

LA GUERRA ASIMÉTRICA EN LA ERA DE LA IA: UN CAMBIO EXPONENCIAL

Por: [Francisco Ameliach Orta](http://franciscoameliach.com). Publicado en su pagina web franciscoameliach.com, el 07.08.26.

El arte de la guerra ya no cambia de siglo en siglo; se transforma de un minuto a otro. Si analizamos la historia, la velocidad con la que la tecnología redefine los conflictos armados ha dejado de ser lineal para volverse vertiginosa, exponencial.

Hoy, las tácticas que funcionaron hace apenas unas décadas han quedado obsoletas ante el avance de la **Inteligencia Artificial (IA)**, el ciberespacio y las armas cuánticas.

¿Cómo pasamos de los mapas de pergamino a las guerras libradas por código informático? A continuación, desglosamos este viaje histórico y analizamos cómo la tecnología ha cambiado el concepto de **guerra asimétrica** para dar paso a una era de conflicto radicalmente nueva.

El cronómetro de la historia: De 1492 a la era atómica

Durante la mayor parte de la historia humana, la innovación militar avanzaba a paso lento. **Las doctrinas tardaban generaciones en modificarse**, pero cada salto **tecnológico** amplió la brecha entre los competidores.

- **1492: el choque de materiales (la Era mecánica):** En la ocupación de América, la ventaja se midió en siglos de evolución metalúrgica. El acero, la pólvora, se funcionaron en arcabuces y la navegación transoceánica (carabelas). Aunque letal, la velocidad de la información era marítima: una orden de España tardaba meses en cruzar el océano.
- **1914–1918: la industrialización de la muerte:** La Primera Guerra Mundial introdujo la producción en masa en el frente. El desarrollo de la ciencia química y la mecánica pesada trajo consigo **las ametralladoras**, los gases tóxicos y los primeros blindados.
- **1939–1945: velocidad mecanizada y el umbral atómico:** La Segunda Guerra Mundial fusionó la aviación y los tanques coordinados por radio de onda corta. El conflicto cerró con el hito **tecnológico** definitivo del siglo XX: la **bomba atómica**.

La gran aceleración: internet y la IA

A finales del siglo XX, la curva de la innovación se volvió **exponencial**. La informática desplazó el campo de batalla tradicional hacia un entorno intangible y global.

- **El quinto dominio (cibespacio):** Con la llegada de Internet, el GPS y las comunicaciones satelitales encriptadas, la información se convirtió en el activo militar más crítico. El ciberespacio se consolidó como un teatro de operaciones oficial (junto a tierra, mar, aire y espacio), permitiendo paralizar refinerías o redes eléctricas enemigas sin disparar un solo proyectil.
- **La guerra a la velocidad del algoritmo de IA:** Hoy en día, la IA procesa datos y toma decisiones de ataque en milisegundos, superando la velocidad de reacción del cerebro humano. Enjambres de drones autónomos coordinan ofensivas complejas por sí mismos, mientras algoritmos de reconocimiento procesan terabytes de imágenes satelitales para cazar objetivos en tiempo real.

El cambio del modelo en la guerra asimétrica

El concepto tradicional de **guerra asimétrica** (un actor menos fuerte contra una potencia poderosa) se basaba en la **resistencia humana y el uso del terreno**. El paradigma histórico de este modelo fue la **Guerra de Vietnam (1955–1975)**.

- **El paradigma clásico:** Estados Unidos tenía la supremacía aérea y el fuego industrial. El Viet Cong la compensó con el **dominio geográfico absoluto** (túneles de Củ Chi, selva densa) y el desgaste psicológico. Los sensores de la época no podían «ver» a través de la vegetación, permitiendo que la guerrilla sobreviviera.
- **La aniquilación:** En la era de la IA, **el modelo de Vietnam no es suficiente si te enfrentas a una potencia militar como Estados Unidos**. Los radares de penetración de follaje, los sensores térmicos de alta definición y el monitoreo satelital continuo hacen que la selva o las montañas ya no ofrezcan camuflaje.
- **Conflictos sin bajas humanas de la potencia agresora:** En Vietnam, el costo político para Estados Unidos fueron sus soldados muertos. En la actualidad, las superpotencias atacan mediante misiles y drones a miles de kilómetros. Al no arriesgar vidas de su propia población, el costo político de mantener una **guerra tecnológica** se reduce casi a cero para el atacante.

El nuevo rostro de la guerra asimétrica: el ejemplo de Irán

Si la selva ya no sirve para protegerse y la resistencia humana no basta, ¿cómo compite un actor con menores recursos frente a una superpotencia tecnológica? La respuesta está en la **asimetría tecnológica y del costo de la guerra**.

El ejemplo más claro de esta mutación se observa en la actual guerra en el Medio Oriente, donde **Irán ha reescrito las reglas de la confrontación** frente a rivales con presupuestos militares gigantescos (como EE. UU. e Israel), apoyándose en dos pilares fundamentales:

- **La ventaja hipersónica y de saturación:** Irán entendió que no puede competir fabricando costosos portaaviones o cazas de quinta generación. En su lugar, desarrolló **misiles supersónicos e hipersónicos** de alta velocidad y enjambres de drones suicidas de bajo costo (como la familia Shahed).

Al lanzar ataques masivos coordinados por software, logran saturar y burlar sistemas de defensa multimillonarios (como el Domo de Hierro israelí o los sistemas Patriot estadounidenses).

Un dron de 20,000 dólares obliga al rival a gastar un misil interceptor de 3 millones de dólares, generando una **asimetría de costo de la guerra** insostenible para Occidente.

- **Capacidades cibernéticas de vanguardia:** Teherán ha trasladado la guerrilla al plano virtual. Utiliza sus unidades ciberespaciales para ejecutar hackeos de precisión contra infraestructura críticas, sistemas de armas y bases de datos militares. No necesitan invadir el territorio del adversario.

Conclusión: el nuevo tablero asimétrico

“La asimetría moderna ya no se define por la cantidad de combatientes dispuestos a resistir en el barro o bajo tierra. En el siglo XXI, el actor que se limita a la resistencia física está condenado al exterminio remoto.

5 términos clave para entender el tablero actual

- **Guerra Híbrida:** Estrategia bélica que combina métodos militares convencionales con medios no convencionales (ataques cibernéticos, sanciones económicas, presión diplomática y manipulación de información)

para desestabilizar a un Estado desde adentro sin declarar una guerra abierta.

- **Guerra Cognitiva:** El uso de la tecnología (redes sociales, bots, IA) para alterar la percepción, el pensamiento y el comportamiento de una población o de sus líderes. Su objetivo no es destruir los cuerpos, sino controlar y quebrar la mente del adversario para inducir el pánico o la rendición.
- **Asimetría Tecnológica:** Escenario donde un actor militarmente más débil compensa su inferioridad frente a una superpotencia utilizando tecnologías de bajo costo pero alto impacto (como virus informáticos o drones comerciales modificados) capaces de inutilizar equipos enemigos de miles de millones de dólares.
- **Misil Hipersónico / Supersónico:** proyectiles avanzados que viajan a velocidades extremas. Los *supersónicos* superan la velocidad del sonido (Mach 1), mientras que los *hipersónicos* superan cinco veces esa velocidad (Mach 5) y poseen la capacidad de cambiar de rumbo en pleno vuelo, volviendo obsoletos los radares y escudos antiaéreos actuales.
- **Enjambre de Drones:** Grupo de aeronaves no tripuladas de bajo costo que operan de forma coordinada mediante Inteligencia Artificial. Al atacar un objetivo de manera simultánea y masiva, saturan por completo las capacidades de interceptación de los sistemas de defensa rivales.

Enlace:<https://www.franciscoameliach.com/la-guerra-asimetrica-en-la-era-de-la-ia-un-cambio-exponencial/>