

TOMA DE DECISIONES: DE LA GUERRA A LA NO GUERRA¹

Capitán de Navío (R) Guillermo Tajan



El campo de batalla es una escena de caos constante. El ganador será el que lo controla, tanto el propio como el de los enemigos.

Napoleón Bonaparte

El primer acto de discernimiento, el mayor y el más decisivo que lleva a cabo un estadista y un jefe militar, es el de establecer correctamente la clase de guerra en la que están empeñados y no tomarla o convertirla en algo diferente de lo que dicte la naturaleza de las circunstancias.

Karl von Clausewitz

La percepción del conflicto

Una guerra, un conflicto armado, cualquier expresión militar del empleo de la fuerza tiene lugar en uno o varios lugares específicos. Afecta bienes, espacios y personas que, aunque parecería extraño de aclarar hace un tiempo, ya no lo es tanto: son, todos ellos, entidades materiales.

El entorno operacional, el orden mundano, es decir, no solo los conceptos sino las cosas mismas², está siendo hoy sustituido por el orden digital. Este fenómeno preexistente a lo bélico, por su extensión, profundidad y cuasiomnipresencia prácticamente ha mutado su naturaleza sobre la base de cantidad y no solo de cualidad.

El alcance de la presencia de la digitalización en la vida humana ha llegado a ribetes sorprendentes; es parte constitutiva del trabajo, del estudio, del relax, de las relaciones interpersonales y hasta del sexo. Su misma dinámica, vertiginosa, desnaturaliza³ las «cosas» del mundo y las informatiza.

Ahora bien, en el proceso de reconocimiento y de comprensión del entorno operacional y del conflicto propiamente dicho así como también, *a posteriori*, en el planeamiento y la conducción de las acciones, es menester un conocimiento cabal, con un razonable grado de certeza y a la vez útil.

Ese y cualquier otro tipo de conocimiento que pretenda acercarse a una interpretación correcta deberá respetar las reglas ya establecidas para su producción. En el mismo sentido, la conducción de operaciones deberá respetar las reglas del arte de la guerra si es que se aspira a un resultado positivo.

No es el lugar para profundizar los enfoques acerca de la Teoría del Conocimiento, pero baste decir que las corrientes más extendidas y, tal vez, las más vigentes otorgan a la experiencia un papel relevante en la búsqueda y la obtención del conocimiento⁴.

Dicho esto, cabe preguntarse si esta pieza digital, códigos binarios que representan estados de algún elemento, son, en todo sentido, eficaces conectores con la porción de mundo que es nuestro entorno operacional. ¿Pueden realmente permitirnos conocer como debemos? ¿Pueden darnos el sentido de la realidad que se requiere para conducir las operaciones? O, si como dice Cohen Agrest, este cúmulo informativo constituye una hiperrealidad que, superpuesta a la condición humana⁵, es solo la superficie visible

El Capitán de Navío (R) Guillermo Martín Tajan fue académico en la Escuela Naval Militar, egresado como Guardiamarina (1975/9); en la Escuela Oficiales de La Armada, egresado como Oficial Ejecutivo de Propulsión – Electricidad (1983); en la Escuela de Inteligencia Naval, egresado como Capacitado en Inteligencia (1984) y en la Escuela de Guerra Naval, egresado como Oficial de Estado Mayor (1997). Es licenciado en Sistemas de Propulsión (IUN) y especializado en Análisis Estratégico (IUFAA).

Algunos de sus trabajos escritos son: "Análisis Estratégico, Análisis Combinado mediante Hipótesis Competitivas y Redes Bayesianas", Revista de la Escuela de Guerra Naval N° 58 (2012); coautor del libro *Apuntes de Inteligencia Estratégica*; "Formación Militar: Nuevas Razones para Viejas Prácticas", *Boletín del Centro Naval* N.º 840; "Bioethics, ¿Temper one's Character or improve the rules?" remitido a la University of Hull; "Peligroso y Poco Probable", Separata de actualización profesional N° 5, Escuela de Guerra Naval.

Es titular de la cátedra de Análisis de Inteligencia en la especialización en Análisis Estratégico en posgrado en el IUFAA (2009/2013); Jefe del Departamento Vinculación y Extensión Universitaria de la ESGN (de 2013 a la fecha); Titular de la Cátedra de Fundamentos Metodológicos de la Inteligencia en IIFA (de 2013 a la fecha); Adjunto en la Cátedra de Inteligencia Militar en IIFA (2013 a la fecha); posee experiencia como docente en niveles de grado y terciario en la Armada Argentina; experiencia docente en la Administración Pública Nacional.

1 Para la elaboración del presente artículo, se ha considerado el trabajo realizado por el Lic. Enzo Bondar «Aportes a la inteligencia de la sociedad de la transparencia y no-cosas», INICIAFA, 2022.

2 En muchos órdenes, se ha cuestionado el rol de las representaciones y cómo afectan las emociones y el juicio, aun no siendo la realidad misma, en el sentido de ser el origen de las sensaciones.

3 Al decir de Han, Byung Chul en «No-cosas. Quiebras del mundo de hoy», en sentido estricto las priva de su propia naturaleza para otorgarle un estatus diferente.

4 Tanto el empirismo de la escuela inglesa como el idealismo trascendental de Kant reconocen, al menos, el origen en la experiencia de todo conocimiento. Kant sostenía que las impresiones proveen el «material» con el cual los conceptos dan forma a los pensamientos, y así se tiene el conocimiento.

5 Cohen Agrest, D., 2008.

de un magma. Las emociones son reacciones fisiológicas de una persona a un estímulo externo y están estrechamente ligadas a la toma de decisiones. Los autores que más han trabajado el papel de las emociones en la toma de decisiones probablemente sean Antonio Damasio y Joseph Le Doux. Ambos han demostrado cómo no puede haber toma de decisiones sin emociones.

Las funciones ejecutivas

El término funciones ejecutivas se refiere al modo en que el cerebro administra los procesos cognitivos, que incluyen la toma de decisiones. En particular «a cuáles estímulos sensoriales se les debería prestar atención y a cuáles no». Algunos de los estudios sobre las funciones ejecutivas se refieren a su fisiología, es decir, los mecanismos neuronales y los procesos bioquímicos implicados, y las partes del cerebro que están más activas durante este tipo de procesos de pensamiento.

Son las investigaciones sobre las funciones ejecutivas las que permitieron conocer porque cuales son y porque hay buenas estrategias efectivas, por ejemplo, las analogías, para explicar conceptos complejos. Mediante las analogías, la mente transfiere los conceptos que ya conoce a nuevos conocimientos, siendo esta una de las funciones ejecutivas más complejas. La principal razón por la cual las analogías funcionan tan bien es porque se aprovechan de los circuitos neuronales de uso más frecuente en el cerebro, que entran en la amígdala y el hipocampo para tener puntos de referencia antes de actuar. ¿Serán las piezas informativas digitalizadas equivalentes a los estímulos sensoriales directos?

Hasta hace relativamente poco, se creía que la amígdala respondía ante el peligro, el miedo o el enfado, pero estudios neurocientíficos han demostrado que también responde, y con mayor intensidad, ante emociones con impacto positivo en el sujeto.

Las redes neuronales convergen en el córtex prefrontal para regular las funciones cognitivas y ejecutivas, tales como juzgar, organizar, priorizar, valorar los riesgos, hacer análisis críticos, desarrollar conceptos y solucionar conflictos de una manera creativa.

Para que se dé el aprendizaje y, por ende, para tener posibilidades de actuar según procedimientos, prácticas o simulaciones, los *inputs* sensoriales necesitan pasar a través del sistema de activación reticular (SAR) y ser procesados por el córtex prefrontal.

Los estudios sugieren que, cuando nos encontramos en un estado emocional negativo, la amígdala dirige los *inputs* al cerebro inferior, mientras que, cuando estamos en un estado emocional bueno, la actividad metabólica se reduce en la amígdala y se incrementa en el córtex prefrontal, lo cual sugiere que un buen estado de ánimo y no tener sensación de peligro o de estrés favorece la conducción de la información a través de la amígdala al córtex prefrontal.

Representaciones digitales

Estas representaciones, que algunos llaman «no-cosas», penetran actualmente por todos los lados en nuestro entorno y desplazan las cosas; el entorno operacional contiene multiplicidad de estas llamadas cosas, lo material, que incluyen a las personas en tanto entidades materiales⁶, y a ellas se refieren estas formas digitales; de este modo, las no-cosas estarán presentes, a su manera, en nuestras apreciaciones y comprensión del contexto donde se desarrollarán los planes o las acciones. Genéricamente, a estas piezas representativas se las llama informaciones, y su hábitat natural es la infoesfera.

Las representaciones digitales, que algunos llaman «no-cosas», penetran actualmente por todos los lados en nuestro entorno y desplazan las cosas; el entorno operacional contiene multiplicidad de estas llamadas cosas, lo material, que incluyen a las personas en tanto entidades materiales.

⁶ JDP 2-00 *Understanding and Intelligence Support to Joint Operations*, UK, 2020.

¿Cómo se consolida esta nueva forma de percibir y de vivir la realidad? Cualquiera sea la respuesta a esta pregunta, resultaría difícil imaginar circunscribirla al ámbito militar. Socialmente, el militar proviene y discurre en un ámbito más amplio y que, a su vez, lo contiene.

Se podría pensar que este camino se inició en 1997, luego de la publicación de una obra emblemática: *Homo Videns: la sociedad teledirigida*, donde se plantea la influencia de los medios de comunicación, en especial de la televisión, sobre las masas. Al momento de conocerse este trabajo, generó una gran polémica y despertó una serie de reflexiones sobre sus propuestas.

Veinte años después, la idea de un nuevo ser humano que solo entiende lo que ve y para el que solo existe lo que mira, ha influido decisivamente en algunos hábitos de comunicación.

Desde el conocimiento hasta la imagen

A mediados de 1700, Carlos Linneo denominó a la especie humana «*homo sapiens*» en su obra *Sistema de la Naturaleza*⁷. Su nombre se adoptó debido al rasgo biológico más característico, para el autor, del hombre: «*sapiens*» significa «sabio» o «capaz de conocer», y toma en cuenta la consideración del ser humano como «animal racional», capaz de comunicarse, pensar y conocer.

Luego, a mediados del siglo xx, aparece un innovador medio que revolucionaría la forma de obtener información, y se producirían profundas modificaciones en el ser humano: la televisión.

Previamente, los acontecimientos se relataban a través de la palabra; ahora, se muestran en imágenes, ya sean videos o fotografías, y el relato, es decir, su explicación, reposa y se fortalece en la imagen. Este dispositivo tecnológico abrió un horizonte distinto y le permitió a la humanidad que accedía a él ser testigo de sucesos reales o de entretenimiento en cualquier momento, desde cualquier lugar y distancia. Así, la imagen comenzó a prevalecer sobre la palabra.

La televisión estimula, aunque se paga el precio del empobrecimiento de la capacidad de entender. A partir de ello, Sartori propuso una nueva denominación de la especie humana en su libro *Homo Videns*⁸. El autor postula que, con la televisión y luego con internet, el *homo sapiens*, producto primordial de la cultura escrita, paulatinamente tornó en *homo videns*, para el cual las imágenes superan lo escrito o lo hablado.

Como consecuencia de este cambio radical, se fue formando lo que el autor italiano llamó «video-niños»: una nueva generación que ha crecido con las pantallas como su primera escuela, tras pasar horas frente a ellas, incluso antes de aprender a leer y a escribir. Un resultado relevante es que, al estar familiarizados con un aprendizaje visual, se vuelven adultos desacostumbrados a la lectura y responden casi exclusivamente a estímulos audiovisuales. Estos video-niños hoy ya son jóvenes que tienen una forma distinta de aprendizaje; también son llamados «*millennials*».

La imagen: donde vive el mensaje

Este cambio de valoración que perjudica a la lectura e impulsa el material visual orienta, especialmente en la actividad económica, nuevas formas de comunicación. Los agentes intervinientes en este proceso han percibido modificaciones radicales en los receptores, que son cada vez más exigentes de información, pero que piden, además, que esta no sea demasiada, o mejor dicho, que sea explicada de forma concisa, rápida y entretenida.

La idea de un nuevo ser humano que solo entiende lo que ve y para el que solo existe lo que mira, ha influido decisivamente en algunos hábitos de comunicación.

7 Linneo, C., «*Systema naturae per regna tria naturae, secundum classes, ordines, genera, species, cum characteribus, differentiis, synonymis, locis*», 1758.

8 Sartori, Giovanni, 1997.

Si bien la palabra es considerada un recurso imprescindible para transmitir un mensaje concreto, sobre todo si se trata de uno institucional, hoy es necesario considerar que, para tener éxito en la comunicación, se debe lograr convertir eficazmente esas palabras en imágenes.

Adicionalmente, estos mensajes visualizados requieren ser concretos, rápidos y cortos, lo cual se relaciona mucho con la cultura de las redes sociales. Por ejemplo, con el empleo de pocas palabras o la imagen que lo dice todo, que ayuda al déficit de lectura, se produce un acceso cuasiinmediato al contenido.

Después de la televisión

En relación con lo antedicho, algunos autores⁹ consideran a los *smartphones* el principal infómata de nuestro tiempo. Generaliza la compulsión de tenerlo todo a nuestra disposición, con un toque, al alcance de la mano. Cada vez más sencillo de operar y con más capacidad, crea la ilusión de que lo otro, aquello que nos es ajeno y no poseemos, no existe. Propone un modelo de comunicación y, consecuentemente, de relación descorporeizado. El intercambio comunicacional digital priva de lo físico, hace desaparecer al otro como mirada. Hace que la otra persona, en su casi permanente disponibilidad, se cosifique. La ausencia del otro es precisamente la razón ontológica por la que el *smartphone* crea el sentimiento de soledad.

Algunas de las prácticas habituales, las aplicaciones de citas, por ejemplo, ingresan a las esferas más íntimas y constituyen al otro en objeto consumible, lo que da, así, inicio y sustento a la desconsideración del otro en tanto humano, elemento sustancial para los juicios acertados en la comprensión del entorno operacional.

Sin embargo, si a modo de un iceberg esto es solo la parte visible, lo que se oculta debajo de la línea de flotación es lo alarmante. Su amigable funcionamiento no crea ninguna resistencia, y así consolida un modo de ser que tiene por eje la aprobación de la exposición en cada *like*.

Para Han, en referencia a la imagen, por su propia naturaleza la fotografía analógica es una cámara oscura, la luz renace. Tiene un proceso manual y químico asociado, su facticidad es otra. El medio digital, en cambio, transforma los rayos de luz en datos, es decir, en relaciones numéricas. En los datos no hay luz. No son ni claros ni oscuros. La técnica digital traduce lo físico a datos. El fenómeno físico original se pierde en el proceso. En la fotografía digital, la alquimia deja paso a la matemática.

Van a decir diversos autores que la fotografía digital es hiperreal, momentánea. En ella, el valor de exposición desplaza el valor como objeto de sentimientos, porque hace desaparecer el recuerdo, el destino y la historia.

Se carga al máximo de valor la exposición. Es una información, una no-cosa, que se muestra a los demás. Es una comunicación visual, una pieza informativa. Tomar una *selfi* es un acto comunicativo, entonces debe ser expuesto a la mirada ajena, compartido. Su esencia es la exhibición. Las *selfis* no se hacen para guardarlas. Comparten la misma duración que los mensajes verbales. Representan el tiempo digital en su estado más puro. Solo cuenta el momento. Se distinguen por su carácter lúdico.

La comunicación digital tiene estos rasgos; esta característica hace que deban exponerse poses extremas, gestos anómalos, las expresiones faciales se hacen estandarizadas. Nos inventamos a nosotros mismos, es decir, nos ponemos en escena en diferentes poses y papeles, pocos de ellos originales, al modo de una actuación.

Algunos autores consideran a los *smartphones* el principal infómata de nuestro tiempo. Generaliza la compulsión de tenerlo todo a nuestra disposición, con un toque, al alcance de la mano. Cada vez más sencillo de operar y con más capacidad, crea la ilusión de que lo otro, aquello que nos es ajeno y no poseemos, no existe.

9 Han, B. C., *op cit.*

¿Son los sensores de buques, blindados u otros, eficaces émulos no deseados de pantallas donde nos comunicamos o desarrollamos el entretenimiento? ¿Cómo se puede prevenir, de ser posible, la transferencia de comportamientos y de valoraciones de una esfera a la otra?

Opciones sin emociones: La inteligencia artificial

Este concepto, muchas veces anhelado como ayuda en la operación técnica de equipos o como asistente en los procesos de toma de decisión, merece algunas consideraciones.

Como se ha dicho, lo afectivo es esencial para el pensamiento humano, la disposición anímica (fundamental). La inteligencia artificial no puede pensar en esos términos, porque no siente ni se emociona. El pensamiento humano parte de una totalidad que precede los conceptos, las ideas y la información. Se mueve en el campo de la experiencia.

La inteligencia artificial no piensa, porque nunca está fuera de sí misma, le falta el espíritu, pero puede calcular con rapidez. El pensamiento «oye» mejor, escucha y pone atención.

Ella es apática en el sentido estricto del término; no hay *pathos* sin pasión. Encarna la figura del cálculo. El «pensamiento» de las emociones percibe y tantea espacios antes de trabajar con los conceptos. Un algoritmo de este tipo (IA) procesa hechos predeterminados que siguen siendo los mismos. No puede darse a sí misma nuevos hechos, al menos en los niveles a los que nos referimos.

En otro sentido, tomando como ejemplo internet o el *big data*, que sugiere un conocimiento absoluto, todo se vuelve calculable, predecible y controlable. Este concepto, haciendo referencia a la lógica de Hegel, es una forma de saber bastante primitiva, porque descubre las correlaciones y con ellas no se sabe por qué sucede lo que sucede. Indica probabilidad, no necesidad. Se diferencia de la causalidad, que establece una necesidad: A causa B.

La inteligencia artificial o, mejor, los algoritmos, en ella, solo producen correlaciones y el reconocimiento de patrones, donde nada se comprende cabalmente, y muchos dirían que no se produce conocimiento. El *big data* es aditivo. Ello no forma una totalidad, le falta el nivel conceptual del saber. No comprende los resultados de sus procesos. El cálculo se diferencia del pensamiento en que no forma conceptos y avanza de una conclusión a otra.

No obstante, la fundamental advertencia acerca del peligro que enfrentamos es que el pensamiento humano, por convicción acerca de sus bondades, se asemeje y se torne él mismo en un procesador de algoritmos.

Cualidad relevante: De poseer a experimentar

Si se acepta, aun parcialmente, la verosimilitud de lo anterior, en especial en lo referido a las redes sociales, se podrá coincidir con Han en que, en la actualidad, no queremos atarnos a las cosas ni a las personas¹⁰. Los vínculos son inoportunos; restan posibilidades a la experiencia, es decir, a la libertad en el sentido no comprometido.

Para la creación de valor, es necesaria la producción de información característica que prometa a los usuarios experiencias especiales o la experiencia de lo especial. Los productos se deben cargar con emociones. La información es siempre más importante que el aspecto sustancial de lo referido. El contenido estético-cultural de una información es el verdadero producto. La economía de la experiencia sustituye a la economía de la cosa. Esto se debe a que debilita la identificación con las cosas, que es lo que constituye la posesión.

La inteligencia artificial o, mejor, los algoritmos, en ella, solo producen correlaciones y el reconocimiento de patrones, donde nada se comprende cabalmente, y muchos dirían que no se produce conocimiento.

¹⁰ Han, Byung Chul, *La sociedad de la transparencia*, Herder Editorial, 2013.

La creatividad es la bandera de la información. Con ello, la identidad está dada principalmente por la información. Nos producimos a nosotros mismos en los medios sociales. Nos escenificamos a nosotros mismos. Representamos nuestra identidad. Por eso, van a decir que los afectos humanos son sustituidos por valoraciones o *likes*. Los amigos se cuentan en números y en seguidores¹¹.

Estamos conformando una sociedad o un grupo social que absorbe aquello que se muestra en escena siempre que le genere sensaciones, emociones, y para expresar aprobación solo se necesita un clic o *slide* (deslizar) y, de ese modo, dar el tan apreciado me gusta (*like*) o seguir (*following*). Así, conectando con la idea de tener todo disponible, seremos integrantes de la cultura del *on demand*, a la carta, de menú, y cuando se niegue acceso a algo, voluntaria o involuntariamente, no se aceptará el límite con facilidad, solo basta con ver el *stalkeo*.

El análisis o el planeamiento: La racionalidad y el método

Las concepciones metodológicas de la toma de decisiones, del manejo de crisis y del análisis estratégico contemplan la racionalidad a la luz de una adecuación de fines y medios¹², del mismo modo que la irracionalidad es considerada lo contrario, pero ¿es posible conocer y juzgar los deseos y los valores de otros?¹³ O es posible encontrarse como el profesor que, frente a Kaspar Hauser, accede a una «lógica» sin lógica y apoyada en la experiencia¹⁴.

Ciertamente parece lícito pensar que en todos los casos la comprensión, el conocimiento y los juicios acertados deben anclarse en una experiencia de la realidad que sea eficaz comunicadora de dicha realidad. ¿Son las piezas de información digital esas experiencias eficaces?

Esta duda, este llamado de atención está presente no solo en la filosofía sino también en el arte, y allí ya podemos ver la crisis a la que se precipita quien conduce operaciones de guerra en las que oficia como intermediaria necesaria la tecnología digital, la muerte en clave de ceros, y unos jaquean el espíritu militar y lo desafían¹⁵.

El tránsito desde la realidad palpable hacia su representación digital y de vuelta a la realidad material es arduo y costoso. La naturaleza humana parece no estar lidiando bien con esa doble vía, y a diario se tienen noticias de individuos que pierden el camino con consecuencias, en muchos casos fatales, pero todos ellos, sin excepción, son ilustrativos del problema.

La guerra, el conflicto armado, conlleva las voluntades en pugna y el recurso de la violencia. Esta situación ¿puede ser comprendida y conducida con absoluta prescindencia del dolor, el hedor, los gemidos o cualquier otro «material sensible» producido por las personas, animales o cosas que están presentes en el entorno operacional?

Para intentar delinear el contexto de esta pregunta, se podría comenzar por caracterizar estas cosas.

Las cosas

Elas son lo que solemos llamar verdaderas, las distinguen su duración y su constancia, y con su apoyo se estabiliza la vida humana. Son de por sí el límite natural a desvaríos y caprichos, y se pueden manipular solo fácticamente y de manera visible.

Por lo antedicho, tienen historia y un devenir temporal, que contextualiza la existencia de los humanos al darle contenido al tiempo y al espacio.

Elas son lo que solemos llamar verdaderas, las distinguen su duración y su constancia, y con su apoyo se estabiliza la vida humana. Son de por sí el límite natural a desvaríos y caprichos, y se pueden manipular solo fácticamente y de manera visible.

11 Al respecto dice Nietzsche: «¿Quieres seguidores? ¿Quieres multiplicarte? Quieres ceros».

12 Cal, C. y otros, «La cuestión estratégica», Escuela de Guerra Naval, Buenos Aires, 2019.

13 Un planteo al respecto se encuentra en *Irracionalidad* de Smith Justin E., 2011.

14 Film *El enigma de Kaspar Hauser* de Werner Herzog, (1974). Allí Kaspar sustituye el planteo lógico por una simple pregunta basada en una observación directa: ¿Es usted una rana?

15 Film *Good Kill* de Andrew Niccol, 2014.

Si bien comparten con las piezas informativas cierta capacidad de ser poseídas, ellas lo son de una manera contundente y demostrativa. Tienen cuerpo y volumen, y la percepción de su alteridad refuerza nuestro sentido de realidad. Su alteridad, al igual que la vergüenza, no puede integrarse en el ciclo acelerado de la información y de la comunicación¹⁶.

Las cosas son, en su mayoría, objetos técnicos¹⁷ que tienen su esencia en la utilidad, y ello les confiere fiabilidad. Este rasgo se define para una cosa cuando ella obtiene su identidad, en tanto útil, cuando se experimenta en su utilidad; esta misma descansa en la plenitud de un ser esencial del útil.

Las cosas extienden el ser. Una de las propiedades esenciales de la cosa es que crea espacio. La producción de presencia, presencia reforzada, intensa, constituye un aspecto casi mágico de las cosas.

Las no cosas

Son agregados, las informaciones cubren las cosas, las desmaterializan. La información representa la realidad. Cuando nos encontramos en su dominio y administración, se dificulta la experiencia de la presencia de las cosas propiamente dichas. La representación recubre las cosas como una membrana sin aberturas e impide la percepción de los matices e intensidades.

No son fácticas; su ser es ser información. El ser está completamente a nuestra disposición y es controlable. De hecho, son contextualizadas, interpretadas y seleccionadas con criterios completamente propios y desconectados de la materialidad que representan. El orden digital desfáctica la existencia humana. Lo que cuenta es el efecto a corto plazo. Se ha nivelado la distinción entre lo verdadero y lo falso. La eficacia relativiza la verdad.

Pueden ser distorsivas, la información por sí sola no arroja luz sobre ningún asunto, incluso puede oscurecerlo. A partir de cierto punto, la información no es informativa. La sobrecarga y la multiplicidad de fuentes e interpretaciones impulsan el caos informativo y nos sumergen en una sociedad posfáctica¹⁸. La información circula ahora, sin referencia alguna a la realidad, en un espacio hiperreal.

Sus tiempos no son los tiempos físicos, una información ahuyenta a otra, la verdad está fuera del esquema temporal. Lo que cuenta es el efecto a corto plazo.

Su característica dominante es que se experimentan, abstractamente formulado, consumir información. Así estas piezas informativas desaparecen, no permanecen para consolidar un vínculo. Quien actúa en esta esfera no se quiere atar a las cosas ni a las personas. Los vínculos son inoportunos.

Las cosas ya no nos resisten. Pierden sus puntas. No las percibimos en su alteridad o extrañeza. Esto debilita nuestro sentido de la realidad. La digitalización, sobre todo, crea un mundo irreal, sin cosas, sin cuerpos. El otro desaparece.

Los fantasmas protagonizan la red. La infoesfera es de hecho fantasmal. En ella, nada puede materializarse. La comunicación digital elimina el encuentro personal, el rostro, la mirada, la presencia física. De este modo, acelera la desaparición del otro, exacerba la desrealización del mundo. La manera actual de concebir la comunicación, donde todos somos emisores y receptores, tiene como resultado una coacción de la exposición. Solo la escenificación expositiva engendra el valor; se renuncia a todo carácter único y característico de las cosas. Estas desaparecen en el exceso de iluminación. Es la época de las redes sociales, y ello transfiere

Las no cosas son agregados, las informaciones cubren las cosas, las desmaterializan. La información representa la realidad. Cuando nos encontramos en su dominio y administración, se dificulta la experiencia de la presencia de las cosas propiamente dichas. La representación recubre las cosas como una membrana sin aberturas e impide la percepción de los matices e intensidades. No son fácticas; su ser es ser información. El ser está completamente a nuestra disposición

¹⁶ Han, B. C., op. cit.

¹⁷ Simondon, Gilbert, *El modo de existencia de los objetos técnicos*, Prometeo Libros, Buenos Aires, 2007.

¹⁸ Los hechos y las realidades se consideran después o menos que sus representaciones.

existencia a lo que en ellas aparece. Las casas, las instalaciones y hasta las personas que conforman el entorno operacional no son «esa» clase de cosas visibles y existentes.

La cantidad y la cualidad de la exposición conduce a la alienación del cuerpo mismo (Han, 2021). En esta manera de relacionarse, se cosifica al ser y su cuerpo como un objeto de exhibición al que hay que optimizar. Lo que no sigue estas reglas prácticamente no existe, desaparece.

Las redes sociales y los motores de búsqueda personalizados erigen en la red un absoluto espacio cercano y único; allí los usuarios se encuentran con ellos mismos y sus semejantes. Esta cercanía digital presenta al usuario tan solo aquellas partes del mundo que le gustan, su zona de confort. Esto tiene como resultado un pensamiento de «burbuja» que excluye lo diferente. De este modo, se desintegra la esfera pública, la conciencia pública y crítica; la red se transforma en una esfera de bienestar. La cercanía, de la que se ha eliminado toda lejanía, es también una forma de expresión de la mirada espejo o egoísta en el sentido estricto del término.

Muchas disciplinas desarrollaron y desarrollan estudios acerca de los fenómenos de la digitalización, desde la sociología hasta el *marketing*, pasando por la neurología, y todo esto nos parece alejado y desconectado de la realidad de la actividad militar. ¿Será ajustada esta primera mirada? Al respecto, podríamos pensar en la siguiente situación:

La misma mañana, mientras se producía el ataque sobre Ash Shuaybah, el Capitán de Corbeta Michael Riley estaba observando las pantallas de radar del HMS Gloucester, un destructor británico situado a unos veinticinco kilómetros del puerto. El barco tenía la responsabilidad de proteger la flota aliada; es decir, Riley debía controlar todo el espacio aéreo que rodeaba al convoy. Desde el comienzo de la guerra aérea, los encargados de los radares habían estado sometidos a horarios agotadores. Estaban de guardia seis horas, disponían luego de seis horas para dormir y comer, y tras un breve respiro, volvían a la claustrofóbica sala del radar. Cuando empezó la invasión, los hombres mostraban signos de fatiga. Tenían los ojos inyectados en sangre y necesitaban constantes infusiones de caféina. Riley había estado de guardia desde medianoche. A las cinco y un minuto de la mañana, justo cuando los barcos aliados comenzaban a bombardear Ash Shuaybah, advirtió en el radar una señal luminosa frente a la costa kuwaití. Según un rápido cálculo de su trayectoria, iba directo hacia el convoy. Aunque Riley había estado viendo señales parecidas durante toda la noche, en ese puntito del radar había algo que enseguida lo hizo recelar. No podía explicar la causa, pero el punto verde parpadeante de la pantalla lo llenó de temor; se le aceleró el pulso y empezaron a sudarle las manos. Siguió mirando la nueva señal durante otros cuarenta segundos mientras esta se dirigía poco a poco al USS Missouri, un acorazado estadounidense. A cada barrido del radar, el punto estaba más cerca. Se acercaba al barco estadounidense a casi 900 kilómetros por hora. Si Riley iba a intentar derribarlo —si iba a actuar movido por el miedo— debía reaccionar enseguida. Si esa señal era un misil y Riley no intervenía de inmediato, sería demasiado tarde. Morirían centenares de marineros. El USS Missouri se hundiría. Y Riley habría estado ahí sin hacer nada, viendo cómo sucedía.

En todo caso, Riley tenía un problema. El puntito del radar estaba en un espacio aéreo a menudo recorrido por cazas estadounidenses A-6, que la Armada de los Estados Unidos utilizaba para lanzar bombas guiadas por láser en apoyo de la invasión terrestre de los marines. Tras finalizar sus misiones de combate, los aviones descendían hacia la costa de Kuwait, giraban al este en dirección al convoy y aterrizaban en sus portaaviones. En las últimas semanas, Riley había visto docenas de A-6 realizar un recorrido casi idéntico al que seguía en el radar ese punto no identificado, que también se desplazaba a la misma velocidad que los cazas y cuya superficie era similar. En la pantalla parecía exactamente un A-6.

Para complicar aún más las cosas, los pilotos de los A-6 habían adquirido la mala costumbre de apagar su identificación electrónica en el vuelo de regreso. Este sistema permitía a las fuerzas de la coalición reconocerlos, pero también volvía los aparatos más vulnerables a los misiles antiaéreos iraquíes. Como es lógico, los pilotos optaban por un manto de silencio sobre el espacio aéreo controlado por las fuerzas enemigas. Debido a ello, el personal de radar a bordo del HMS Gloucester no tenía medio alguno de contactar con esa señal.

Las redes sociales y los motores de búsqueda personalizados erigen en la red un absoluto espacio cercano y único; allí los usuarios se encuentran con ellos mismos y sus semejantes. Esta cercanía digital presenta al usuario tan solo aquellas partes del mundo que le gustan, su zona de confort.

Los encargados de los radares contaban con un último recurso para distinguir entre un misil y un aparato amigo: podían determinar la altura del punto. Por lo general, el A-6 volaba a unos novecientos metros, mientras que un misil *Silkworm* lo hacía a unos trescientos. No obstante, el tipo de radar que usaba Riley no procuraba información sobre altitud. Si quería saber la altura de un objeto concreto, debía usar un sistema de radar especializado conocido como 909, que llevaba a cabo barridos en bandas horizontales. Por desgracia, el radar 909 había introducido un número de seguimiento incorrecto poco antes de aparecer la señal, por lo que Riley no podía conocer la altitud del objeto volante. Aunque ya llevaba casi un minuto mirando fijamente el punto del radar, su identidad seguía siendo un misterio perturbador.

El blanco se movía deprisa. Ya no quedaba tiempo para pensar. Riley dio la orden de disparar; se lanzaron al cielo dos misiles *Sea Dart* tierra-aire. Transcurrieron unos segundos. Riley miró nervioso la pantalla del radar y vio que sus misiles corrían hacia el objeto a una velocidad que se acercaba a Mach 1, la velocidad del sonido. Las verdes señales parpadeantes parecían atraídas por el blanco como limaduras de hierro hacia un imán. Riley esperó la interceptación.

La explosión resonó en el mar. Desaparecieron al instante todas las señales de la pantalla del radar. Lo que estuviera volando hacia el USS *Missouri* cayó impotente al agua, apenas a setecientos metros del acorazado estadounidense. Unos momentos después, el capitán del HMS *Gloucester* entró en la sala de radar. «¿De quién es este pájaro?», preguntó a Riley, con el deseo de saber quién era el responsable de haber destruido el blanco aún no identificado. «Era nuestro, señor», contestó Riley. El capitán preguntó a Riley cómo podía estar seguro de haber disparado contra un misil iraquí y no contra un caza estadounidense. Riley respondió que lo sabía sin más.

Las cuatro horas siguientes fueron las más largas de la vida de Riley. Si había derribado un A-6, había matado a dos pilotos inocentes. Su carrera había terminado. Quizás incluso le formarían un consejo de guerra.

Riley fue enseguida a revisar las cintas del radar, en busca de cualquier pequeña prueba indicadora de que la señal era un misil iraquí. Pero incluso cuando dispuso de todo el tiempo del mundo para analizar, seguía sin poder identificar el blanco de forma definitiva; las cintas eran muy ambiguas.

En el HMS *Gloucester*, el ambiente fue volviéndose sombrío. Se envió a equipos investigadores para que examinaran los restos que aún flotaban en el agua. Se llevó a cabo un inventario inmediato de todos los aviones de la coalición en la zona. El capitán del HMS *Gloucester* fue el primero en enterarse de la noticia. Se dirigió a la litera de Riley, donde este intentaba en vano dormir un poco. Habían llegado los resultados de la investigación: la señal del radar correspondía a un misil *Silkworm*, no a un caza estadounidense. Riley había salvado un acorazado sin ayuda de nadie (Lehrer, 2011).

Lo vivido durante las operaciones por el Capitán Riley podría ser muy ilustrativo respecto de las experiencias mediante las informaciones digitalizadas. Originariamente, se vuelca el análisis hacia la participación de las emociones e intuiciones, y se enfatiza lo actuado por el preconsciente; pero podría ser solo una parte de lo que se puede rescatar del episodio.

Si consideramos acertado lo expresado por Estanislao Bachrach (2013) acerca de que el uso frecuente de ciertos modos de buscar soluciones o de pensar los problemas tiene como resultado áreas de circulación de energía más expeditas, que finalmente resultan «avenidas» por donde los impulsos circulan con mayor facilidad, entonces las experiencias diarias en el uso de redes sociales, pantallas y buscadores tendrán algo que decir a la hora de formular juicios y tomar decisiones.

Más como un propósito que involuntariamente; probablemente impulsado por cuestiones vinculadas a la economía, los dispositivos, en todas sus formas, tienden a parecerse. Sus sistemas operativos, apariencia o funcionalidades pueden tener similitudes asombrosas aun más allá de toda lógica razonable; desde el punto de vista de la seguridad ¿la apariencia y la forma de operación de pantallas y de sistemas militares pueden ser similares a las de una consola de juegos hogareña?

Si consideramos acertado que el uso frecuente de ciertos modos de buscar soluciones o de pensar los problemas tiene como resultado áreas de circulación de energía más expeditas, que finalmente resultan «avenidas» por donde los impulsos circulan con mayor facilidad, entonces las experiencias diarias en el uso de redes sociales, pantallas y buscadores tendrán algo que decir a la hora de formular juicios y tomar decisiones.

Conclusiones

Se puede dar por acreditado que los estudios sobre el comportamiento, en relación con la información digital, tienen gran utilidad en el ámbito militar.

Las estrategias de búsqueda de información y de solución de problemas e incluso las emociones en juego, de la mano de aquello que consideramos real o valioso, son producto de la continua interacción con dispositivos que nos permiten manejar piezas de información digitalizadas.

La información como representación de las cosas, ahora piezas algorítmicas, nos alejan de la realidad del mundo, nos enfocan en maneras de considerar lo material y a las personas que posiblemente no sean las más convenientes para planificar y conducir operaciones.

Si se acepta lo antedicho, así como se desarrollan métodos de planeamiento para tener en cuenta cuidadosamente todos los aspectos necesarios para concebir una operación o se aplican técnicas para realizar mejores apreciaciones de inteligencia, posiblemente haya que evaluar la aplicación de métodos o de procedimientos para regular los procesos que involucren la toma de decisión en los que haya una fuerte o una única presencia de información intermediada por sistemas digitalizados, manteniendo a la vista los caminos de ida y vuelta entre la realidad y sus representaciones.

Una guerra en la que solo se agitan imágenes o puntos en una pantalla se parece a lo que se llamaría una no guerra, quizá más cruenta y peligrosa que cualquier otra guerra. ■

Una guerra en la que solo se agitan imágenes o puntos en una pantalla se parece a lo que se llamaría una no guerra, quizá más cruenta y peligrosa que cualquier otra guerra.

BIBLIOGRAFÍA

- Bachrach, E., *Ágilmente*, Sudamericana, Buenos Aires, 2013.
- Baidot, Néstor, *Neuromanagement*, Granica, Buenos Aires, 2010.
- Bennett, Deborah, J., *Aleatoriedad*, Alianza Editorial, 2000.
- Bondar, Enzo, «Aportes a la Inteligencia de La Sociedad de la Transparencia y NO-COSAS», INICIAFA, 2022.
- Cal, C. y otros, «La Cuestión Estratégica», Escuela de Guerra Naval, Buenos Aires, 2019.
- Carpio, A., *Principios de Filosofía*, Glauco, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, 1995.
- Cohen Agrest, Diana, *¿Qué piensan los que no piensan como yo?*, Editorial Sudamericana, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, 2008.
- Damasio Antonio, *El error de Descartes*, Paidós, Buenos Aires, Argentina, 2011.
- Gigerenzer G. y Brighton H. *Homo Heuristicus*. «Why Biased Minds Make Better Inferences», Max Planck Institute for Human Development», Austin, Topics in Cognitive Science, 1,1, 2009.
- Goleman, D. *La Inteligencia Emocional*, Buenos Aires, Javier Vergara Editor, 1996.
- Han, Byung Chul, *La sociedad de la transparencia*, Herder Editorial, 2013.
- Han, Byung Chul, *No-cosas. Quebras del mundo de hoy*, Taurus Editorial, Madrid, 2021.
- Heuer, Richards J., *Psicología del Análisis de Inteligencia*, Centro para el Estudio de la Inteligencia, Agencia Central de Inteligencia, EE. UU., 1999.
- Kahneman Daniel, «Pensar Rápido, Pensar Despacio», Buenos Aires, debate, 2016.
- Kant, I., *Crítica de la Razón Pura*, V. Suarez, Madrid, 1928.
- Lehrer, J., *Cómo decidimos y cómo tomar mejores decisiones*, Barcelona, Paidós, 2011.
- Linneo, C., «*Systema naturæ per regna tria naturæ, secundum classes, ordines, genera, species, cum characteribus, differentiis, synonymis, locis*», 1758.
- Morín, E., 2002, *La mente bien ordenada* (2.ª ed.), Barcelona, España, Seix Barral.
- Navarro Bonilla, Diego, Cuadernos Constitucionales de la Cátedra Fadrique Furio Ceriol, N.º 48, Universidad Carlos III Madrid.
- Nietzsche, F., *Opiniones y Sentencias Diversas*, Editores Mexicanos Unidos, México, 1994.
- Pereira Chávez, José Miguel, «Consideraciones básicas del pensamiento complejo de Edgar Morin en la educación», en *Revista Electrónica @ Educare* Vol. XIV, N.º 1, [67-75], ISSN: 1409-42-58, enero-junio 2010.
- Smith, Justin E., *Irracionalidad*, Fondo de Cultura Económica, Ciudad de México.
- Sartori, Giovanni, *Homo Videns: La Sociedad teledirigida*, Editorial Taurus, Madrid, España, 1997.
- Taleb, Nassim Nicholas, *Antifragil*, Buenos Aires, Paidós, 2013.
- Thaler, Richard H., *Portarse Mal*, Buenos Aires, Paidós, 2017.
- R.G. - 1-054, Manual de Planeamiento Naval, Armada Argentina, Ed. 1984.
- R.G. - 1-702, Fundamentos Básicos de la Inteligencia de la Armada, 2021.
- JDP 04 - *Understanding and Decision-Making*, 2016.