

14/2019

15 de febrero de 2019

Ángel Gómez de Ágreda

La guerra en la gente

[Visitar la WEB](#)

[Recibir BOLETÍN ELECTRÓNICO](#)

La guerra en la gente

Resumen:

Los últimos adelantos tecnológicos y sus aplicaciones introducen cambios sustanciales en el tejido social, no solamente en el ámbito sociológico, sino también en el político y en el psicológico. Cuando la sociedad cambia, también se altera su forma de hacer la guerra. Las características intrínsecas del ciberespacio, en particular su ubicuidad y el acelerado ritmo al que evoluciona permiten ahora llevar el combate al interior de cada uno de nosotros. El mundo líquido de Baumann fluye, además, a gran velocidad y requiere de nuevas herramientas y nuevas mentalidades para su gestión.

Palabras clave:

Guerra, ciberespacio, velocidad, zona gris, sociedad, información.

***NOTA:** Las ideas contenidas en los *Documentos de Opinión* son de responsabilidad de sus autores, sin que reflejen, necesariamente, el pensamiento del IEEE o del Ministerio de Defensa.

War within the people

Abstract:

The latest technological advances and their applications introduce substantial changes in the social fabric, not only in the sociological sphere, but also in the political and psychological ones. When society changes, its way of waging war follows suit. The intrinsic characteristics of cyberspace, most relevantly its ubiquity and the accelerated pace at which it evolves, now allow for combat to be waged within each one of us. Baumann's liquid world also flows at great speed and requires new tools and new mentalities for its management.

Keywords:

War, cyberspace, speed, grey zone, society, information.

Cómo citar este documento:

GÓMEZ DE ÁGREDA, Ángel. *La guerra en la gente*. Documento de Opinión IEEE 14/2019. [enlace web IEEE](#) y/o [enlace bie](#)³ (consultado día/mes/año)¹

¹ Muchos de los conceptos que se desarrollan a continuación están recogidos en GÓMEZ DE ÁGREDA, Ángel. *Mundo Orwell. Manual de supervivencia para un mundo hiperconectado*, Ariel, 2019, ISBN 978-8434429789, publicado el 5 de marzo de 2019.

Introducción

El presente documento analiza el impacto de la tecnología digital en los conflictos modernos. Más allá de su utilización en acciones de guerra como tal, pretende ilustrar, más que redefinir, el cambio cualitativo que introducen las tecnologías asociadas a la inteligencia artificial en la sociedad². La guerra y los conflictos que no alcanzan el umbral para ser considerados como tales, en tanto actos políticos, se ven enmarcados dentro de las relaciones humanas y en la forma en la que se entienden. Por lo tanto, el conocimiento del marco social será fundamental para poder prevenir, disuadir, planear y, en su caso, vencer en esos conflictos³.

Se argumenta que la alteración del modo en que interactuamos e incluso del que entendemos nuestro propio yo, da paso a una reordenación del paradigma bélico. A pesar de todo, subyace la confrontación de voluntades y la necesidad de imponer la propia al adversario. Simplemente cambian los vectores empleados y la relación entre ellos.

«To comprehend and cope with our environment we develop mental patterns or concepts of meaning. [...] We destroy and create these patterns to permit us to both shape and be shaped by a changing environment. [...] We cannot avoid this kind of activity if we intend to survive on our own terms.

The activity is dialectic in nature generating both disorder and order that emerges as a changing and expanding universe of mental concepts matched to a changing and expanding universe of observed reality»⁴.

² Sobre las implicaciones éticas asociadas al uso de la inteligencia artificial en los conflictos puede leerse Russell, Stuart, "Take a stand on AI weapons", en "Robotics: Ethics of Artificial Intelligence", *Nature*, 521 (2015), pp. 415-416. Disponible en: www.nature.com/news/robotics-ethics-of-artificial-intelligence-1.17611#/russell. También MOLLÁ, Irene, "Un pacto contra las armas letales autónomas", *El País*, 19 de julio de 2018. Disponible en: www.elpais.com/tecnologia/2018/07/19/actualidad/1531992788_803316.html.

³ DER DERIAN, James. *The Cyber Age Demands a New Understanding of War But We'd Better Hurry*, Zócalo Public Square/Berggruen Institute. Disponible en: www.zocalopublicsquare.org/2017/03/29/cyber-age-demands-new-understanding-war-wed-better-hurry/ideas/nexus.

⁴ BOYD, John R., "Destruction and creation", 3 de septiembre de 1976. http://www.goalsys.com/books/documents/DESTRUCTION_AND_CREATION.pdf. *US Army Command and General Staff College*.

El último siglo ha visto evolucionar enormemente el arte de la guerra⁵. Si bien los principios básicos se siguen manteniendo mucho más de lo que algunos quieren admitir, lo cierto es que la tecnología ha cambiado algo más que los instrumentos con los que se combate⁶.

La sociedad ha mutado en las últimas décadas. Hubiera querido escribir «evolucionado», pero el proceso ha sido lo suficientemente rápido como para hablar de mutación. Las generaciones que peinamos canas hemos vivido la mayor transformación tecnológica de la historia —y lo que nos queda por experimentar—. Las posibilidades que han introducido la digitalización y los avances en las comunicaciones y los transportes han cambiado a la sociedad; y de la mano de los cambios sociales llegan los de sus modos de hacer política, incluyendo sus modos de hacer la guerra⁷.

El terrorismo como forma de acción llevó la guerra del campo de batalla a la sociedad misma. Pasamos a hablar de una «guerra entre la gente»⁸. El terror necesita hacerse presente entre sus víctimas. Un muerto en el portal de casa tiene más efecto en la percepción de la amenaza que 100 en un lejano campo de batalla. Mark Zuckerberg trasladó, de algún modo, la idea a su red social creando grupos de intereses próximos. Según la cruda —aunque realista— expresión del presidente de Facebook «una ardilla que muere frente a tu casa puede ser más relevante para tus intereses ahora mismo que la gente que muere en África»⁹.

⁵ El más reciente y uno de los mejores estudios sobre la evolución reciente de la doctrina militar puede encontrarse en el blog de FRÍAS SÁNCHEZ, Carlos Javier, dentro del Grupo de Estudios de Seguridad Internacional (GESI) de la Universidad de Granada. Disponible en: <http://seguridadinternacional.es/?q=es/blog/1054> consultado el 9 de febrero de 2019.

⁶ GÓMEZ DE ÁGREDA, Ángel. “De Irak (1991) a Irak (2016): Evolución del pensamiento militar contemporáneo”, *Tiempo Devorado: Revista de Historia Actual*, 3 (2016), pp. 471-490. Disponible en: www.raco.cat/index.php/tdevorado/article/view/320906/411392.

⁷ Una de las más brillantes autoras sobre la aplicación de la tecnología a los conflictos y sus consecuencias éticas es la doctora Lydia Kostopoulos. Su blog disponible en: <https://www.lkcyber.com/tech-security> y otras publicaciones pueden considerarse una de las referencias fundamentales en el pensamiento militar contemporáneo.

⁸ Es muy ilustrativa en este sentido la entrevista al General Sir Rupert Smith: “Interview with General Sir Rupert Smith”, *International Review of the Red Cross*, volumen 88, número 864, diciembre de 2006. Disponible en https://www.icrc.org/eng/assets/files/other/irrc_864_interview_rupert_smith.pdf, consultado el 9 de febrero de 2019.

⁹ KIRKPATRICK, David, *The Facebook effect*, Simon & Schuster Ed., 2011, ISBN 978-1439102121 citando a Mark Zuckerberg.

Esas mismas redes sociales, pero sobre todo la información que volcamos en ellas y en el resto de nuestras actividades en Internet, han construido un mundo personalizado, individualizado. Se trata de un mundo basado en un conocimiento íntimo de cada detalle de nuestras vidas. Las grandes plataformas y los proveedores de servicios consiguen así trazar un mapa de alta precisión de cada uno de nosotros. Y dicho mapa es el del campo de batalla de las guerras contemporáneas. Las guerras ya no se libran en el frente, ya no son entre la gente; ahora las guerras son «en la gente».

«Necesito velocidad»¹⁰

Del mismo modo que nuestro modo de vestir o manera de hablar condiciona la imagen que se tiene del conjunto de cada uno de nosotros, igual que un día soleado altera nuestro estado de ánimo respecto de uno gris y lluvioso, también el contexto en el que se produce la convivencia entre las personas modifica la forma de comunicarse. El mensaje, recordemos, se ve afectado por el emisor y por el receptor, pero también por el medio que se emplea. El idioma, por ejemplo, delimita y formatea el mensaje; y así nuestra forma de comunicarnos ha variado tremendamente en lo que llevamos de siglo.

El factor determinante de este cambio es, sin duda, la aceleración. No la velocidad a la que ocurren las cosas, sino la velocidad a la que varía el ritmo al que se producen los cambios. Ese tempo frenético, inhumano en el sentido que veremos más abajo, es clave para entender la sociedad, la política y la guerra actuales¹¹.

De hecho, a los tradicionales factores beligeros, aquellos que determinan las causas de los conflictos, tendremos que sumar, igual que en la comprensión del mundo físico, esa cuarta dimensión temporal.

La necesidad, la avaricia y las creencias —«need, greed and creed», en su ingeniosa formulación en inglés— ofrecían hasta ahora suficiente base para comprender el porqué de las guerras. El hombre se movía por la necesidad de acceder a recursos básicos para su supervivencia y la de su familia. También podía hacerlo por acrecentar su acceso a

¹⁰ Top Gun, “I feel the need...the need for speed”

¹¹ SCHARRE, Paul, “A million mistakes a second”, *Foreign Policy*, septiembre 2018. Disponible en <https://foreignpolicy.com/2018/09/12/a-million-mistakes-a-second-future-of-war/>. Consultado el 9 de febrero de 2019.

esos recursos, por pastar en los prados del otro lado del río, siempre más verdes; o podía hacerlo por defender o expandir sus valores y principios, sus creencias.

Los tres factores siguen enmarcando nuestro entendimiento de las causas de las guerras igual que el largo, ancho y alto enmarcan nuestra percepción espacial tridimensional. Pero, en ambos casos, el tiempo en el que se producen los acontecimientos también resulta fundamental para explicar la realidad.

Mientras tanto nos hemos movido en parámetros temporales lineales, es decir, al tiempo que los acontecimientos se suceden siguiendo una velocidad más o menos constante, hemos sido capaces de percibirlos, comprenderlos y tomar decisiones al respecto. El problema aparece cuando la velocidad de los cambios, cuando la aceleración, se escapa a nuestra capacidad de adaptación¹². Cuando se convierte, como decíamos más arriba, en inhumana. Inhumana en cuanto a que está adaptada al ritmo evolutivo de las máquinas, al dictado de la ley de Moore¹³, y no al cansino pero seguro ritmo del mundo natural. Cada periodo de tiempo que transcurre incrementa más el diferencial entre nuestra capacidad de comprensión y la realidad a comprender.

De hecho, toda la revolución digital se originó precisamente con ese propósito. Inventamos los ordenadores para desequilibrar a los adversarios en su proceso de toma de decisiones¹⁴. Para ser más rápidos que ellos y poder reaccionar a sus ataques; para obtener una ventaja en la gestión de los arsenales nucleares. Los inocentes videojuegos que hoy aletargan a nuestros hijos fueron juegos de guerra muy reales hace apenas unas pocas décadas.

¹² LLORCA ABAD, Germán y CANO ORÓN, Lorena, "Espacio y tiempo en el siglo XXI: velocidad, instantaneidad y su repercusión en la comunicación humana", *ComHumanitas: Revista Científica de Comunicación*, 6(1), 219-233, Valencia, 2015. Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5896208.pdf>, consultado el 9 de febrero de 2019.

¹³ La ley de Moore determina, en su versión simplificada, que la velocidad -o el número de transistores en un procesador, para ser más precisos- se dobla cada dos años aproximadamente. Eso supone un crecimiento exponencial de la velocidad. El ser humano está habituado a un crecimiento lineal, mucho menos acelerado, por lo que carece de la capacidad para mantener el ritmo evolutivo de las máquinas. Ver a este respecto "Moore's Law" en <http://www.moorelaw.org/>, consultado el 9 de febrero de 2019.

¹⁴ Para una historia de la evolución de los ordenadores puede verse ZIMMERMANN, Kim Ann, "History of computer: a brief timeline", *LiveScience*, septiembre de 2017. Disponible en <https://www.livescience.com/20718-computer-history.html> y consultado el 9 de febrero de 2019. Para una historia de la Internet: LEINER, Barry M. et al, "Brief history of the Internet", Internet Society, 1997. Disponible en <https://www.internetsociety.org/internet/history-internet/brief-history-internet/> y consultado el 9 de febrero de 2019.

John Boyd, coronel de la Fuerza Aérea de los Estados Unidos, piloto de caza y padre del diseño que dio lugar a aviones como el F-16 *Fighting Falcon* y el F-18 *Hornet*, definió el ciclo OODA para la toma de decisiones (inicialmente, para el combate aéreo durante la Guerra de Corea en la que voló un F-86 *Sabre*). El ciclo está compuesto de cuatro fases que se corresponden con cada una de sus siglas: observación (o adquisición de la información), orientación (su contextualización y comprensión), decisión y acción¹⁵.

Como explicaba su compañero Harry Hillhaker, ingeniero jefe de diseño del F-16, el factor fundamental en el ciclo de Boyd es, precisamente, el tiempo. Es decir, la velocidad de ejecución del mismo ciclo de decisión obliga al adversario a analizar —orientar— unos datos que ya han cambiado como resultado de la acción propia, o bien a interrumpir constantemente su ciclo de decisión para volver a observar y orientar los nuevos datos. El resultado son acciones erróneas basadas en datos obsoletos o la parálisis de la acción por la incapacidad para llegar a la fase de decisión¹⁶.

Los ordenadores ayudaron a sus operadores a llevar esa velocidad de decisión a otros campos de la milicia, no ya solo al combate aéreo. Procesos muy similares tienen lugar en la empresa o en el mundo de las finanzas. En él, el «trading» algorítmico, en el que son programas los que ejecutan las órdenes de compra y venta de valores, supone ya una parte muy importante de toda la actividad bursátil¹⁷. Los «flash crash»¹⁸ suponen un equivalente a la escalada bélica en un conflicto.

La velocidad es entendida como inmediatez, como la necesidad de conocer los acontecimientos al instante. Es el dar primero, por mucho que el golpe no sea certero. Velocidad para ser «retuiteado» en vez de «retuitear». Para ser «influencer» y no

¹⁵ OSINGA, F. (2007). *Science, Strategy and War*. London: Routledge, ISBN 9781134197095. <https://doi.org/10.4324/9780203088869>

¹⁶ El uso de la informática plantea un nuevo problema al decisor, decidir cuándo la información de que se dispone es suficiente y hay que pasar a tomar la decisión. El caudal inacabable de datos que proporcionan las redes puede provocar la parálisis también por infoxicación, una intoxicación de datos que apenas añaden información útil. El decisor se ve, por un lado, amparado en su duda porque puede argumentar que no dispone de toda la información y, por otro, atraído por la comodidad de la mera acumulación de conocimiento ineficiente.

¹⁷ Una definición de en qué consiste el *trading* algorítmico puede encontrarse en <https://www.investopedia.com/articles/active-trading/101014/basics-algorithmic-trading-concepts-and-examples.asp>

¹⁸ Se trata de sobrereacciones de los mercados por fallos en el algoritmo que gobierna los programas de compra y venta de valores. Suelen provocar subidas o bajadas incontroladas que duran apenas unos minutos antes de corregirse. Para saber más puede verse <https://www.investopedia.com/terms/f/flash-crash.asp>

«follower». Porque la primera impresión ocupa el terreno del relato y las demás tienen que luchar colina arriba para desplazarla.

Y porque además la velocidad también se entiende como obsolescencia. Velocidad en el cambio de tendencias, en la caducidad de la atención¹⁹. Parafraseando a Zuckerberg, una ardilla que se muere hoy frente a tu casa puede ser más interesante para ti que todos los muertos en carretera de hace dos años. Las noticias —y lo que no lo son y se hacen pasar por ellas²⁰— nacen, influyen, se reproducen y mueren. Pero lo hacen en tiempo record. Nadie lee un desmentido a una noticia de la semana pasada porque a nadie le interesa ya esa noticia.

A nadie le interesa porque ya ha sido reemplazada una y mil veces por otras — probablemente igual de irrelevantes—.

A esa velocidad, todos tenemos la sensación de estar viviendo muy deprisa, de vivir muchos acontecimientos, cuando la realidad es que solo pasan por nosotros como fotogramas de una película que, aisladamente, no nos dicen nada.

De los 15 minutos de gloria de los que se hablaba hace unos años no quedan siquiera 15 segundos. Los últimos estudios apuntan a que el tiempo máximo que somos capaces de mantener la atención en una noticia o en un discurso oscila entre los cinco y los diez segundos²¹. «Yes, we can», «America First». Lo demás tiene que ir en notas a pie de página para aquellos «frikis» que quieran saber más del tema.

La velocidad cambia el mundo. Lo hace —o eso dicen los físicos— en sentido literal cuando es lo suficientemente alta, pero también lo hace desde el punto de vista cognitivo cuando condiciona nuestro entendimiento del mismo.

Porque, admitámoslo, la realidad es irrelevante. Incluso, a veces, dolorosa, como en el famoso caso de la cueva de Platón²². Vivimos en un mundo de percepciones, de sombras de una realidad proyectada; y dichas percepciones cada vez son menos sensoriales,

¹⁹ LANHAND, Richard A., *The Economics of Attention: Style and Substance in the Age of Information*, Chicago, The University of Chicago Press, 2006.

²⁰ GÓMEZ DE ÁGREDA, Ángel, “Falsas noticias, no noticias falsas”, *Revista TELOS*, número 109, Fundación Telefónica, octubre de 2018. Disponible en <https://telos.fundaciontelefonica.com/telos-109-asuntos-de-comunicacion-falsas-noticias-no-noticias-falsas/>, consultado el 5 de febrero de 2019.

²¹ RICO, Javier, “Cinco segundos de atención”, *La Vanguardia*, 3 de febrero de 2019. Disponible en <https://www.lavanguardia.com/vida/20190203/46177449169/capacidad-atencion-estimulos-concentracion.html>, consultado el 9 de febrero de 2019.

²² Platón, “La República”, libro VII.

cada vez proceden menos de nuestra experiencia directa para hacerlo de las narrativas más o menos sesgadas que nos llegan desde detrás de la pantalla²³.

«Hechos alternativos» los llamó Kellyanne Conway, consejera de Donald Trump, tras la inauguración (toma de posesión) del presidente²⁴. La foto que mostraba la multitud congregada en el The National Mall frente al Capitolio ese día se comparaba en paralelo con la mucho más poblada de ocho años atrás, cuando juró su cargo el presidente Obama. A pesar de la evidencia, se seguía reclamando el derecho de cada cual a crear y creer su propia verdad sobre cuánta gente había en la plaza. Contra ello ya había advertido en su día el que fue senador demócrata Daniel Moynihan cuando afirmó que «todo el mundo tiene derecho a tener sus propias opiniones, pero no sus propios hechos».

«La verdad no es la verdad» dijo un tiempo después Rudy Giuliani en una entrevista para la CNBC²⁵. Se trata de versiones de la verdad, opinables y caducas.

La velocidad nos hace, por lo tanto, consumir ávidamente relatos lo más escuetos posible, dejar que influyan en nosotros con el mínimo análisis preciso y pasar al siguiente para «estar al día» de lo que ocurre en el mundo. Cada día ingerimos cantidades claramente abusivas de frases ingeniosas diseñadas para hacernos creer que la ironía lleva asociada la verdad. Las tragamos sin masticar por eso de las prisas, sin entrar a considerar si se corresponden con hechos ciertos, pensando que no nos influyen simplemente porque se trata de una más. Pero dejan su poso en los prejuicios con que leemos la siguiente información.

Añadamos a esto nuestra tendencia a buscar relatos que justifiquen nuestros puntos de vista previos, y la tendenciosa programación de los algoritmos de redes sociales y buscadores, que nos presentan únicamente aquellos que van a resultarnos atractivos — y que nos van a mantener en su plataforma maximizando sus beneficios publicitarios—. El resultado es una «burbuja de filtros» dentro de la cual construimos una visión distorsionada del mundo en base a la cual tomamos nuestras decisiones. Para acceder

²³ PAVEL, Barry y ENGELKE, Peter, «Dinamic Stability. US Strategy for a World in Transition», Atlantic Council Strategy Paper, 1 (2016). Disponible en: www.atlanticcouncil.org/images/publications/2016-DynamicStabilityStrategyPaper_E.pdf.

²⁴ La entrevista completa en la cadena de noticias NBS News está disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=VSrEEDQgFc8>

²⁵ Disponible en: <https://www.cnn.com/video/2018/08/20/rudy-giuliani-truth-isnt-truth-trump-politics-meet-the-press.html>

al interior de la burbuja, la información tiene que atravesar los filtros de los medios por los que nos llega, y nuestros propios sesgos y apriorismos²⁶.

Para lanzar una noticia falsa y que esta confunda a una población durante un tiempo o de forma indefinida no necesitábamos Internet. Eso ha ocurrido desde siempre, pero para generar este círculo vicioso de apariencia virtuosa que gira a toda velocidad distorsionando la realidad, para eso sí necesitábamos un medio tan ágil y absorbente como son las redes informáticas²⁷. El más poderoso instrumento de democratización y de cooperación del que jamás hayamos dispuesto ha sido cooptado para llevarnos al mundo que Orwell y Huxley²⁸ imaginaron tres cuartos de siglo atrás²⁹.

Ni siquiera estas redes informáticas tendrían el poder de la ubicuidad si no fuera por la movilidad que les proporcionan los teléfonos inteligentes; y es que lo queremos todo y lo queremos ahora.

Igual que cuando oímos hablar de miles de millones de dólares, estamos perdidos en la magnitud del ciberespacio y en la velocidad a la que discurren en él los acontecimientos. No valoramos adecuadamente la diferencia entre conocer todos los datos de un aspecto de nuestras vidas y la capacidad para integrar esos mismos datos para todas nuestras facetas. Somos transparentes y no escondemos secretos para estas plataformas.

Desconocemos, por lo tanto, a nuestro enemigo y nos movemos a tientas por lo que creemos que es el campo de batalla. Lo que es peor, nuestro enemigo nos conoce mejor que nosotros mismos, es esta la receta para el desastre según Sun-Tzu. Seguimos jugando con unas reglas obsoletas que, en el mejor de los casos, nos pueden llevar de victoria en victoria hasta la derrota final³⁰.

²⁶ PARISER, E., *The filter bubble: How the New Personalized Web Is Changing What We Read and How We Think*, The Penguin Press, Nueva York, 2011, elISBN: 978-1-101-51512-9.

²⁷ En 2012, el Ejército británico trabajaba precisamente con el proceso *Agile Warrior* (Guerrero ágil) en su redefinición del carácter de los conflictos. "Agile Warrior And The Future Of The British Army", Think Defence, marzo de 2012. Disponible en <https://www.thinkdefence.co.uk/2012/03/agile-warrior-and-the-future-of-the-british-army/>.

²⁸ HUXLEY, Aldous, *Un mundo feliz*, Debolsillo, octubre de 2013 (a la edición en español). ISBN 978-8497594257

²⁹ Lt.Col. USAF PRIER, Jarred, "Commanding the Trend: Social Media as Information Warfare", *Strategic Studies Quarterly*, número de invierno de 2017, págs. 51-86. Disponible en http://www.airuniversity.af.mil/Portals/10/SSQ/documents/Volume-11_Issue-4/Prier.pdf. Consultado el 9 de febrero de 2019.

³⁰ La frase se atribuye a Groucho Marx. También puede leerse en CORDESMAN, Anthony H., "Losing by Winning: America's Wars in Afghanistan, Iraq, and Syria", *Center for Strategic and International Studies*

Las operaciones basadas en afectos³¹

El mismo Boyd del ciclo OODA dividía la guerra en tres elementos distintos: la guerra física, la guerra mental y la guerra moral.

En el primero, priman los elementos que hoy tendemos a llamar cinéticos, aquellos que causan un efecto físico sobre el oponente. En el mental, es la percepción de la realidad lo que se ve afectado; la información y la desinformación; la distorsión de la verdad³². En el tercero y último se ataca la voluntad misma del adversario.

Realmente, esta división no es original del estratega estadounidense. La realidad de la guerra siempre ha consistido en la imposición de la voluntad propia sobre la del rival. Los métodos para hacerlo pueden haber variado en cuanto a la ponderación que tienen en cada época, pero también se han mantenido constantes en cuanto a su presencia. El mismo Sun-Tzu, al que mencionábamos más arriba, abogaba por el engaño y el disimulo como estrategias necesarias para alcanzar la victoria de la forma menos onerosa³³.

El disimulo, la ocultación y la decepción siempre han formado parte de la paleta de colores de los grandes generales. El concepto de «zona gris», tan en boga en la doctrina contemporánea, tampoco es algo nuevo. Siempre ha existido una amplia paleta de tonos de gris en los conflictos³⁴; y, desde luego, las armas cinéticas han constituido a lo largo de la historia el modo más común de dirimir las contiendas.

La diferencia fundamental que se produce en los últimos años es el orden que sigue el ciclo de utilización de estos métodos. Normalmente, la guerra mental preparaba el

(CS/S), 13 de agosto de 2018. Disponible en: www.csis.org/analysis/losing-winning-americas-wars-afghanistan-iraq-and-syria.

³¹ GÓMEZ DE ÁGREDA, Á., “Vencer convenciendo o, si es preciso, combatiendo”, *Revista TELOS*, Fundación Telefónica, enero de 2018. Disponible en <https://telos.fundaciontelefonica.com/una-nueva-doctrina-para-la-guerra-del-siglo-xxi-vencer-convenciendo-o-si-es-preciso-combatiendo/> y consultado el 9 de febrero de 2019.

³² Podríamos entrar aquí en la utilización de carácter personal, particular, como arma. Para ampliar ese campo puede leerse GREENBERGER, Michael, «What Happens When Personal Information Gets Weaponized», *Zócalo Public Square/Berggruen Institute*, 29 de marzo de 2017. Disponible en: www.zocalopublicsquare.org/2017/03/29/when-personal-information-gets-weaponized/ideas/nexus y www.berggruen.org/ideas/articles/what-happens-when-personal-information-gets-weaponized.

³³ Ver TUBAU, Daniel, *El arte del engaño*, Ariel 2018, ISBN 978-8434427815.

³⁴ JORDÁN, Javier, *El conflicto internacional en la zona gris: una propuesta teórica desde la perspectiva del realismo ofensivo*, GESI (Grupo de Estudios en Seguridad Internacional), Universidad de Granada, diciembre de 2018. Disponible en <http://www.seguridadinternacional.es/?q=es/content/el-conflicto-internacional-en-la-zona-gris-una-propuesta-te%C3%B3rica-desde-la-perspectiva-del>. Consultado el 10 de febrero de 2019.

terreno para la física, de modo que fuera esta última la que ejerciese los efectos morales sobre lo que quedase del enemigo para que subordinase su voluntad a la nuestra. El fin era la destrucción de la capacidad física de resistencia del adversario.

Durante unos años, las operaciones basadas en efectos (EBO, por sus siglas en inglés) pretendieron utilizar la fuerza física para provocar efectos más allá de la destrucción material del enemigo o de sus medios. Bombardear un puente suponía imposibilitar —o al menos dificultar— el aprovisionamiento logístico de las unidades enemigas que, privadas de sustento o de munición, verían cómo su moral se debilitaría hasta la rendición o hasta minimizar su espíritu combativo durante el asalto final.

Sin embargo, el fenómeno que estamos observando en los últimos años invierte el proceso de alguna manera. Ya no se bombardea el puente para afectar a la capacidad de combate de las unidades, al menos no solo para eso. El objetivo principal es provocar una sensación de aislamiento, separar comunidades, generar servidumbres emocionales, etc. Entramos en unas operaciones basadas en afectos, en sentimientos.

La fuerza física, el elemento cinético, pasa a emplearse como uno más entre las múltiples herramientas del Estado para provocar esos afectos. Igual que el elemento militar se convierte en solo uno más de aquellos que se utilizan en un esfuerzo convergente sobre las percepciones de amigos y enemigos. El objetivo es controlar el relato, la narrativa, la forma de ver el mundo y el conflicto.

La guerra deja de tener lugar en el frente. Ni siquiera se lucha principalmente entre la gente. El objetivo para a ser cada una de las personas implicadas; y son muchas. Propios, extraños y terceros están implicados aquí. El público es universal, pero el relato es individualizado y fluido. Cada cual recibe la luz desde el ángulo que convenga para dar a la figura el aspecto que interpretará de la forma que nos conviene.

Es más, el relato puede ser incluso contradictorio³⁵. Ruido. Generar tantas versiones del mismo que ninguna resulte creíble, o que simplemente hastíe tanto del tema al auditorio que elija ignorarlo. Después, la invasión física es un mero trámite.

³⁵ ZAFRA, Ignacio, "El objetivo de Putin es que los europeos pierdan la confianza en sus instituciones democráticas", *El País*, Valencia, marzo de 2018. Disponible en https://elpais.com/internacional/2018/03/12/actualidad/1520854050_646398.html. Consultado el 10 de febrero de 2019.

Lo cinético, la fuerza, prepara el terreno emocional, el verdadero campo de batalla. El mundo es líquido, fluido³⁶, y todo fluye sin una forma definida en función del recipiente que se pretende llenar.

Esta metáfora sirve también para ilustrar el último riesgo de esta acelerada versión del conflicto. Igual que, al llenar una botella, en ocasiones se desborda el líquido al sorprendernos el ritmo al que sube el nivel según se estrecha el cuello del recipiente, también en los conflictos que se libran en un entorno digital y automatizado —o autonomizado— en extremo es fácil perder las referencias. La tensión, normalmente controlada de modo que no provoque reacciones indeseadas, escala rápidamente cuando las decisiones se toman o se basan en soluciones algorítmicas. Es muy sencillo que, cuando la botella se estrecha, el líquido se desborde.

Conclusión

Las noticias falsas, los bulos, la desinformación y el fenómeno de la posverdad que tan de moda se han puesto en los últimos años no son, en absoluto, hechos novedosos, aunque los conceptos en sí puedan ser más o menos de nuevo cuño. En el ámbito militar —aunque también en el empresarial o en el diplomático— son tácticas clásicas que ya se recogen en los primeros manuales que se conservan.

La diferencia fundamental entre la utilización actual de estas tácticas respecto de su uso tradicional tiene más que ver con el lugar que ocupan en el esquema operativo, en la línea de acción, y con el objetivo sobre el que se aplican. Todos estos cambios, además, derivan de las mutaciones que ha sufrido el tejido social y, me atrevería a decir, el personal, con la implantación de tecnologías ubicuas que permean todas las facetas de nuestras vidas.

La guerra ha cambiado de escenario. El campo de batalla actual está en las personas, se libra dentro de cada uno de nosotros y más en el mundo de las percepciones que en el de las realidades. Así mismo también ha cambiado su plano temporal. Por un lado, las guerras son ahora un fenómeno constante que, liberadas en buena parte de su letalidad, ocurren a diario en distintos grados de intensidad. Espacio y tiempo alteran a su vez la velocidad y la aceleración de los conflictos.

³⁶ BAUMANN, Zigmund. *Liquid Modernity*, Polity Press, 2000, Malden (EEUU), ISBN 978-0-7456-2409-9.

La velocidad por sí misma se convierte en una nueva forma de amenaza. Limita nuestro umbral y acorta nuestro periodo de atención, favorece la entrada de ruido en un entorno muy rico de información y, finalmente, propicia una escalada incontrolada de la tensión provocada por la automatización de los procesos y por la desvinculación emocional respecto del resultado de las acciones.

Seguimos siendo combatientes en las guerras del siglo XXI, no solo los militares, sino todos nosotros; pero también nos hemos convertido en campo de batalla.

Ángel Gómez de Ágreda
Coronel del Ejército del Aire
Área de Análisis Geopolítico
DICOES / SEGENPOL