders* 28 (2014): 480.
5. Lambér Royakkers y Rinie van Est, "The cubicle warrior: the marionette of digitalized warfare (El guerrero de cubículo: la marioneta de la guerra digitalizada)", *Ethics and Information Technology* 12 (2010): 289.
6. Royakkers y Rinie van Est, 289.
7. Royakkers y Rinie van Est, 292.
8. Laurie Calhoun, "The End of Military Virtue (El fin de la virtud militar)", *Peace Review* 23: 381.
9. Calhoun, 382.
10. El estudio investigó aspectos de los dominios emocional, social y cognoscitivo entre los aviadores de ACR que habían dado muerte a personas remotamente. Para fines de brevedad aquí se presenta solo una parte de los resultados del dominio emocional.
11. A. Lenhart, S. Jones, y A. Macgill, "Adults and Video Games (Adultos y videojuegos)", *Pew Internet and American Life Project* (7 de diciembre de 2008), 1.



Teniente Coronel Joseph L. Campo, USAF (PhD, Universidad del Aire; MA, Naval Command and Staff College; Licenciado en Ciencias, Universidad de Michigan) es un estudiante del Joint Forces Staff College. Sus asignaciones anteriores incluyen el mando de un escuadrón de la Escuela de Armas de la USAF y Jefe de la División de Planes, Novena Fuerza de Tareas Expedicionaria Aérea y Espacial en Afganistán. El Teniente Coronel Campo ha acumulado más de 2.100 horas de vuelo en aviones F-16, MQ-1 y MQ-9.