

مباحثی در رابطه با هویت سربازان یا رتبه و ماهیت استرس و زحمت و خستگی جنگ می‌شود. به نظر می‌رسد اپراتورهای کنترل از راه دور فقط در حال بازی با بازی‌های کامپیوتری هستند، اما آن‌ها در واقع فشار روانی جنگیدن هر روزه با انسان‌هایی بر روی زمین را تجربه می‌کنند که زندگیشان وابسته به عملکرد بی‌عیب و نقص این اپراتورهاست.

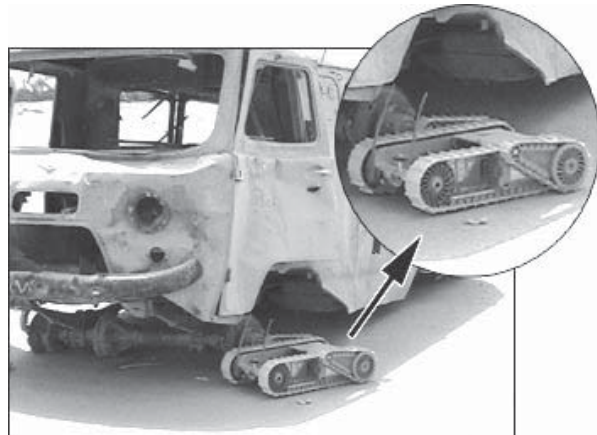
فرماندهان این اپراتورها، چالش رهبری کردن یگان‌های جنگ از راه دور را اینگونه توصیف می‌کنند که بسیار متفاوت‌تر و گاهی حتی مشکل‌تر از رهبری کردن یگان‌های منظم به طور فیزیکی در جنگ است.

سری‌های جدید ربات‌ها که به مراتب هوشمندتر و خطرناک‌تر از سری‌های پیشین هستند، نقش «مانورهای حلقه‌ای» در تصمیم‌گیری‌های جنگ را کم‌رنگ کرده‌اند. برای مثال سرعت شتاب جنگ چنان است که سیستم‌هایی مانند توپ ضد راکت یا خمپاره‌انداز یا C-RAM می‌توانند به سرعت به راکت‌ها و موشک‌های دشمن عکس‌العمل نشان داده و به آن‌ها تیراندازی کنند. یقیناً انسان اپراتور بخشی از پروسه‌ی تصمیم‌گیری است، اما عمدتاً در برنامه‌ریزی اولیه‌ی ربات، انسان تنها تصمیم‌گیرنده است.

بسیاری از ناظران معتقدند که چنین روندی هم خطا و اشتباه را در جنگ تا حدی کاهش خواهد داد و هم این اطمینان را می‌دهد که قوانین جنگ مانند نرم‌افزاری در پردازشگر کامپیوتر تمام و کمال دنبال می‌شوند؛ اما هنوز این شیوه، فضای پیچیده‌ی جنگ را نادیده می‌گیرد. ممکن است یک سیستم اتوماتیک بتواند مردی را که یک تفنگ AK-47 حمل می‌کند، پیدا کرده و بوسیله‌ی علائم حرارتی سلاح بگوید که آیا او به تازگی از این سلاح استفاده کرده است یا نه، اما دانستن اینکه آیا آن فرد شورشی است یا یک عضو شبه نظامی هم‌پیمان، یا یک فروشنده‌ی ساده به همان اندازه برای یک ماشین سخت است که امروزه تشخیص این موضوع برای یک سرباز معمولی مشکل است.

سخن آخر

اگرچه انسان در راه ساخت ربات به پیشرفت‌های زیادی نایل شده است و آینده‌ای درخشان در این زمینه دارد اما این مسأله که زمانی خوراک فیلم‌های علمی-تخیلی بود باید با جدیت بیشتری مورد توجه و بحث قرار گیرد. حکایت این ربات‌ها تنها منحصر به عملکرد گروه‌های تجاری، آزمایشگاه‌های تحقیقاتی یا میدانی جنگی رباتیکی نیست بلکه به طور کلی داستان بشریت در بیرون راندن خود از کارهای گوناگون به ویژه میدان جنگ است که به انحصاری بودن حضور ۵۰۰۰ ساله‌ی خود در جنگ پایان داده است.



واحد افزایش یافته است و نرم‌افزار شناسایی هدف حتی می‌تواند نشانه‌ها را رهگیری و این هواپیما را به آشیانه هدایت کند.

تضیه جالب می‌شود!

فاصله گرفتن نیروهای انسانی از صحنه‌ی نبرد، شروع جنگ‌ها را بسیار آسان‌تر می‌کند و حتی می‌تواند دیدگاه ما را نیز تغییر دهد. ما بدون بحث و در نظر گرفتن عقاید مردم به این موضوع می‌پردازیم که پیش از این چه چیزی را «جنگ» می‌نامیدیم؟ کشمکش رباتیکی حتی جنگ هم محسوب نمی‌شود، زیرا فاقد هرگونه ارزش در زندگی انسان‌هاست.

یکی از سئوالاتی که مطرح می‌شود این است: تأثیر این تکنولوژی بر «جنگ عقاید» که علیه تشکیل و تبلیغ تروریست سر داده‌اند چیست؟

معنای «رفتن به جنگ» نیز در سال ۲۰۱۰ برای هر سرباز تغییر کرد. رهسپار شدن به جنگ پیش از این همیشه این معنی را داشت که ممکن است یک سرباز هرگز به خانه‌اش بازنگردد. جنگ‌های از راه دور، حقیقت ماندگار و پایدار گذشته‌ی ۵ هزار ساله‌ی جنگ را تغییر دادند. تعداد سربازانی که صبح از خواب بیدار می‌شوند، به سرکار می‌روند، پشت کامپیوترها می‌نشینند و از سیستم‌های رباتیکی برای جنگ با شورشیان در فاصله ۱۱/۳۰۰ کیلومتری‌شان استفاده می‌کنند و در پایان روز به خانه‌هایشان برمی‌گردند، در حال افزایش است.

دور شدن از صحنه‌ی نبرد باعث تغییر در تعیین وظیفه و انتخاب افراد در جنگ شده و همچنین منجر به

