

IESE
Instituto de Enseñanza Superior del Ejército
Instituto Universitario Art. 77 – Ley 24521
Escuela Superior de Guerra
“Tte Grl Luis María Campos”



TRABAJO FINAL DE ESPECIALIZACIÓN EN HISTORIA MILITAR CONTEMPORÁNEA

**Título: La influencia de los medios de comunicación como
una herramienta de poder en la Guerra de Cuarta
Generación.**

Que para acceder al título de Especialista en Historia Militar Contemporánea presenta el alumno **Teniente Coronel Edgardo Fernando Casaseca.**

CABA, de Noviembre de 2015

ABSTRACT

La Guerra de Cuarta Generación (*Fourth Generation Warfare* – 4GW) es el término usado por los analistas y estrategas militares para describir la última fase de la guerra en la era de la tecnología informática y de las comunicaciones globalizadas.

La formulación de la teoría de la 4GW tuvo sus orígenes en el año 1989 cuando el Teniente Coronel del Ejército de los Estados Unidos de América, William Lind y cuatro oficiales pertenecientes al Ejército y al Cuerpo de Infantería de Marina del mismo país, titularon un documento: "El rostro cambiante de la guerra: hacia la cuarta generación".

Durante los primeros años de la década del noventa, esta teoría no fue precisada ni tampoco expresaba claramente qué se entendía por 4GW. Luego de diferentes análisis, ese concepto fue asociado a la "Guerra asimétrica" y a la "Guerra contraterrorista".

William Lind escribió su esbozo de teoría en momentos en que la Unión Soviética ya había sido derrotada en Afganistán e iniciaba su colapso inevitable como sistema de poder mundial.

En 1991, el profesor de la Universidad Hebrea de Jerusalén, Martín van Creveld publicó un libro titulado *La transformación de la guerra*, que aportaría sustento intelectual a la teoría de la 4GW.

Van Creveld prevé que las fuerzas regulares se irán transformando en algo diferente a lo que han sido tradicionalmente, y también anuncia la desaparición de los principales sistemas de combate convencionales y su conversión en conflictos de baja intensidad.

Por lo expuesto, a la Guerra de Cuarta Generación se la visualiza como una hipótesis de conflicto emergente de la post Guerra Fría, en tanto que algunos analistas relacionan su punto de partida histórico con los atentados terroristas del 11-S en los EE.UU.

Palabras clave: Guerra - Cuarta Generación - Tecnologías - Asimetría - Convencionales - No convencionales - Medios de comunicación.

ÍNDICE

Introducción	1
Capítulo 1: La evolución de la guerra y los medios comunicacionales	4
1. Conceptualización	4
2. Evolución de la guerra	6
3. Los medios de comunicación al servicio de la guerra	8
Capítulo 2: Los medios de comunicación y las operaciones psicológicas en los conflictos armados	11
1. La manipulación de la información	11
2. La comunicación como propaganda	14
3. Las operaciones psicológicas en los conflictos armados	16
Capítulo 3: Los escenarios y su evolución en los conflictos bélicos	19
1. Generalidades	19
2. El conflicto y sus características	20
3. Los escenarios y su evolución hasta la actualidad	23
A modo de Conclusión	29
Bibliografía	32

INTRODUCCIÓN

*“Cosimo. -¿Y qué cosas de la Antigüedad querrías introducir?
”Fabrizio. -La costumbre de honrar y premiar las virtudes, no despreciar la pobreza, estimar el espíritu y las normas de la disciplina militar, obligar a los ciudadanos a amarse los unos y los otros, vivir sin banderías, apreciar menos lo particular que lo público, y otras cosas como éstas, que fácilmente serían compatibles con nuestra época”.*

MAQUIAVELO, Nicolás, *Del arte de la guerra*.

El mundo moderno ha evolucionado al ritmo de los avances tecnológicos de la información y comunicación, siendo éstos los generadores de nuevas formas y métodos de interacción y de intercambio entre los seres humanos.

Estos avances fenomenológicos han tenido una influencia directa sobre el instrumento militar de las diversas naciones, transformando los conceptos de defensa, estrategia militar, y sus tácticas y técnicas de hacer la guerra.

Los conceptos mencionados han evolucionado de manera tal que se está transitando un momento donde la fisonomía del enemigo a enfrentar ha cambiado respecto de lo que concebíamos hasta no hace mucho. En efecto, hoy no es perfectamente identificable, cuantificable, ni ubicable, a la vez que, es prácticamente imposible disuadirlo con el uso de las más complejas tecnologías desarrolladas.

Los conflictos en el mundo han ido cambiando y modificándose a lo largo de los años, de lo convencional a los de baja intensidad, los denominados como nuevas guerras, guerras asimétricas, las guerras de cuarta generación. Los Estados actualmente muestran una preocupación por los ataques, a veces imperceptibles, a sus soberanías y no por los conflictos limitados entre ellos.

La guerra ha sufrido transformaciones, tal cual lo expresa el profesor Martín van Creveld¹: “los actores han cambiado y en algunos casos podríamos decir que son nuevos, como también son nuevas las formas y métodos como serán libradas las guerras y los medios y métodos que serán empleados en las mismas”.

Este trabajo se propone analizar *la influencia de los medios de comunicación como una herramienta de operaciones psicológicas en los conflictos bélicos actuales*.

¹ VAN CREVELD, Martín, *The Transformation of War*, The Free Press, New York, 1991.

Se parte de los siguientes interrogantes:

1. ¿Cómo se transforma la guerra con la manipulación mediática de la opinión pública en los conflictos actuales?
2. Cuáles son los posibles escenarios donde se desarrollarán las guerras?
3. Quiénes son los actores y cuáles los blancos y objetivos en este tipo de conflictos?

Para desarrollarlos, el trabajo se estructura en tres capítulos.

En el primero, se analizará la transformación de la guerra, buscando comprender lo que los estrategas militares y los expertos en comunicación estratégica definen como Guerra de Cuarta Generación, especialmente enfocado a determinar la influencia que ejercen los medios de comunicación sobre las personas.

En el segundo, se buscará determinar los escenarios, o posibles escenarios, donde se desarrollarán estas guerras, en los cuales los teatros de operaciones han mutado respecto de los conocidos en las guerras convencionales, donde eran visibles. De esta manera, y a la luz de los conflictos actuales, se puede anticipar un marco, no sólo con campos de batallas clásicos, sino también en aquellos en los que a la sociedad en su conjunto les generará una implosión. Asimismo, se analizarán los actores intervinientes en estos conflictos, donde no sólo los soldados armados, equipados e individualizados bajo una bandera podrían ser los que hacen la guerra.

En el tercer capítulo, serán parte del estudio y análisis los nuevos escenarios en los conflictos actuales, partiendo de la premisa de la dominación del hombre por el hombre que se rige por un axioma estratégico: para dominar, primero hay que controlar por medio de la guerra. De ello se deduce que la dinámica funcional de la historia humana se rige por las estrategias de control y supremacía desarrolladas por este medio.

En la actualidad, la búsqueda del control y su dominio ha evolucionado por la influencia de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías aplicadas a los conflictos, trazando, de esta manera, un cambio sustantivo en la historia de la humanidad.

La metodología para el desarrollo del presente trabajo es cualitativa, de tipo exploratorio y descriptivo; se empleará el análisis bibliográfico de fuentes primarias y secundarias, doctrina vigente, artículos publicados en Internet y revistas militares en los cuales se plasman aspectos referidos a las guerras de cuarta generación.

Consideramos que esta investigación echará luz para comprender la naturaleza de los conflictos armados como un fenómeno social y militar influido por realidades tecnológicas de los tiempos actuales.

CAPÍTULO I

LA EVOLUCIÓN DE LA GUERRA Y LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

“La violencia armada se ha escapado de sus límites, lejos de haber sido limitada a los combatientes”

VAN CREVELD, Martin, *La transformación de la guerra*.

1. Conceptualización

La guerra, sin dudas, es una de las relaciones básicas del hombre con el hombre. Las acciones bélicas han tenido como fin imponer la propia voluntad a través de lograr la aniquilación o destrucción del enemigo, o bien, las fuerzas que la misma presenta. Este instinto humano a lo largo de la historia ha demostrado que es tan humano como la naturaleza del hombre, siendo preponderante en los primeros documentos escritos y en la vasta literatura existente.

El concepto más significativo de Clausewitz² fue: “la guerra es la prolongación de la política por otros medios”. A partir de esta concepción se ve alterada la idea primitiva del instinto bélico que supone la violencia enmarcada en el individuo.

Por otra parte, este autor definía a la guerra como “un acto de fuerza para imponer nuestra voluntad al adversario”. A su vez, la visualiza como una trinidad constituida por los pueblos, los ejércitos y los gobiernos.

Con el advenimiento de la guerra de cuarta generación se comenzó a observar que esta doctrina trinitaria podría no ser la mejor manera de entender las guerras de finales de los siglos XX y XXI. El primero en discernir la mencionada teoría fue Colmar von der Goltz³ al expresar que “la guerra no era exclusiva de los ejércitos”. Los avances tecnológicos que permiten la integración de los recursos de países enteros dan muestra de lo expresado. Los conflictos bélicos que se ven hoy en día nos muestran que los enfrentamientos no son potestad única de los Estados, sino que tal como lo expresa Martin van Creveld: “...los estados son creaciones artificiales; cuerpos corporativos que poseen una existencia legal independiente del pueblo al cual pertenecen y cuya vida organizada reclaman representar”⁴.

Las expresiones vertidas anteriormente no buscan poner en duda lo expresado en su oportunidad por Karl von Clausewitz, en su obra mencionada,

² VON CLAUSEWITZ, Karl, *De la guerra. Naturaleza, teoría, estrategia, combate, defensa y ataque*, Distal, Buenos Aires, 2013.

³ Colmar von der Goltz

⁴ VAN CREVELD, Martin, *The Transformation of War*, The Free Press, New York, 1991.

que fuera considerada entre las mejores escritas desde la óptica de la problemática militar hasta la época, sino que buscan generar interrogantes que nos posibiliten entender la evolución de la guerra hasta nuestros tiempos y de qué manera los medios de comunicación social intervienen en lo que conocemos como guerra de cuarta generación.

En cuanto a los planteamientos oficiales o doctrinales estadounidenses, podemos destacar el *Joint Warfare of The Armed Forces of United States* (1995 y 1997)⁵, que considera los conflictos de cuarta generación como el choque de fuerzas distintas, sin profundizar en la distinción de armamentos, objetivos o estrategias. A propósito de esto, en el año 1998, Paul Herman define la Guerra de Cuarta Generación como “un conjunto de prácticas operacionales que tienen por objeto negar las ventajas y explotar las vulnerabilidades del más fuerte, antes que buscar enfrentamientos directos”⁶. A los conceptos previamente desarrollados, Benedicto Salmerón agrega: “...guerras donde se confunde lo civil con lo militar, los objetivos tácticos con los estratégicos y la capacidad de respuesta militar de los estados depende de fuerzas muy móviles, flexibles y con mucho poder de fuego”⁷.

Estas definiciones colaboraron a echar luz sobre los nuevos conflictos, surgiendo así los conceptos de *Guerra Asimétrica*, *Guerras Híbridas* y *Guerras de Baja Densidad*. De esta manera, a partir de 1999, la OTAN identifica una serie de requerimientos básicos para la operación de sus Fuerzas Militares en guerras asimétricas. Dichos requerimientos son:

- movilidad y capacidad de proyección;
- sostenibilidad, disponibilidad y superioridad en el enfrentamiento;
- protección, mando y control integrado;
- énfasis en labores de inteligencia;
- modularidad, flexibilidad e interoperabilidad de las fuerzas;
- acción conjunta y combinada;
- capacidades de fuerzas especiales y capacidades de operar en red⁸.

⁵ En: <http://library.ndmctsg.edu.tw/milmed/avitation/file-air/joint-pub-1.pdf>.

⁶ HERMAN, Paul F. (Jr.), “Asymmetric Warfare: Seizing the Threat”, *Low Intensity Conflict & Law Enforcement*, vol. 6, nro.1, Summer, 1997, p. 176.

⁷ El autor sostiene: “La guerra parece estar atravesando tiempos de cambio. Para algunos profesionales de la guerra este cambio es sustancialmente radical, definitivo y revolucionario; para otros es el producto de una evolución inacabada que incluye, desarrolla o refina diferentes elementos de una larga trayectoria de hacer la guerra” (BENEDICTO SALMERÓN, Rubén, http://ruben.pangea.org/psiclib/cptos_guerra.pdf, Universitat Autònoma de Barcelona, p. 3).

⁸ MARQUINA, Antonio, “La revisión estratégica de la defensa: las misiones de las Fuerzas Armadas, las fuerzas Armadas del siglo XXI”, *UNISCI Discussion Papers*, enero de 2004.

Por su parte, Colin Gray afirma que la Guerra Asimétrica es “un método de combate difícil de definir pero que se basa en lo inusual, lo inesperado y en procedimientos ante los que no resulta fácil una respuesta mediante fuerzas y métodos convencionales”⁹.

En consecuencia, la asimetría implica una elevada complejidad en la acción militar y genera elevados grados de incertidumbre en el campo de combate, ya no regido por los parámetros tradicionales de la estrategia moderna caracterizada por lineamientos definidos e incluso reglas de encuentro claras.

2. Evolución de la guerra

La primera generación de la guerra moderna se inicia aproximadamente entre 1648 y 1860 con las armas de fuego y la formación de ejércitos profesionales al servicio del Estado reemplazando las milicias mercenarias. La búsqueda de un mayor poder de fuego llevaría a su industrialización. Ésta fue la de las tácticas de línea y columna, donde los enfrentamientos eran formales y el campo de batalla ordenado. La relevancia de las fuentes de primera generación se debe al hecho de que en el campo se creaba una cultura militar del orden. La mayoría de las cosas que distinguen a los “militares” de los “civiles” –uniformes, saludos, jerarquías o grados, entre otros– fueron producto de la primera generación y están destinadas precisamente a reforzar tal cultura, pudiendo marcarse como hito las Guerras Napoleónicas.

Las de segunda generación tienen su inicio con la industrialización y mecanización, y su elemento fundamental es la capacidad de movilización de grandes ejércitos, como el francés, que durante y después de la Primera Guerra Mundial buscó una solución en potencia de fuego masiva, la mayoría de los cuales fue el de artillería indirecta. El objetivo era el desgaste, y la potencia de fuego controlada centralmente era cuidadosamente sincronizada, con planos detallados, específicos y órdenes para la infantería, tanques y artillería. En esta etapa las bajas de civiles eran minoritarias, siempre provocadas como consecuencia secundaria de los combates.

La guerra de tercera generación surge como producto de la Primera Guerra Mundial y es desarrollada por el ejército alemán durante la Segunda Guerra. Es conocida como Blitzkrieg o guerra relámpago. Ésta no se basa en la potencia de fuego y el desgaste, sino en la velocidad y en la sorpresa mental. El desarrollo de vehículos blindados y la aviación como instrumento desplegó el concepto anteriormente expuesto. Si bien la estructura de mando central permaneció, lo novedoso en estos conflictos, en los que impera el cumplimiento de objetivos, fue la autonomía en las operaciones tácticas. En esta etapa, el ataque en urbanizaciones civiles fue esencial para ambas partes.

⁹ GRAY, Colin, “Thinking Asymmetrically in times of terror”, en *Parameters*, vol. 32, nro. 1, Spring 2002.

Las particularidades que marcan la transición de la tercera a la cuarta generación son la descentralización y la iniciativa de transferencias. Sin embargo, en otros aspectos, esta última presenta el cambio más radical desde la Paz de Westfalia en 1648. Estamos en condiciones de afirmar, entonces, que en la Guerra de Cuarta Generación, el Estado comienza a perder su monopolio.

Lo que la identifica es el regreso a un mundo de culturas, es decir, no se limita únicamente al conflicto. Si bien en los primeros años de la década del noventa la teoría no fue precisada ni se expresó claramente qué se entiende por 4GW, el concepto luego fue asociado a la "Guerra Asimétrica" y a la "Guerra Contraterrorista".

William Lind¹⁰ escribió su esbozo de teoría en momentos en que la Unión Soviética ya había sido derrotada en Afganistán e iniciaba su colapso inevitable como sistema de poder mundial.

Esta cuarta generación de guerra se separa de la esfera estrictamente militar al ámbito de la sociedad y a las confrontaciones. No se dirimen en un teatro de operaciones clásico, donde la población civil es enemiga y elevada a la categoría de objetivo militar del adversario. Los objetivos del rival incluyen el aspecto cultural del enemigo y la capacidad de disuadir el apoyo de su población a favor de la guerra. Lind y otros¹¹, en un clásico artículo sobre guerras de cuarta generación dejan claro que en los anteriores estadios de la guerra moderna no se contaba con la tecnología de la que se dispone hoy, debido a la ampliación del mercado. Además, esto implica que no sólo es el hecho de acceder a la tecnología, sino su forma de empleo lo que permite a los adversarios atacar y producir un deterioro significativo a la estructura de naturaleza civil. En este sentido, el conflicto asimétrico es la esencia de escenarios donde los agentes, en inferioridad de condiciones, explotan la diferencia a su favor, desplegando tácticas insurgentes, guerra irregular o actos terroristas, lo que se denomina conflicto de baja intensidad. Dentro del concepto de asimetría, explotar los medios de comunicación a favor es un factor esencial para influir en la opinión pública, tanto a nivel nacional como en el plano internacional. De este modo, la propaganda constituye un arma estratégica clave. Las dos grandes características de las guerras asimétricas son, por un lado, debilitar a un adversario superior en capacidad de fuego y obtener respuesta en el flanco civil, no específicamente en el militar, para lograr hacer irrelevante la potencia militar del adversario y, por el otro, aprovechar las libertades y el sistema democrático de las sociedades; desde la legitimidad, deslegitimar su gobierno obligándolo a que su fuerza militar actúe

¹⁰ William Lind es autor de varios libros sobre los campos militares y quien esbozó la teoría de la guerra de cuarta generación.

¹¹ LIND - NIGHTINGALE - SCHMITT - SUTTON - WILSON, "The Changing Face of War: Into the Fourth Generation", *Marine Corps Gazette*, October 1989.

de forma irregular colocando a los ciudadanos en contra de su política. Para ampliar este punto, nos podemos remitir a hechos sucedidos a comienzos de la década de 1990, donde el optimismo por la caída de los regímenes totalitarios de la Europa del Este y el triunfo de la economía de mercado revitalizaron la visión de que los conflictos llegarían a su fin.

Fukuyama, en un artículo académico publicado en 1990, llega a la conclusión de que “la máxima expresión del pensamiento es el liberalismo político y económico”. Sobre una visión Hegeliana afirma que “la historia de las ideologías ha culminado su largo trasegar, que el esplendor del pensamiento reposa sobre el liberalismo, y que las demás formas de apreciar el mundo no tienen cabida”¹².

De todos los conceptos anteriormente vertidos queda claro que, desde la prehistoria hasta la actualidad, todas las civilizaciones dominantes se valieron de la guerra imperialista para controlar y dominar: territorios (espacio físico), recursos naturales (espacio económico), sociedades (espacio social), individuos (espacio mental).

Esta instancia de guerra persigue, con especial énfasis, el control y el dominio de las sociedades y de las mentes que ha sido posible con el advenimiento de la Revolución Tecnológica e Informática del siglo XX. Es por ello que podemos afirmar que la guerra por el dominio y control de las sociedades y de las mentes, sólo se produjo a partir de la interacción eficaz de la tecnología (medios de comunicación) y de la informática (electrónica y computación) orientada a un objetivo de control y dominio mediante nuevas estrategias aplicables por lo comunicacional.

Esos tres factores –medios de comunicación, electrónica y computación, y estrategias comunicacionales– posibilitaron que la guerra por el control y el dominio tocara su máximo grado de desarrollo estratégico en lo que se conoce como la Guerra de Cuarta Generación.

3. Los medios de comunicación al servicio de la guerra

Los medios de comunicación adquieren una función esencial en los conflictos actuales dirigidos a lograr la manipulación informativa, orientada directamente a obtener el control de las mentes en una sociedad. Sus objetivos no son estrictamente sociales ni desinteresados, como describe la alegoría de la supuesta objetividad periodística, sino que lo que se persigue es el dominio de las mentes con un fin, que no es otro que el de imponer la propia voluntad mediante ideas e imágenes, en el caso de los conflictos armados, u obtener un rédito económico por intereses particulares o globales, según sea el caso.

Las famosas insignias que esgrime la prensa, de imparcialidad, objetividad, libertad de expresión, no son nada más que señales que les

¹² FUKUYAMA, Francis, *El fin de la historia y el último hombre*, Planeta, Buenos Aires, 1992.

permiten encubrir, en la mayor parte de los casos, claros negocios mediáticos que movilizan a diario el mercado de la información a escala global. El proceso de fabricación y distribución de la información no está motivado por la necesidad de “informar” sino por la necesidad de “vender” noticias. Es por ello que los medios generan necesidades masivas de consumo en la sociedad y trazan estrategias comunicacionales destinadas a favorecer su crecimiento empresarial y posicionarse para competir con éxito en el mercado de la información.

Por el carácter estratégico de la función comunicacional, es que la misma debe ser considerada como una de las herramientas clave para el control y manipulación durante los conflictos armados.

Esto no es propio de los conflictos actuales, sólo basta recordar la propaganda nazi antes y durante la Segunda Guerra Mundial, como técnica clave de manipulación de masas, a la hora de alcanzar el poder por parte del régimen hitleriano y mantenerse en él.

Asimismo, a partir de la Guerra de Vietnam se puso en evidencia la importancia de los medios de comunicación en el conflicto, al punto que, pasado éste, se sostuvieron sesiones, en el Pentágono y en las escuelas militares, centradas en cómo lograr una opinión pública positiva en futuras contiendas¹³. Había un entendimiento de que las guerras se pelean, tanto en el campo de batalla como en los medios de comunicación masiva, a través de la propaganda. El origen de este concepto ayuda a ver los medios de comunicación no como mensajeros o sustitutos de las representaciones existentes, sino como parte del discurso político, como constituyentes de la vida pública¹⁴.

La conjunción de un medio político unipolar en la posguerra fría, representado en el llamado Nuevo Orden Mundial, y la revolución en las comunicaciones inauguran una era de fronteras geopolíticas fluidas, de cruces entre las esferas pública y privada, representados, por ejemplo, en la emergencia de los sistemas panópticos de vigilancia y la nueva “cultura de la seguridad” y, por supuesto, de nuevos retos en los dos ámbitos, crecientemente imbricados entre sí, para la hegemonía de los EE.UU. Mientras las intervenciones de los años 90 fueron relativamente exitosas en el sentido

¹³ Las opiniones están divididas en cuanto al papel e impacto de los medios de comunicación en Vietnam. Algunos concluyen que el efecto negativo de los medios contribuyó al eventual fracaso político, mientras otros afirman que al estar comunicando lo que estaba sucediendo se pusieron en evidencia varios errores del gobierno y las fuerzas militares. En lo que sí hay consenso es en la relación entre medios y fuerzas militares, así como la mala prensa resultante tuvo impacto tanto positivo como negativo en las políticas estadounidenses en Vietnam, las tensiones entre estos dos grupos determinaron no sólo el fin del conflicto, sino que configuraron la forma de recolectar y reportar las noticias en conflictos posteriores (Barber y Weir, 2002: 89).

¹⁴ LAVERDE, M. - REGUILLO, R. (eds.), *Mapas nocturnos. Diálogos con la obra de Jesús Martín Barbero*, Siglos del Hombre Editores, Universidad Central de Bogotá, Bogotá, 1998.

de que los medios de comunicación siguieron la agenda norteamericana, las intervenciones más recientes en Afganistán e Irak presentan un signo más armónico merced a la acción de los nuevos medios de comunicación (Internet, *blogs*, etc.). En estas dos instancias de intervención, los EE.UU. han encontrado medios regionales de gran credibilidad, como Al-Jazira¹⁵ y Al-Arabiya¹⁶, y otros independientes, como Media Workers Against War e Indymedia (Independent Media Center), para mencionar sólo algunos, que ofrecen resistencia al discurso narrativo sobre la “guerra contra el terror”, apoyado, como se ha visto, en los ámbitos político y cultural, y difundido en marcos reconocibles para las audiencias por los medios de comunicación.

De acuerdo con lo expuesto, podemos concluir señalando la importancia que el desarrollo tecnológico e informático, que favoreció la globalización del mensaje y su capacidad para influir en la opinión pública mundial, fue esencial para llegar a la “guerra psicológica mediática”, que se convirtió en el arma estratégica dominante de la 4GW, a lo que podemos agregar una variante "contraterrorista" tras los ataques explosivos del 11-S en los EE.UU. La guerra psicológica conforma el estadio superior de las estrategias de control y dominación ensayadas hasta ahora por los sistemas imperialistas, cual es la dominación del hombre por el hombre.

¹⁵ Es el principal canal de noticias del mundo árabe y uno de los más importantes del mundo con una audiencia superior a los 250 millones de hogares.

¹⁶ Es un canal de televisión en lengua árabe que transmite noticias las 24 horas continuas de Dubái, Emiratos Árabes Unidos. Fue establecido el 3 de marzo de 2003, siendo propiedad de la cadena de televisión Middle East Broadcasting Center (MBC), y otros inversionistas árabes. Al-Arabiya, al igual que su competidora Al-Yazira, llega ocasionalmente a emitir declaraciones en vídeo de distintas organizaciones militantes.

CAPÍTULO II

LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y LAS OPERACIONES PSICOLÓGICAS EN LOS CONFLICTOS ARMADOS

“Entre los medios esenciales en un conflicto bélico, la acción psicológica, la propaganda y el control de la información pública constituyen un factor fundamental, muchas veces incluso por encima de la economía, el armamento y la misma estrategia”

PIZARROSO QUINTERO, Alejandro, *Nuevas guerras vieja propaganda. De Vietnam a Irak.*

1. La manipulación de la información

A lo largo del tiempo, han surgido diferentes medios de llevar la información a la población, como la televisión, la radio, la prensa escrita y, actualmente, las redes informáticas, de manera tal que las noticias se conocen al mismo tiempo en todo el mundo.

Estos medios se encuentran subordinados a diferentes poderes políticos y económicos que, dejando a un lado la objetividad, y enarbolando la idea de estar al servicio de la verdad y la ética periodística, resaltan sus ideas por encima de otras, manipulando la información.

Palacios Echeverría¹⁷, en un interesante artículo distingue, en este sentido, diferentes tipos de manipulación:

- Manipulación política o discursiva: se da cuando las personas que pertenecen a la elite política, haciendo abuso del poder manipulan los medios para influir en la población y lograr satisfacer sus propios intereses.
- Manipulación periodística o informativa: se produce cuando el medio encargado de informar sobre una noticia, oculta datos.
- Manipulación no verbal: es la llevada a cabo cuando el que comunica hace gestos para llamar la atención del público en un medio visual.
- Manipulación episódica: el periodista que está contando una noticia hace uso de sus recuerdos, experiencias, de acontecimientos que le han sucedido, quitando objetividad a la información.
- Manipulación de la cognición social: cuando se centra en la ideología y en la opinión de gran parte de la sociedad, que puede

¹⁷ PALACIOS ECHEVERRÍA, Alfonso J., “Comunicación y manipulación”, *EIPaís.cr*, noviembre de 2015.

traer consecuencias perjudiciales para las minorías que no piensan igual ocasionando conflictos.

Dentro de los casos de manipulación de los medios a la población es propicio destacar los que se sucedieron, a través de los medios de comunicación, en la década del 40, durante el gobierno de Woodrow Wilson, cuando se creó en los Estados Unidos el Comité de Información Pública, con el fin de generar en la población una postura que favorecía la incursión de ese país en la guerra.

Esta acción comunicacional le serviría posteriormente a Hitler para el empleo del mismo método propagandístico con el objeto de que el pueblo alemán estuviese a su favor.

Las estrategias de comunicación no surgen al azar, están a cargo de especialistas que manejan y aplican con solvencia los recursos y técnicas apelativas adecuadas a cada caso y necesidad según el público al que vaya dirigido. De esta manera, mediante el lenguaje o las imágenes apelan a los sentimientos del público al que van dirigidos. Ante esta problemática cabe preguntarse, ¿qué porcentaje de ese público está en condiciones de analizarlos con espíritu crítico y obrar en consecuencia? Como ejemplos podemos mencionar, entre otros, a Winston Churchill, quien, refiriéndose a la Primera Guerra Mundial, dijo en una de sus obras: “Basta con una señal para transformar a estas multitudes de campesinos y obreros en poderosos ejércitos que se despedazarán mutuamente”. Luego señaló que cuando se les ordenaba lo que tenían que hacer, la mayoría reaccionaba sin pensarlo.

El lingüista estadounidense, Noam Chomsky¹⁸, refiriéndose al tema expresa: “La idea básica que atraviesa la historia moderna y el liberalismo moderno es que el público debe ser marginado. El público en general es visto no más que como excluidos ignorantes que interfieren, como ganado desorientado”.

Como conclusión de este apartado, es oportuno citar las 10 estrategias de manipulación mediática de Timsit¹⁹, aunque erróneamente se le atribuyen a Chomsky:

“1. *Estrategia de la distracción*: El elemento primordial del control social es la estrategia de la distracción que consiste en desviar la atención del público de los problemas importantes y de los cambios decididos por las elites políticas y económicas, mediante la técnica del diluvio o inundación de continuas distracciones y de informaciones insignificantes. La estrategia de la distracción es igualmente indispensable para impedir al público interesarse por los

¹⁸ CHOMSKY, Noam, *Cartas de Lexington. Reflexiones sobre la propaganda*, Siglo XXI, Buenos Aires, 2000.

¹⁹ TIMSIT, Sylvain, “Stratégies de manipulation”, *syti.net*, 2002.

conocimientos esenciales, en el área de la ciencia, la economía, la psicología, la neurobiología y la cibernética.

"Mantener la atención del público distraída, lejos de los verdaderos problemas sociales, cautivada por temas sin importancia real. 'Mantener al público ocupado, ocupado, ocupado, sin ningún tiempo para pensar; de vuelta a granja como los otros animales' (cita del texto 'Armas silenciosas para guerras tranquilas').

"2. *Crear problemas, después ofrecer soluciones*: Este método también es llamado 'problema-reacción-solución'. Se crea un problema, una 'situación' prevista para causar cierta reacción en el público, a fin de que éste sea el mandante de las medidas que se desea hacer aceptar. Por ejemplo: dejar que se desenvuelva o se intensifique la violencia urbana, u organizar atentados sangrientos, a fin de que el público sea el demandante de leyes de seguridad y políticas en perjuicio de la libertad.

"3. *La estrategia de la gradualidad*: Para hacer que se acepte una medida inaceptable, basta aplicarla gradualmente, a cuentagotas, por años consecutivos. Es de esa manera que condiciones socioeconómicas radicalmente nuevas fueron impuestas durante las décadas de 1980 y 1990: Estado mínimo, privatizaciones, precariedad, flexibilidad, desempleo en masa, salarios que ya no aseguran ingresos decentes, tantos cambios que hubieran provocado una revolución si hubiesen sido aplicados de una sola vez.

"4. *La estrategia de diferir*: Otra manera de hacer aceptar una decisión impopular es la de presentarla como 'dolorosa y necesaria', obteniendo la aceptación pública, en el momento, para una aplicación futura. Es más fácil aceptar un sacrificio futuro que un sacrificio inmediato. Primero, porque el esfuerzo no es empleado inmediatamente. Luego, porque el público, la masa, tiene siempre la tendencia a esperar ingenuamente que 'todo irá mejor mañana' y que el sacrificio exigido podrá ser evitado. Esto da más tiempo al público para acostumbrarse a la idea del cambio y de aceptarla con resignación cuando llegue el momento.

"5. *Tratar al público como si fuesen niños*: La mayoría de la publicidad dirigida al gran público utiliza discurso, argumentos, personajes y entonación particularmente infantiles, muchas veces próximos a la debilidad, como si el espectador fuese una criatura de poca edad o un deficiente mental. Cuanto más se intente buscar engañar al espectador, más se tiende a adoptar un tono infantilizante. Si uno se dirige a una persona como si ella tuviese la edad de 12 años o menos, entonces, en razón de la sugestionabilidad, ella tenderá, con cierta probabilidad, a una respuesta o reacción también desprovista de un sentido crítico como la de una persona de 12 años o menos de edad ('Armas silenciosas para guerras tranquilas').

"6. *Utilizar el aspecto emocional mucho más que la reflexión*: Hacer uso del aspecto emocional es una técnica clásica para causar un cortocircuito en el análisis racional, y finalmente al sentido crítico de los individuos. Por otra parte, la utilización del registro emocional permite abrir la puerta de acceso al inconsciente para implantar o injertar ideas, deseos, miedos y temores, compulsiones, o inducir comportamiento.

"7. *Mantener al público en la ignorancia y la mediocridad*: Hacer que el público sea incapaz de comprender las tecnologías y los métodos utilizados para su control y su esclavitud. La calidad de la educación dada a las clases sociales inferiores debe ser la más pobre y mediocre posible, de forma que la distancia de la ignorancia que planea entre las clases inferiores y las clases sociales superiores sea y permanezca imposible de alcanzar para las clases inferiores ('Armas silenciosas para guerras tranquilas').

"8. *Estimular al público a ser complaciente con la mediocridad*: Promover al público a creer que es moda el hecho de ser estúpido, vulgar e inculto.

"9. *Reforzar la autculpabilidad*: Hacer creer al individuo que es solamente él el culpable por su propia desgracia, por causa de la insuficiencia de su inteligencia, de sus capacidades, o de sus esfuerzos. Así, en lugar de rebelarse contra el sistema económico, el individuo se autodesvalida y se culpa, lo que genera un estado depresivo, uno de cuyos efectos es la inhibición de su acción. Y, sin acción, ¡no hay revolución!

"10. *Conocer a los individuos mejor de lo que ellos mismos se conocen*: En el transcurso de los últimos 50 años, los avances acelerados de la ciencia han generado una creciente brecha entre los conocimientos del público y aquellos poseídos y utilizados por las elites dominantes. Gracias a la biología, la neurobiología y la psicología aplicada, el 'sistema' ha disfrutado de un conocimiento avanzado del ser humano, tanto de forma física como psicológicamente. El sistema ha conseguido conocer mejor al individuo común de lo que él se conoce a sí mismo. Esto significa que, en la mayoría de los casos, el sistema ejerce un control mayor y un gran poder sobre los individuos, mayor que el de los individuos sobre sí mismos".

2. La comunicación como propaganda

La *propaganda* significaba, antes de 1914, la simple propagación de ideas, pero adquirió una reputación negativa después de la Primera Guerra Mundial, en particular, a partir de los primeros experimentos en "guerra psicológica" –representada por el lanzamiento de panfletos sobre los aliados por parte de los alemanes y el control del flujo de información por parte de los británicos–. La connotación negativa del término "propaganda", sin embargo, deriva de la difusión de falsas noticias sobre atrocidades reveladas como tales tras la guerra.

Fue durante el desarrollo de la Guerra Fría que la expresión adquirió la forma de tácticas de desacreditación del enemigo a través del debilitamiento de su credibilidad en todas las áreas posibles. Precisamente en este punto es que la publicidad se constituye en una herramienta central y se globaliza –Corea, Vietnam–, así como en los de baja intensidad del período, e invade, además de la ideología, los espacios de la vida cotidiana, tales como el cine; espectáculos, por ejemplo, juegos olímpicos; desarrollos científicos, como la carrera espacial, etc. La estabilidad comunicacional durante este período, representada por el férreo control mediático en la URSS y el bloque oriental, y la aceptación de las versiones oficiales de la “verdad” en los EE.UU. como herencia de la era McCarthy, permitió mantener la situación hasta la década de los años 80. En este punto, la revolución tecnológica, encarnada en el fax y la televisión satelital, y el *glásnost*²⁰ de Gorbachov –que incluía reformas a los *mass media* soviéticos– abrían una nueva era para los medios de comunicación globales. En síntesis, el término propaganda, y sus derivados y variantes, tales como “diplomacia pública”, “guerra/operación psicológica”, “guerra/operación de información” y otras, que Taylor ve como conexas, aluden a un “proceso de persuasión diseñado para beneficiar a quien la origina”²¹, perspectiva que se puede complementar con la definición de la OTAN: “información, ideas, doctrinas, o llamados especiales diseminados para influenciar la opinión, emociones, actitudes o comportamiento de un grupo específico para beneficiar al patrocinador de manera directa o indirecta”.

Cuando comenzó la guerra, en enero de 1991, muchas de las tendencias mediáticas y conceptos sobre propaganda volvieron a emerger y abonaron el terreno para la representación mediática de los conflictos de la posguerra fría. Ésta constituía, para los medios norteamericanos, una especie de prueba tras las discusiones mencionadas anteriormente sobre su papel en la derrota en Vietnam, conflicto que, como hemos dicho, fue crucial para diseminar la idea de que las democracias necesitan convencer al público mediante los medios de comunicación. El cambio en la estrategia comunicacional en la Guerra del Golfo se apoya sobre la premisa de que toda la información que se transmitiera desde el terreno debía ser sometida a control. El avance tecnológico representado en la capacidad de difundir las acciones de forma continua y en directo a escala global produjo un cambio profundo en la manera de representar los conflictos bélicos, además de anunciar una nueva era de relaciones prensa-fuerzas militares.

²⁰ Se conoce como una política que se llevó a cabo a la par que la *perestroika* por el líder del momento Mijail Gorbachov, desde 1985 hasta 1991. En comparación con la *perestroika* que se ocupaba de la reestructuración económica de la Unión Soviética, la *glásnost* se concentraba en liberalizar el sistema político. En ésta se estipulaban libertades para que los medios de comunicación tuvieran mayor confianza para criticar al gobierno.

²¹ TAYLOR, Philip M., *War and the Media: Propaganda and Persuasion in the Gulf War*, Manchester University Press, 1998.

La guerra contra el terrorismo es, en buena parte, un conflicto de imágenes, tal como los ataques del 11 de septiembre que se programaron no sólo para provocar el caos, sino para crear un espectáculo mundial al ir contra símbolos del prestigio y el poder de los EE.UU., del mismo modo ocurrió con la respuesta que también ha sido consciente de los efectos de la imagen. En este evento particular, la reacción mediática tomó, en un principio, la forma de cubrir un desastre: las noticias se enfocaron en las explosiones, fuegos, destrucción y sufrimiento. Posteriormente, la atención recayó sobre los “esfuerzos de rescate” y el heroísmo de los socorristas. A continuación, se pasó a la movilización de la ayuda centrada en las historias de los voluntarios, las campañas de solidaridad, los donantes de sangre, etc. Por último, se presentaron los efectos secundarios: la interrupción de la actividad económica, el sufrimiento de los supervivientes y de los familiares de las víctimas.

De esta manera, cada etapa se condensó gradualmente en una repetición de fotografías simbólicas, íconos visuales con el fin de interpelar al espectador. Hacia finales de octubre, transcurrido ya un mes de los sucesos, la narración del desastre iba siendo gradualmente sustituida por la de la “guerra contra el terrorismo”, esta vez representada en imágenes del incidente del ántrax y de la creciente actividad militar en Afganistán, la cual no estaba centrada, como en la Guerra del Golfo, en narrativas de “alta tecnología” o “guerra limpia”. Este cambio de dirección es acorde con el discurso noticioso sobre las víctimas y el duelo de las semanas posteriores al 11-S, donde la exposición de la vulnerabilidad y el dolor fue sustituyéndose gradualmente por la del heroísmo y patriotismo, enmarcada a su vez por una “gran narrativa” de progreso y resistencia.

3. Las operaciones psicológicas en los conflictos armados

“Todo lo bueno se recicla, todo lo malo se desecha”, esta sencilla frase, escrita hace 2000 años, nos permite visualizar la concepción de Sun Tsu en *El Arte de la Guerra*²² respecto de cómo influir en la mente del enemigo, y de esta manera poder demostrar la necesidad de administrar articuladamente las operaciones psicológicas en los conflictos armados.

Dichas operaciones psicológicas han sido siempre el instrumento de lucha de diferentes pueblos y culturas. Se las ha empleado desde la más remota antigüedad para movilizar y formar en los grupos humanos actitudes y opiniones favorables a una determinada causa bajo tres conceptos y finalidades diferentes: en un principio sirvieron como *sustituto* de la violencia, el engaño y el ardid para inquietar al adversario, despertar el miedo y el terror, debilitar su voluntad de lucha. Luego se utilizaron como *multiplicador* de la violencia, extendiendo las conquistas y la agitación detrás de los frentes de lucha y hacia los pueblos que se movilizaban en pos de conquista.

²² SUN TSU, *El arte de la guerra*, Oxford University Press, 1963.

Actualmente, el interés en las operaciones de información o en las operaciones psicológicas adquiere un lugar preponderante en los procesos de toma de decisiones y en su empleo como una herramienta necesaria para enfrentar *la próxima batalla* sin el uso de fusiles. El uso de las nuevas tecnologías de la comunicación e información en los conflictos contemporáneos permite visualizar algo más que folletos y altoparlantes tácticos; más bien, es el uso de las palabras y los hechos cuidadosamente coordinados para enviar mensajes claros y persuasivos a diferentes actores, civiles o militares, seleccionados para influir sobre sus mentes. La disuasión se apoya en la habilidad para comunicar la capacidad militar e intentar aplicar la fuerza de una manera coercitiva, el énfasis en la prevención está en persuadir a los posibles adversarios de los beneficios de no aplicar una conducta no deseada. Por esta razón se torna imprescindible entender que la prevención requiere tanto de una comunicación efectiva como de un entendimiento del proceso de elaboración de decisiones del potencial adversario. Este concepto en la actualidad ha sido denominado, en el lenguaje de las operaciones de información, "factores humanos" y es también el corazón de la disciplina de las operaciones psicológicas.

Otra razón para el creciente interés por la influencia de los medios de comunicación en los conflictos actuales deriva del hecho de que como resultado de la explosión de la tecnología de la información, los Estados Naciones cada vez son menos capaces de controlar el flujo de información del otro extremo de sus límites, haciendo que las potenciales audiencias tengan más acceso a los mensajes enviados por cualquiera de las partes. Se ha observado que en países menos desarrollados, las infraestructuras de la información se están tornando más fuertes, llegando de una u otra manera a todos los estratos sociales y a cada individuo.

Como ejemplo, se puede mencionar que, durante la Guerra Fría, la URSS asignó un cálculo oneroso anual para las actividades relacionadas con la información, tanto abierta como encubierta, con el fin de frustrar las iniciativas de seguridad nacional de los Estados Unidos y ganar la aceptación internacional de sus propias políticas. En la era de la información, ya no se requieren tales gastos para acceder a los medios de comunicación. Cualquier persona con una buena "narración" puede hacerlo, especialmente si la narración está filmada. Las noticias televisivas son un negocio, y con la proliferación de canales que tienen una programación de noticias disponible a través de la emisión satelital o de cable, la competencia con respecto a la participación en el mercado se hace más intensa. En este medio competitivo, la tendencia hacia las historias sensacionalistas, especialmente cuando son respaldadas por secuencias filmadas, puede tornarse irresistible. Sin embargo, la amenaza permanece, no tanto en los medios de comunicación o sus políticas editoriales, sino en adversarios implacables que desean "producir" historias de noticias sensacionalistas, involucrando a menudo el sufrimiento

humano y la pérdida de vidas, que están diseñadas para promover sus propios intereses, o perjudicar los intereses nacionales, o ambos. Estos adversarios no necesitan ser representantes de los Estados Naciones tradicionales. Durante décadas los terroristas han procurado utilizar la extrema violencia para ganar una plataforma en los medios de comunicación para sus reclamos. Sin embargo, lo que se ha hecho visible a través del tiempo, es que los típicos actos terroristas de violencia, cuando son descritos con exactitud por los medios de comunicación internacionales, se han convertido en su mayoría en algo contraproducente para los objetivos políticos de los grupos terroristas. Colocar una bomba en un colectivo en una calle llena de gente provocará repugnancia y condena populares; es mucho mejor sacar ventaja del terreno de la moral proporcionando pruebas documentales (audiovisuales) de las fuerzas de seguridad disparando a multitudes que protestan o golpeando a miembros de grupos sospechosos –preferentemente si éstos son niños–. En los últimos tiempos abundan los ejemplos del uso de estos recursos como impacto social a nivel internacional que han influido de tal manera en la opinión pública que han obligado a los Estados a modificar sus políticas para “calmar” las expectativas respecto de su aplicación. Como episodio muy cercano es oportuno remitirnos a la foto que recorrió el mundo donde se mostraba a un niño sirio muerto en una playa de Turquía debido a la crisis de refugiados que huyen de países en conflicto. Esta sola imagen obligó a tomar acciones políticas directas frente a la crisis existente.

Esta poderosa herramienta tecnológica podrá ser usada tanto por actores estatales como no estatales de diferentes ámbitos, así los narcotraficantes o las organizaciones delictivas internacionales, acostumbrados a operar fuera del imperio de la ley.

En síntesis, como corolario de lo expuesto en este capítulo, estamos en condiciones de afirmar que los medios de control y vigilancia se han multiplicado con la fantástica capacidad y poder de estas nuevas herramientas tecnológicas, que, dependiendo de quiénes tengan la propiedad y usadas sin una previa toma de conciencia de su influencia y rapidez de expansión, pueden generar acciones de mayor gravedad que la acción bélica propiamente dicha y llegar a modificar sustancialmente el rumbo de un conflicto armado sin llegar al empleo de un “fusil”. De aquí se desprende la necesidad de estar preparados para enfrentar tales acciones con el objeto de prevenirlas o disuadirlas y, también, por qué no, poder emplearlas para el propio fin.

CAPÍTULO III

LOS ESCENARIOS Y SU EVOLUCIÓN EN LOS CONFLICTOS BÉLICOS

“Utiliza muchas señales para confundir las percepciones del enemigo y hacerle temer tu terrible poder militar. De esta forma, haces desaparecer la energía de sus ejércitos y desmoralizas a sus generales”

SUN TZU, *El arte de la guerra*.

1. Generalidades

En este capítulo nos centraremos en lo que es el meollo de las guerras de cuarta generación, los escenarios. Para ello comenzaremos despejando algunos conceptos que permitan llegar a comprender la situación actual.

En la terminología militar, se denomina teatro de operaciones, o simplemente teatro, a un área geográfica específica en la cual se desarrolla un conflicto armado.

Generalmente, cada teatro de operaciones es distinto y está separado físicamente del resto. De hecho, la delineación de los límites entre los teatros los podían fijar, normalmente, las fronteras continentales, los ríos o los océanos.

En la década de los años ochenta, con el advenimiento de las nuevas tecnologías de información y comunicación, los escenarios de las guerras comenzaban a avizorar un cambio que modificaría las formas y sus escenarios. En ese período se produjeron tres grandes hitos que marcaron definitivamente el futuro de la incipiente informática, sus comunicaciones y la seguridad: la aparición de la PC, el despegue de Internet y el surgimiento del *malware*²³. Estas herramientas empleadas por los medios de comunicación masiva, al servicio de la guerra, constituyeron uno de los pilares de la guerra de cuarta generación.

De este modo, en menos de una generación, la informática ha pasado de ser una mera herramienta administrativa que facilitaba los trabajos burocráticos de las oficinas, a constituir por sí misma un recurso estratégico nacional para muchos Estados. La evidencia de la importancia que las nuevas tecnologías están adquiriendo en el peso específico de las naciones está demostrada por el hecho de que en los Estados Unidos se haya desplazado el centro de gravedad hacia el ciberespacio. Consideradas de este modo para

²³ Aunque el primer virus informático, el *creeper*, apareció en el año 1972 para el IBM 360, se considera que fue a partir del año 1984 con la difusión del IBM PC y su sistema operativo MS-DOS cuando se empezó a proliferar el *malware*.

una nación, significa reconocer que constituyen el punto neurálgico de todos los poderes del país, el ente del que todo depende²⁴.

2. El conflicto y sus características

El término conflicto, según el *Diccionario* de la Real Academia Española significa, para el tema que nos compete: “Combate, lucha, pelea” y “Enfrentamiento armado”. Sin embargo, existen tantas y tan diferentes definiciones como autores que abordan la temática. Dentro de la complejidad que esto representa, probablemente las más sencillas son las más adecuadas. Es así, entonces, que para este trabajo adoptaremos la que consideramos que más y mejor puede resumir la idea de conflicto: *una lucha de intereses*.

Pasemos ahora a delinear la evolución que han sufrido los conflictos armados, para ello es preciso comprender la naturaleza del hombre. Desde sus comienzos, éste ha rivalizado con sus semejantes para obtener todo tipo de ventajas que le aseguren los medios para su subsistencia y la continuidad de su descendencia. Guiados por su instinto de supervivencia, los intereses que movían al ser humano eran meramente primarios: búsqueda de abrigo, alimento y seguridad. Los grupos fueron demarcando sus territorios con el objeto de establecer zonas de exclusión en donde sólo ellos podrían cazar, pescar o recolectar frutos. Los intentos por parte de los miembros de otros clanes de adentrarse en sus territorios, con el fin de obtener sustento, desembocaban con facilidad en enfrentamientos mortales. Con la evolución afloraron pensamientos y sentimientos, que rápidamente introducirían un nuevo factor de roce en las sociedades: las diferencias de ideas, creencias y valores. Éstos eran adoptados como un signo de identidad frente a otros pueblos y culturas.

Así como tenemos encuentros y coincidencias, las diferencias y los conflictos son también parte fundamental de nuestras relaciones cotidianas individuales o grupales. El conflicto es necesario, hace evolucionar al hombre con nuevas ideas y pensamientos. Las naciones pueden formar alianzas si sus intereses son comunes y entrar en conflicto en el caso de que sean divergentes²⁵.

Pasemos ahora a la clasificación de los conflictos²⁶. Ésta se puede realizar en función de los actores implicados, quienes representan las partes y podrán ser:

²⁴ KASS, Lani, *A Warfighting Domain*, AF Cyberspace Task Force, 26/9/2006.

²⁵ Sin llegar a identificar “conflicto” con “conflicto bélico”, algunos filósofos, como Tales de Mileto, pensaban que la contradicción era la madre del progreso. Marx creía que el conflicto era una parte importante en la formación de los grupos sociales. Coser afirmaba que el conflicto es una forma constructiva de socialización y continuidad satisfactoria en la vida del grupo.

²⁶ Se ha partido, para esta clasificación, del orden que hace Montse García, en el Taller de resolución de conflictos, realizado en la Facultad de Psicología de la Universidad del País Vasco (noreply@blogger.com [Montse García]).

- Individuos (actor-individuo): un conflicto es individual cuando las partes en litigio están constituidas por una o más personas, pero cada una mantiene sus propios puntos de vista²⁷.
- Grupos (actor-grupo): un conflicto es grupal cuando el mismo interés es perseguido por diferentes personas y éstas se agrupan para conseguir de forma colectiva sus objetivos. Estos grupos pueden estar formados por familias, clanes, bandas, tribus (étnicas o urbanas), grupos raciales, grupos religiosos, grupos sociales (lucha de clases), grupos políticos, etcétera.
- Naciones (actor-Estado): constituyen un tipo particular de los conflictos de grupo cuando al menos uno de sus protagonistas es una Nación. Un conflicto se convierte en internacional cuando es el Estado²⁸ responsable de la dirección y gobierno de una Nación²⁹ quien promueve, dirige o encabeza la defensa de sus intereses frente a otras naciones o grupos. Puesto que las naciones están representadas por sus Estados, se considerará a éstos como los actores del conflicto.

En cuanto a las causas de los conflictos, si bien no profundizaremos en ellas, es conveniente hacer una mención explícita para un mejor entendimiento del conjunto.

Las causas de las contiendas ocurridas a lo largo de la historia en las que un actor-Estado se ha visto implicado, se van a clasificar en:

- *Conflictos de intereses o necesidades económicas:*
 - ✓ Territoriales: luchas por expansión y posesión de territorio, en la mayoría de los casos en busca de los recursos que contenían.
 - ✓ Recursos: materiales (materias primas, riquezas, etc.) o humanos (mano de obra, trata de esclavos, mujeres, etc.).
- *Conflictos de valores, creencias o preferencias:*
 - ✓ Políticos: ideológicos, de estatus, de poder, etcétera.

²⁷ “No hay que confundir los conflictos individuales con los personales. Los individuales se mantienen con otros individuos, mientras que los personales son los conflictos internos de la persona. Algunos autores incluyen dentro de los individuales los que afectan también a unas pocas personas”, en www.konfliktloesning.dk/files/Conflict_resolution_Spanish.pdf.

²⁸ “Estado: conjunto de órganos de gobierno de un país soberano” (REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, *Diccionario de la lengua*, 22ª ed., Espasa Calpe, Madrid, 2002). En las democracias actuales están compuestos por sus tres poderes: Legislativo, Ejecutivo y Judicial.

²⁹ “Nación: conjunto de los habitantes de un país regido por el mismo gobierno” (REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, *Diccionario...*, cit.).

- ✓ Religiosos: guerras de religión del último milenio.
- ✓ Raciales: a menudo acompañando a cualquiera de los anteriores.
- ✓ Ético-morales (acciones contra Estados opresivos): Yugoslavia, Irak, Afganistán, Libia, etcétera.

Los conflictos raramente son debidos a una sola causa. La mayoría de los enfrentamientos entre actores-Estado han sido originados por una combinación de varias de ellas. Sin embargo, en su mayoría, ya sea como causa principal abiertamente declarada, o bien como secundaria, camuflada bajo otros pretextos, siempre ha predominado un factor común: los intereses económicos.

Las contiendas a lo largo de las generaciones han tenido una dinámica como parte de un proceso de evolución desde sus orígenes hasta su finalización. No surgen de la nada, todas tienen sus causas y evolucionan de una manera progresiva desde un Estado inicial de paz hasta el de guerra declarada. Una acción no resuelta con los instrumentos de poder pacíficos puede escalar a una armada y ésta a una guerra declarada.

Normalmente, este proceso de escalada de violencia comprende las siguientes fases:

- *Paz*: los países no están enfrentados y luchan por intereses legítimos que no son convergentes.
- *Paz inestable*: los intereses nacionales de distintos países empiezan a coincidir. Es un período en el que la tensión y las sospechas son elevadas, pero no hay violencia o ésta es muy esporádica.
- *Tensión*: situaciones de inestabilidad creciente que alteran la vida normal del Estado y la acción de gobierno y que, por su peligrosidad potencial para la seguridad nacional o colectiva, inducen a los gobiernos a tomar medidas preventivas que pueden provocar la activación de sus sistemas de alerta o el empleo de los recursos de la Defensa Nacional.
- *Crisis*: momentos decisivos dentro de una situación de tensión en los que se produce o prevé un cambio inminente de consecuencias importantes. Suele aparejar la movilización de las Fuerzas Armadas y es posible la aparición de escaramuzas esporádicas también de escasa intensidad.
- *Conflicto armado*: es la confrontación física entre colectividades organizadas, aunque no necesariamente reconocidas a la luz del derecho internacional, caracterizada por el empleo de medios

militares de combate con la finalidad de imponer cada una su voluntad.

- *Guerra*: la guerra es la forma más violenta y más desarrollada de enfrentamiento. Consiste en la confrontación entre colectividades políticamente estructuradas con la finalidad de imponer la voluntad de una sobre otra o de defender los propios intereses. Se caracteriza por el empleo masivo y organizado de medios de combate. La guerra tiene connotaciones de carácter legal y normalmente se desencadena cuando un Estado la declara a otro. El reconocimiento formal de la situación de guerra tiene implicaciones jurídicas y políticas³⁰.

Comparando los conflictos en los últimos años, con los totales del último siglo, se observa que tanto las causas, como los actores implicados o las fases por las que han pasado, se ciñen igualmente a los moldes generales de los aquí descritos. Se llega, por tanto, a la conclusión de que los conflictos han sido y siguen siendo los mismos a lo largo de la historia, y lo único que ha variado son los escenarios en los que se llevaron a cabo. Durante el tiempo que persista una contienda, las naciones utilizarán todos los instrumentos a su alcance para luchar por lo que cada parte considera la consecución de sus legítimos intereses.

3. Los escenarios y su evolución hasta la actualidad

Un escenario es un “lugar donde ocurre o se desarrolla un suceso”³¹, entonces, un escenario de conflicto es el lugar donde ocurre o se desarrolla un conflicto. La historia nos revela que a lo largo de los siglos, el ser humano ha ido extendiendo sus zonas de conflicto a aquellos escenarios que progresivamente ha ido dominando, naturales y artificiales.

El hombre es conflictivo por naturaleza, y para resolver sus discrepancias utiliza, como se ha visto, los instrumentos de poder que tiene a su disposición. Entre ellos, el poder militar actúa sobre el entorno físico, para cuyos escenarios las naciones han ido formando ejércitos profesionales especializados conforme se fueron progresivamente dominando.

Los escenarios físicos son los llamados escenarios tradicionales de conflicto, los que están delimitados por un entorno físico, natural o artificial, con dimensiones y fronteras, ocupan extensión o espacio y que pueden ser determinados y definidos mediante la utilización de aparatos de medida. Estos escenarios físicos sobre los que se llevan a cabo las operaciones militares constituyen los entornos operacionales o dominios de guerra.

³⁰ LUND, Michael S., *Curso de Certificación de Análisis de Conflictos*, US Institute of Peace, en: <http://http://es.scribd.com/doc/61965893/5/Paz-inestable>.

³¹ REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, *Diccionario...*, cit.

El instrumento de poder militar, para poder ejercer su fuerza sobre los escenarios, requerirá disponer de unas capacidades militares defensivas y ofensivas y unos medios que permitan alcanzar la superioridad en cada entorno operacional específico. Los escenarios físicos sobre los que actúa el instrumento de poder militar han evolucionado a lo largo de las guerras por lo terrestre, marítimo, aéreo, espacial y ciberespacial.

El escenario terrestre es el medio terrestre que presenta unas características únicas y diferenciadas. El combate se hace sobre la tierra en todas sus formas y extensiones (bosques, montañas, desiertos, etc.), para lo que requiere unos medios concretos y específicos para el transporte y movimiento de fuerzas, diferentes a los de los otros escenarios: vehículos, tracción animal, etc., así como tácticas y procedimientos específicos. El empleo de las fuerzas terrestres se basa, como en todas las fuerzas, en el fuego y el movimiento, un adecuado reconocimiento previo, la búsqueda de una posición ventajosa y la sorpresa.

Respecto del *escenario marítimo*, encontramos que los primeros conflictos navales de los que hay constancia en la historia tuvieron lugar entre los llamados pueblos del mar contra hititas y egipcios, entre los siglos XIII y XII antes de Cristo, para el control local del Mediterráneo Oriental. Aunque es posible que los hubiera anteriores, éstos no están documentados. Sin embargo, fue con la de las costas de los fenicios con quienes, a partir del año 1200 antes de Cristo, se produjo el verdadero dominio de los mares y el transporte y el comercio marítimo tuvieron una mayor expansión. El escenario marítimo y fluvial se convirtió hasta el siglo XVIII en el medio de transporte principal de mercancías y personas, ya que los medios terrestres eran excesivamente lentos, cansadores y caros. Durante las campañas europeas de los siglos XVI, XVII y XVIII, las vías marítima y fluvial eran casi las únicas con las que se abastecían los ejércitos de personal, armamento, municiones y víveres. El medio marítimo presenta también características exclusivas. El combate se hace sobre o bajo la superficie del medio acuático y en los que son necesarios unos medios específicos para el movimiento: barcos, lanchas, submarinos, etc. Este medio precisa también de tácticas de combate propias de su entorno. El empleo de las fuerzas marítimas se rige por los mismos principios que las terrestres, el fuego y el movimiento, reconocimiento previo, posición ventajosa y sorpresa.

Con respecto al *escenario aéreo*, durante muchos siglos el hombre resolvió sus diferencias entre los escenarios terrestre y marítimo. El dominio de la tercera dimensión, el aire, tan solo se encontraba en los intentos de algunos aventureros o en la mente imaginativa de ciertos estudiosos. El descubrimiento del globo aerostático en el siglo XVIII y su posterior aplicación en los enfrentamientos bélicos para observación, estudios topográficos y para la dirección y corrección del tiro de la artillería, introdujeron a los medios aéreos de lleno en la vorágine de los conflictos. El despegue final tuvo lugar a

principios del siglo XX, cuando una máquina más pesada que el aire y autónoma se elevaba sobre la superficie terrestre y podía ser controlada y dirigida por el hombre a voluntad. El empleo masivo de este nuevo escenario para su uso en los conflictos armados no se hizo esperar. El escenario aéreo presenta unas características únicas y diferenciadas, tales como el empleo de las tres dimensiones y una mayor velocidad que sus homólogos terrestre y marítimo. El combate en el aire requiere unos medios totalmente diferentes a los necesarios en los otros entornos y unas tácticas y procedimientos específicos.

El escenario espacial tuvo lugar finalizada la Segunda Guerra Mundial con los avances tecnológicos adquiridos en el perfeccionamiento de los motores cohete, los cuales facilitaron el desarrollo de la era espacial. A finales de los años cincuenta se ponen en órbita los primeros satélites artificiales no tripulados, y a los pocos años se consigue que un ser humano orbite en torno a la Tierra. En el año 1969 el hombre alcanza la Luna y en 1971 se lanza la primera estación espacial, la *Salyut* soviética, origen de una serie de estaciones permanentes de diversos países (*Skylab*, MIR, ISS) utilizadas para investigación científica y estudio del espacio. El lanzamiento en los años ochenta de los transbordadores espaciales permitió disponer de una lanzadera reutilizable, lo que abarató los costos de la carrera espacial e incrementó su expansión.

En la actualidad, muchos países disponen de satélites artificiales en órbitas terrestres propios o compartidos, pero pocos son los que tienen una capacidad militar espacial real. Los enormes costos de investigación y desarrollo hacen que la mayoría carezca de fuerzas y medios para el combate en el espacio. Sólo aquellos que sí la tienen se han planteado el uso del espacio como un escenario de conflicto. En los años ochenta, y como parte de la Guerra Fría, el presidente de los Estados Unidos, Ronald Reagan, puso en marcha la Iniciativa de Defensa Estratégica, un sistema basado en la tierra y en el espacio que formaba un escudo antimisiles para proteger al país de posibles agresiones soviéticas con misiles balísticos intercontinentales. En la década de los años dos mil, la administración del presidente Bush retomó esta idea con una nueva adaptación reducida del mismo y revitalizó el Programa Militar del Escudo Antimisiles. Aunque, en el año 2009, el presidente Barack Obama renunció a continuar con el desarrollo exclusivo de ese escudo.

En cuanto al *ciberespacio*, sin entrar en definiciones rigurosas ni en excesivas dificultades semánticas, la manera más sencilla de hacerlo es como la Internet, que no es otra cosa que la interconexión mundial de redes de datos. El lugar físico que ocupan estas redes es el ciberespacio.

Aunque las primeras conexiones entre computadoras se establecieron en los años sesenta, fue en la década siguiente cuando nació ARPANET³², el primer embrión de la actual Internet³³. Tras este despegue, la Red inició una vertiginosa carrera: en la década de los *años setenta* surge la denominación Internet y el protocolo TCP-IP, que facilitó enormemente su expansión. En la década de los *años ochenta*, ARPANET adopta este protocolo; en el año 1984, el escritor William Gibson populariza la palabra ciberespacio en una de sus novelas, término que en breve tiempo se empezó a identificar con Internet; también en esta década se popularizan los BBS³⁴. A principios de los *años noventa* nace la *web* (*www*)³⁵ gracias a la creación del lenguaje HTML y a la unión de los enlaces de hipertexto (idea que databa de los años sesenta) con Internet; a finales del año 1991 se crean los primeros servidores *web*, navegadores y editores *web* y las primeras páginas *web*. El lanzamiento definitivo tuvo lugar con la aparición, en el año 1993, del navegador Mosaic³⁶, cuyo entorno gráfico facilitó enormemente el acceso de los usuarios a la Red y su posterior expansión ha llegado hasta lo que hoy conocemos.

En Internet existen multitud de servicios. Los más conocidos son la *web* y el correo electrónico, pero también presta otros muchos como la transmisión de ficheros, el acceso remoto, chats, mensajería instantánea, telefonía, televisión, etcétera.

El rápido progreso tecnológico permitió el aumento de las capacidades de los equipos informáticos y de comunicaciones, y la facilidad, comodidad y rapidez con la que se accedía a la información fue incrementando la fiabilidad del sistema y la confianza de los usuarios en él, por lo que administraciones, empresas y usuarios volcaron todos sus viejos ficheros y conocimientos en

³² ARPANET son las siglas de Advanced Research Projects Agency Network, es decir, la Red de la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada, organismo conocido ahora como Agencia de Proyectos de Investigación Avanzados de Defensa.

³³ Internet es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, lo cual garantiza que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única de alcance mundial.

³⁴ Bulletin Board System o BBS (*Sistema de Tablón de Anuncios*) es un *software* para redes de computadoras que permite a los usuarios conectarse al sistema (a través de Internet o a través de una línea telefónica) y utilizando un programa terminal (otelnetsi es a través de Internet), realizar funciones tales como descargar *software* y datos, leer noticias, intercambiar mensajes con otros usuarios, disfrutar de juegos en línea, leer los boletines, etcétera.

³⁵ *World Wide Web* (*www*) o red informática mundial es un sistema de distribución de documentos de hipertexto o hipermedios interconectados y accesibles vía Internet. Con un navegador *web*, un usuario visualiza sitios *web* compuestos de páginas *web* que pueden contener texto, imágenes, videos u otros contenidos multimedia, y navega a través de esas páginas usando hiperenlaces.

³⁶ El navegador Mosaic o NCSA Mosaic fue el primer navegador *web* gráfico disponible para visualizar páginas *web* en el sistema operativo Microsoft Windows.

servidores de archivos gestionados por sistemas de información conectados en red.

Para concluir, a partir de lo hasta aquí expuesto, nos encontramos ahora en un *nuevo escenario físico*, desarrollado de manera vertiginosa en los últimos 30 años y en el que casi no se ha puesto cuidado en la seguridad, del que nuestra sociedad se ha hecho totalmente dependiente y en el que han surgido importantes amenazas que explotan los fallos de su rápido diseño para obtener pingües beneficios, lo que pone en riesgo nuestro bienestar. Es necesario, por tanto, una fuerza capaz de operar en este nuevo entorno que proteja a las naciones de las crecientes amenazas. Basta señalar, como ejemplo, los atentados del 11 de septiembre, en los que el factor sorpresa y la acción psicológica sobre la sociedad jugaron un papel preponderante.

Los escenarios físicos tradicionales –terrestre, marítimo, aéreo y espacial– presentan en común ciertas características que han hecho que se los considere como un conjunto unificado: sus actividades se llevan a cabo en un escenario físico único y diferenciado. El dominio en el que se desenvuelven es un área física gobernada por las leyes de la física. El escenario terrestre está sobre tierra firme; el marítimo, en el agua; el aéreo, en el aire y el espacial, en el espacio extra atmosférico. Todos ellos requieren la utilización de medios específicos para moverse, desenvolverse y combatir. Cada escenario requiere sus propios medios de operación, no aptos para su empleo en los otros entornos: vehículos blindados, motorizados, buques, lanchas, aviones, helicópteros, satélites o lanzaderas. Tienen una doctrina de empleo específica, acorde a las peculiaridades del combate en ese medio. Existen doctrinas terrestre, naval, aérea y espacial perfectamente definidas y diferenciadas para cada dominio. También disponen de técnicas y tácticas de combate adecuados al ámbito en que se desarrollan. Las características físicas de cada dominio hacen necesario el disponer de recursos específicos para ellos.

Más allá de su evolución, los escenarios continúan rigiéndose por los principios de la guerra: objetivo, ofensiva, concentración de fuerzas, economía y unidad de esfuerzos, maniobra, seguridad, sorpresa, voluntad de vencer. El elemento humano continúa siendo la clave para su puesta en práctica. En efecto, sea cual fuere el dominio, el hombre es imprescindible para el combate en cualquier escenario y con los medios que se disponga.

El empleo de las nuevas tecnologías como instrumento de poder permite a los Estados, grupos o personal –civiles o militares– a influir en las mentes de una sociedad. Sin tener que efectuar un disparo, múltiples son las acciones estratégicas que se pueden ejecutar desde los medios de comunicación o de las operaciones psicológicas para influir en los blancos y alcanzar la victoria final. Las operaciones en este nuevo ámbito, sin fusiles, y donde civiles y militares interactúan y son blancos por igual, requieren una doctrina de empleo específica, que se adecue a las peculiaridades del combate en el medio en que

se desarrolla. La exclusividad del combate en este nuevo entorno ha originado que numerosos países hayan elaborado una doctrina propia e independiente. No obstante, al ser un dominio nuevo y encontrarse en una etapa primaria de desarrollo, las operaciones carecen todavía de la historia y de la experiencia vital necesaria para establecer enunciados de doctrina firmes.

A MODO DE CONCLUSIÓN

“Inspirándome en las formas, establezco los planes que conducen a la victoria, pero esto no está al alcance del común de los mortales. Aunque todos tienen ojos para percibir las apariencias, nadie comprende cómo he creado la victoria”.

SUN TZU, *El arte de la guerra*.

A partir de la investigación realizada para el desarrollo de este trabajo, hemos demostrado que la influencia de los medios de comunicación, usados como herramienta de operaciones psicológicas, ocupa un rol fundamental en los conflictos bélicos actuales. En efecto, las batallas ya no se desarrollan únicamente en escenarios terrestres, aéreos, marítimos o espaciales. Los avances tecnológicos de la información y comunicación abren un escenario en el ciberespacio donde la guerra podría librarse sin fusiles y cuyo objetivo es la mente de las personas, sin discernir entre militares y civiles. Ya no sólo se trata de una guerra por la conquista de territorios, sino de una guerra por la conquista de las mentes, en la que los blancos principales no son únicamente objetivos armados.

Los autores consultados identifican la cuarta generación con la guerra del futuro, en la que la ampliación del campo de batalla, que progresivamente se venía produciendo en anteriores generaciones, se traslada a la totalidad de la sociedad enemiga, en la que las acciones tácticas serán llevadas a cabo por elementos de muy pequeña entidad. Lo que era considerado para el futuro ya pertenece al aquí y ahora.

La actuación ágil de estas variables dependerá de la capacidad de subsistencia por sus propios medios en el espacio donde van a operar. Los objetivos de las acciones incluirán el ámbito cultural enemigo y la predisposición de la población para apoyar la guerra. Estas características configuran una situación en la que la frontera clásica entre guerra y paz se difumina, hasta el punto de ser difícil de determinar.

Los contornos del campo de batalla resultan imprecisos, sin “frentes identificables”, y la distinción entre “civiles” y “militares” se vuelve cada vez más tenue. Los grandes elementos físicos de lo que, hasta ahora, se habían venido considerando como exponentes materiales de la potencia nacional, tales como bases militares, aeropuertos, grandes centros de comunicaciones, industrias, plantas productoras de energía o edificios gubernamentales, se tornan cada vez más vulnerables frente a acciones de grupos atomizados³⁷. En el artículo

³⁷ FOJÓN, José E., “Vigencia y limitaciones de la guerra de cuarta generación”, Real Instituto Elcano de Estudios Internacionales y estratégicos, 27/2/2005.

de Lind³⁸, que ha sido el que esbozó la teoría en estudio, también se identifican las potencialidades tecnológicas y las ideas que caracterizarán a la cuarta generación. Con referencia a los avances tecnológicos, se ponen de manifiesto las posibilidades que se abren por el desarrollo de la información y el uso de nuevas formas de energía y los procedimientos para emplearla. Ello permitirá a un pequeño número de combatientes atacar, y causar daño, a elementos importantes, predominantemente de naturaleza civil, en la “retaguardia” enemiga. Este hecho rompe el esquema tradicional de los niveles del conflicto al disminuir la importancia del nivel operacional, mediante la gran relevancia estratégica que cobran las acciones tácticas, a la vez que establece la contienda asimétrica como paradigma. Este escenario viene a corresponderse con el ámbito de lo que se suele denominar insurgencia o conflicto de baja intensidad, una de cuyas modalidades es el terrorismo.

La guerra militar y sus técnicas se revalorizan dentro de métodos científicos de control social, y se convierten en una eficiente estrategia de dominio sin el uso de las armas. A diferencia de la Guerra Convencional, la Guerra de Cuarta Generación no se desarrolla en teatros de operaciones visibles. No hay frentes de batalla con elementos materiales: la guerra se desarrolla en escenarios combinados, sin orden aparente y sin líneas visibles de combate, los nuevos soldados no usan uniforme y se mimetizan con los civiles. No existen ya los elementos de la acción militar clásica: grandes unidades de combate (tanques, aviones, soldados, frentes, líneas de comunicación, retaguardia, etc.). Las bases de planificación militar son sustituidas por pequeños centros de comando y planificación clandestinos desde donde se diseñan las modernas operaciones tácticas y estratégicas. Las grandes batallas son sustituidas por pequeños conflictos localizados, con violencia social extrema, y sin orden aparente de continuidad. Las grandes fuerzas militares son sustituidas por pequeños grupos operativos (“unidades de guerra psicológica”) dotados de gran movilidad y de tecnología de última generación, cuya función es detonar desenlaces sociales y políticos mediante operaciones de guerra psicológica. Las mencionadas unidades son complementadas por “grupos operativos”, infiltrados en la población civil con la misión de detonar hechos de violencia y conflictos sociales.

Las tácticas y estrategias militares son sustituidas por tácticas y estrategias de control social, mediante la manipulación informativa y la acción psicológica orientada a direccionar una conducta social masiva.

Los blancos ya no son físicos –como en el orden militar tradicional– sino psicológicos y sociales. El objetivo no apunta ahora a la destrucción de elementos materiales –bases militares, soldados, infraestructuras civiles, etc.–,

³⁸ LIND, William, “El rostro cambiante de la guerra hacia la cuarta generación”, *Military Review – Marine Corps Gazette*, 1989.

sino al control del cerebro humano. Las grandes unidades militares –barcos, aviones, tanques, submarinos, etc.– son sustituidas por un gran aparato mediático compuesto por las grandes redacciones y estudios de radio y televisión. El bombardeo militar es sustituido por el bombardeo mediático. Las consignas y las imágenes sustituyen a las bombas, misiles y proyectiles del campo militar. El objetivo estratégico no es el apoderamiento y control de áreas físicas –poblaciones, territorios, etc.–, sino el apoderamiento y control de la conducta social masiva. Las unidades tácticas de combate –operadores de la guerra psicológica– ya no disparan balas sino consignas direccionadas a conseguir un objetivo de control y manipulación de conducta social masiva. Los tanques, fusiles y aviones son sustituidos por los medios de comunicación –los ejércitos de cuarta generación– y las operaciones psicológicas se constituyen en el arma estratégica y operacional dominante.

Para finalizar, es preciso destacar que el tema tratado en este trabajo no se agota con esta investigación, sino que se abre a otras problemáticas relacionadas, tales como las diferencias que se establecen desde el punto de vista político, económico, social, cultural y la influencia de otros actores que formarán parte de los conflictos, las que, en conjunto, o cada una en particular, darán origen a futuros estudios.

BIBLIOGRAFÍA

- ANCKER, Clinton - BURKE, Michael, "La doctrina de la guerra asimétrica", *Military Review*, enero-febrero 2004.
- BENEDICTO SALMERÓN, Rubén, http://ruben.pangea.org/psiclib/cptos_guerra.pdf, Universitat Autònoma de Barcelona.
- BOLÍVAR OCAMPO, Alberto, "La era de los conflictos asimétricos", *Military Review*, enero - febrero 2002.
- CHOMSKY, Noam, *Cartas de Lexington. Reflexiones sobre la propaganda*, Siglo XXI, Buenos Aires, 2000.
- EINSTEIN, Albert, *Mi visión del mundo*, 4ª ed., traducción de Sara Gallardo y Marianne Búbeck, Tusquets Editores, 2002.
- FOJÓN, José E., "Vigencia y limitaciones de la guerra de cuarta generación", Real Instituto Elcano de Estudios Internacionales y estratégicos, 27/2/2005.
- FUKUYAMA, Francis, *El fin de la historia y el último hombre*, Planeta, Buenos Aires, 1992.
- GHOTME, Rafat, "Nuevos poderes: terrorismo estados parias y eje del mal", ponencia presentada en la Universidad Militar Nueva Granada, marzo 2007, Mimeo.
- GRAY, Colin, "Thinking Asymmetrically in times of terror", en *Parameters*, vol. 32, nro. 1, Spring 2002.
- HERMAN, Paul F. (Jr.), "Asymmetric Warfare: Seizing the Threat", *Low Intensity Conflict & Law Enforcement*, vol. 6, nro.1, Summer, 1997, p. 176.
- IKE, Skelton, "Lecciones para conflictos asimétricos", *Military Review*, marzo - abril 2002.
- KASS, Lani, *A Warfighting Domain*, AF Cyberspace Task Force, 26/9/2006.
- KEOHANE, R. - NYE, J. (eds.), *Transnational relations and world politics*, Harvard University Press, 1972.
- *Power and Interdependence. World Politics in Transition*, Little Brown, Boston, 1977.
- LAVERDE, M. - REGUILLO, R. (eds.), *Mapas nocturnos. Diálogos con la obra de Jesús Martín Barbero*, Siglos del Hombre Editores, Universidad Central de Bogotá, Bogotá, 1998.
- LIND - NIGHTINGALE - SCHMITT - SUTTON - WILSON, "The Changing Face of War: Into the Fourth Generation", *Marine Corps Gazette*, October 1989.
- LUND, Michael S., *Curso de Certificación de Análisis de Conflictos*, US Institute of Peace, en: <http://http://es.scribd.com/doc/61965893/5/Paz-inestable>.
- MAQUIAVELO, Nicolás, *Del arte de la guerra*, Claridad, Buenos Aires, 2007.

MARQUINA, Antonio, "La revisión estratégica de la defensa: las misiones de las Fuerzas Armadas, las fuerzas Armadas del siglo XXI", UNISCI Discussion Papers, enero de 2004.

NIGHTENDALE, Keith, "Campo de combate de cuarta generación: otro punto de vista", *Marine Corps Gazette*, diciembre 1994.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, *Diccionario de la lengua*, 22ª ed., Espasa Calpe, Madrid, 2002.

PALACIOS ECHEVERRÍA, Alfonso J., "Comunicación y manipulación", *ElPaís.cr*, noviembre de 2015.

PIZARROSO QUINTERO, Alejandro, *Nuevas guerras vieja propaganda. De Vietnam a Irak*.

VAN CREVELD, Martín, *The Transformation of War*, The Free Press, New York, 1991.

VON CLAUSEWITZ, Karl, *De la guerra*, traducción de R. W. de Setaro, 2ª ed., Barcelona, 1976.

SUN TSU, *El arte de la guerra*, Oxford University Press, 1963.

TAYLOR, Philip M., *War and the Media: Propaganda and Persuasion in the Gulf War*, Manchester University Press, 1998.

TAYLOR, Philip M., *War and the Media: Propaganda and Persuasion in the Gulf War*, Manchester University Press, 1998.

TIMSIT, Sylvain, "Stratégies de manipulation", *syti.net*, 2002.

WALTZ, K., "Reflections on Theory of International Politics: A Response to My Critics", en KEOHANE, R. (ed.), 1986, pp. 322-345.

- "The Myth of National Interdependence", en MAGHROORI - RAMBERG (eds.), 1982, pp. 81-96.

Recursos electrónicos:

http://konfliktloesning.dk/files/Conflict_re-solution_Spanish.pdf.

<http://library.ndmctsg.edu.tw/milmed/avitation/file-air/joint-pub-1.pdf>.

<http://wikipedia.org>.