



LA CONFRONTACIÓN O PLANEAMIENTO. NIVELES ESTRATÉGICO-MILITAR Y OPERACIONAL

PALABRAS CLAVE: CONFRONTACIÓN - PLANEAMIENTO - JUEGO DE GUERRA

Por Gastón Federico Rigourd

RESUMEN: En este artículo se habla de los métodos de confrontación en los niveles estratégico militar y operacional. Concluye que en el nivel de la estrategia militar, donde se hace planeamiento de estructura de fuerzas, no existe la confrontación sino que se comparan intenciones estratégicas propias y ajenas producto de observaciones de la seguridad estratégica. Lo que se aplica es el axioma de Sun Tzu “La mejor estrategia es la que ataca la estrategia del enemigo”. En cuanto al planeamiento en el nivel operacio-

nal, sostiene que la palabra confrontación, que se usa en los problemas militares por resolver, es una traducción poco feliz de la palabra *wargaming*. Se trataría de un Juego de Guerra en el gabinete a partidos contrapuestos con organismo regulador, donde cada momento está marcado por cada punto decisivo por la sincronización, coordinación y sinergia de las líneas de operaciones de la maniobra operacional. Lo que se aplica es el axioma de Clausewitz “la mejor estrategia es ser el más fuerte en el punto decisivo”.

PLANEAMIENTO DEL PROBLEMA

El problema implica estudiar tres aspectos por separado: origen del nombre confrontación, si es adecuado a lo que busca lograr, y si existe un método en el nivel estratégico militar diferenciado del que se usa en el nivel operacional. Es necesario establecer previamente las funciones diferenciadas de cada uno de estos niveles: el estratégico militar y el operacional.

Los denominados niveles de guerra es una concepción sistémica elaborada por los prusianos en 1870, que se ha extendido hasta nuestros días. Esta división se hizo para ayudar a entender el caos de la guerra, observando los conflictos armados en función de los fines perseguidos y los medios asignados.

Según de Vergara¹, los niveles de guerra son los siguientes:

Niveles	Fines	Medios
Estratégico General o Nacional, o Gran Estrategia	Obtener los Objetivos Políticos	Todos los medios del Potencial Nacional
Estratégico Militar	Obtener los Objetivos Militares	Todos los medios militares
Operacional	El Estado Final Operacional en un Teatro de Operaciones	Los asignados al Teatro de Operaciones
Táctico	Los resultados convenientes para obtener el objetivo del Plan de campaña	Los medios enfrentados

La funcionalidad de los niveles en consideración es fácil de identificar. En primer lugar, el nivel de la estrategia militar por definición, prepara el instrumento militar y proporciona las bases para las contingencias de empleo. El nivel operacional trata de las maniobras y la logística necesarias para colocar a las fuerzas que se van a enfrentar en el nivel táctico en las mejores condiciones. Obviamente, el nivel de la estrategia militar es estratégico de dirección, que da las bases para que el nivel siguiente implemente tal dirección. Luego, el nivel operacional es un nivel que implementa la dirección estratégica.

ORIGEN Y SIGNIFICADO DEL NOMBRE CONFRONTACIÓN

El segundo asunto sobre el que se debe incursionar es el significado de la palabra *confrontación*, que es muy familiar para los miembros del ejército, ya que en el proceso de planificación táctica aplicaban el método denominado SACARE, sigla de “Secuencia de las Acciones de Comando para una Resolución y su Ejecución”. En este método táctico, el paso 4 se denominaba *Análisis de los propios cursos de acción – Confrontación de los propios cursos de acción con las capacidades del enemigo*. En la jerga diaria, este paso era denominado directamente *Confrontación*, proveniente de confrontar, “enfrentar una cosa con otra”.

El método SACARE lo aplicaban las fuerzas terrestres para los enfrentamientos tácticos, ya que las fuerzas navales y las fuerzas aéreas en el nivel táctico siguen procedimientos. Este método era muy similar en su estructura al de uso corriente en Estados Unidos, denominado MDMP, sigla de “*Military Decision Making Process*”, aunque el nombre completo en inglés era y sigue siendo *Step 4²: COA Analysis (War Game)*, que en su traducción literal significa “Juego de Guerra”. En su traducción al español, se tradujo *War Game* por “*Confrontación*”, en lugar de “*Juego de Guerra*”. O sea, el análisis de los Cursos de Acción (denominados en Francia y la Argentina como modos de acción) se hace mediante Juegos de Guerra.

La palabra confrontación también es recogida en la doctrina conjunta argentina y en la publicación conjunta PC 20-01 *Planeamiento para la acción Militar Conjunta – Nivel Operacional*³ figura como Paso 3 “Análisis de los modos de acción y confrontación”. Para que exista una confrontación o juego de guerra, tienen que existir modos de acción opuestos que permitan ser enfrentados. Este hecho solamente tiene lugar en la implementación, en el planeamiento y ejecución de operaciones militares conforme a la dirección estratégica. La implementación de la dirección estratégica tiene lugar en los niveles operacional y táctico.

EN QUÉ CONSISTE UN JUEGO DE GUERRA

Según el *Glosario de Términos Conjunto*⁴, Juego de Guerra es un “*Método por el cual se capacita al personal para la correcta aplicación de las técnicas de conducción de la instancia que, por grado, le corresponde conducir y también del inmediato grado superior, como asimismo para lograr y afianzar el adiestramiento necesario, a efectos de apreciar situaciones, adoptar resoluciones, impartir órdenes y trabajar en equipo o en el ámbito de la Plana Mayor o Estado Mayor*”.

Los Juegos de Guerra pueden llevarse a cabo con tropas o sin ellas, en el gabinete, sobre la carta o el terreno, ser de instrucción (de repetición hasta que salga bien) o de conducción (se hace para comprobar aptitudes), a un partido o a partidos contrapuestos. El grado de juego de guerra más sofisticado es el que se denomina *a partidos contrapuestos con organismo regulador* y que consiste en dos bandos separados normalmente en bando azul y bando colorado, con un organismo regulador que transmite noticias como hechos, para que el bando receptor resuelva. Una vez resuelto, el organismo regulador comunica al bando opositor sus resultados, atento a la contrarreacción del

1. de Vergara, op. cit., p.77. Este mismo gráfico con algunas diferencias semánticas no significativas, es el mismo que figura en la publicación conjunta PC 00-01 *Doctrina Básica para la Acción Militar Conjunta*, año 2012, p. 59.

2. Step 4, en FM 5-0, pp. 3-2.

3. PC 20-01, 2017, p. 62.

4. PC 00-02, 2015.



bando afectado. Producida ésta, se juzgan y comunican los resultados finales. También es de uso que el organismo regulador haga intervenir otras agencias involucradas en el conflicto en un teatro de operaciones, a las que identifica con otros colores (blanco para agencias humanitarias, verde para organizaciones no gubernamentales y otros, según convenga).

El punto de discusión es identificar la causa por la cual en los numerosos ejercicios que se llevan a cabo en la carrera

militar, se pone tan poca atención a los juegos de guerra en el proceso de planeamiento. Probablemente sea porque un juego de guerra a partidos contrapuestos insume un tiempo más o menos sustancial en el desarrollo del ejercicio, ya que hay que “confrontar” cada uno de nuestros Cursos de Acción (modos de acción en el léxico argentino y francés) con cada una de las capacidades del enemigo; y cada uno de esos procesos puede llevar dos o tres días. Las técnicas que se aplican en los juegos de guerra del paso 4 del proceso de toma de decisiones se explicarán más adelante.

CONFRONTACIÓN O JUEGO DE GUERRA EN EL NIVEL DE LA ESTRATEGIA MILITAR

Si como se ha visto, se acepta que el nivel de la estrategia militar prepara la fuerza sobre la base del planeamiento deliberado de contingencias posibles, lo más lejos que se puede llegar es a una comparación del ambiente político, económico, social y cultural, y una relación de fuerzas militares. Pero nunca va a revestir las características de un juego de guerra en el gabinete, porque las variables son casi infinitas. Como dice Martin van Creveld⁵ en su libro *La transformación de la guerra*,

“La lista precedente está lejos de agotar los dilemas de la estrategia. Entre los objetivos militares y no militares, los oponentes fuertes y débiles, los blancos defendibles e indefendibles, aquellos que pueden ser alcanzados y aquellos que deben ser alcanzados y mucho más, la cantidad de combi-

Para que exista una confrontación o juego de guerra, tienen que existir modos de acción opuestos que permitan ser enfrentados. Este hecho solamente tiene lugar en la implementación, en el planeamiento y ejecución de operaciones militares.

5. Van Creveld, 2007, p. 163.

naciones posibles es interminable. Un sistema intelectual, lo suficientemente poderoso para abarcarlas a todas ellas y luego proveer una completa guía para el empleo de la fuerza, no existe. Si hubiera existido sería demasiado complicado para que tanto un solo hombre como para que una organización pudiera abarcarlo, aun para una organización que usara las más poderosas computadoras... La teoría puede aspirar a salvar al estratega de la necesidad de pensarlo todo desde los inicios y proveerlo de un punto de partida para su pensamiento. En la medida que la teoría sea adecuada, dicho punto de partida ciertamente no estará carente de valor. Sin embargo, siempre llegará el momento cuando todo haya sido dicho y hecho, donde será necesario soltarse y usar el propio cerebro”.

Lo único que la estrategia militar puede “confrontar” es la armonía de fines y medios para obtener los objetivos. Esto es un cálculo que está regido por los riesgos que se estén dispuestos a aceptar. La habilidad consistirá en saber elegir objetivos que nunca estén más allá de la propia capacidad de la fuerza. Una de las recetas para el fracaso es pretender asignar objetivos ilimitados, con fuerzas limitadas. Por lo tanto, cuando la estrategia militar conciba las bases para la contingencia de empleo, deberá tener en cuenta el planeamiento de estructura de fuerzas que requiera para reunir medios militares suficientes, elegir un medio diferente a la confrontación directa o informar al poder político que, para enfrentar ese problema, debe recurrir a otro componente del poder nacional. A lo sumo, si se buscan

factores para comparar, se podrá llegar a una visión sobre presuntos estados finales deseados con los medios a disposición, y aplicarles la prueba de aptitud, factibilidad y aceptabilidad. El nivel de la estrategia militar, en última instancia, enfrenta estrategias por lo que es difícil encontrar tablas comparativas como en el nivel táctico. Sin embargo, para dar sustento a lo antedicho, se verá la guía estratégica de Filiberti.

En los factores de comparación de estrategias con otras estrategias, ayudará la Seguridad Estratégica que es tarea del campo de Inteligencia, la que buscará entre otros aspectos intenciones políticas enunciadas en discursos, o posturas internacionales de los hombres de Estado, o información en despliegues y planes de equipamiento que indiquen intenciones.

FORMATO DE MÉTODO DE DIRECCIÓN ESTRATÉGICA

En el capítulo 5 de su libro *En busca de una Estrategia de Seguridad Nacional*, Ballesteros Martín analiza diferentes métodos teóricos para la elaboración de estrategias de defensa y seguridad. Si bien su enfoque apunta a la complejidad creciente de los futuros desafíos de la seguridad nacional, concluye que algunos métodos para diseñar una estrategia de defensa nacional, como la “Guía estratégica de Filiberti”, están basados en el enfoque integral y pueden servir como orientación para diseñar un nuevo método.

“El Formato de Método de Dirección Estratégica, también conocido como Guía Estratégica de Filiberti, fue probado con éxito durante un Strategic Crise Exercise en el Army War College en marzo de 1995, demostrando su flexibilidad



Los denominados niveles de guerra es una concepción sistémica elaborada por los prusianos en 1870. Esta división se hizo para ayudar a entender el caos de la guerra, observando los conflictos armados en función de los fines perseguidos y los medios asignados.

y efectividad a lo largo de diez días de simulación mediante ordenador”.

El Teniente Coronel Filiberti, Jefe de la División de Planes del Ejército del Pacífico, para normalizar un formato que apoye la decisión estratégica, estableció ocho apartados que abarcan el tipo de información necesaria para el nivel estratégico. Son los siguientes:

- › Contexto Estratégico, explica cómo afecta a la situación estratégica general.
- › Objetivos del enfrentamiento, debe justificar por qué se eligieron los objetivos estratégicos y cuál es el estado final deseado.
- › Concepto de actuación, busca sincronizar en tiempo y espacio las acciones de todos los integrantes de la organización.
- › Liderazgo y sostenimiento de la voluntad de la Nación, pretende obtener el apoyo de la opinión pública considerando el ambiente político interno de la Nación.
- › Mando, control y organización jerárquica, establece la unidad de esfuerzos y la coordinación para el planeamiento de los diferentes organismos.
- › Restricciones y autorizaciones especiales, son las limitaciones impuestas a un organismo. Debe contener las reglas de enfrentamiento.
- › Criterios de revisión estratégica, delimita cuáles son los criterios para iniciar una revisión estratégica.
- › Opciones ante contingencias estratégicas, analiza las alternativas estratégicas y secuelas del concepto estratégico.

Este método abarca la mayoría de los aspectos de la dirección estratégica. Enfatiza el liderazgo del Presidente de la Nación y la coordinación de todos los organismos del Estado que pueden participar. El formulario incluye los planes de contingencia y los criterios de revisión estratégica, lo que le otorga una gran flexibilidad. Como puede verificarse, solamente reviste la característica de una tabla comparativa, y no de un juego de guerra o confrontación dinámico de acción, reacción y contrarreacción.

CONFRONTACIÓN O JUEGO DE GUERRA EN EL NIVEL OPERACIONAL

El método está explicado en *Planeamiento para la Acción Militar Conjunta- Nivel Operacional*⁶, que finalmente son filtrados por la prueba AFA. En esta publicación se enumeran los métodos posibles, por incidentes críticos, ya sea en forma progresiva como regresiva- y el análisis en profundidad de las Líneas de Operaciones. En el *Manual de Herramientas del Planeamiento de una Campaña* de Jack Kem⁷ se puede ver más en detalle el proceso del Juego de Guerra del paso 4 de su método. Esta forma de *wargaming* se sintetiza a continuación: una vez que se haya reunido todo y se hayan desarrollado las herramientas para la planificación de campañas, es imperativo pasar por el proceso del análisis del curso de acción (MDA), es decir hacer un juego de guerra con ese MDA.

Nadie tiene la respuesta mágica para la realización de un análisis del MDA o juegos de guerra en el nivel operacional o de la campaña, por lo que la descripción es **una de las formas** y no **la forma** de llevar a cabo un juego de guerra. El instrumento básico para la confrontación es un MDA que se ha desarrollado e identifica claramente el estado final; MDA estratégicos y operacionales; un mecanismo de seguimiento definido; y líneas de operación lógicas para mantener un enfoque en todas las actividades dentro del área de operaciones que asegure que está relacionado con el esfuerzo principal de la operación y el estado final.

Con estos componentes presentes en cada MDA, ahora se puede avanzar y llevar a cabo un sólido juego de guerra que considere el área completa de la campaña. Lo más importante es que se pueden vincular actividades y objetivos específicos con el estado final. La finalidad principal del Juego de

Gastón Federico Rigourd

Capitán de Navío de la Armada Argentina. Licenciado en Sistemas Navales. En Artillería, Oficial de Enlace de Fuegos de Apoyo. Tiene los nombramientos de Comandante Lancha Rápida A.R.A. *Intrépida* y Comandante Agrupación Buques Hidrográficos. Estuvo en las comisiones de USS John Hancock Mayport, Florida, USA y Naval Amphibious Base Coronado, San Diego, California, Estados Unidos. Actualmente se desempeña como Secretario de Alumnos de la Escuela Superior de Guerra Conjunta.

6. PC 20-01, 2017) P 66 y ss.
7. Kem, 2017.



Guerra es responder a la pregunta: esta solución, ¿ayuda a resolver el problema?

El análisis del MDA o juegos de guerra en el nivel operacional se concentra en la sincronización y sinergia de las diferentes líneas lógicas de operación. De hecho y como ya se dijo, dado que en el nivel operacional se conciben las maniobras y la logística para colocar a las tropas que se van a enfrentar en las mejores condiciones, los momentos del “probable desarrollo” de este juego de guerra son cada uno de los puntos decisivos elegidos. Enfrentados los medios, se ejecuta acción – reacción – contrarreacción, y se extingue el proceso. El principio que rige el asunto es la frase de Clausewitz “la mejor estrategia es ser el más fuerte en el punto decisivo”. Para ser el más fuerte en cada punto decisivo, hay que diseñar maniobras y sincronizar y hacer sinérgicas las líneas de operaciones.

Los pasos que se siguen para llevar a cabo el juego de guerra o confrontación son ocho: reunir a los participantes estableciendo un organismo regulador de los eventos; hacer una lista inicial de fuerzas amigas y enemigas enfrentadas; presentar los supuestos; presentar las otras agencias relacionadas no militares que pueden influir en los acontecimientos; enumerar los eventos críticos conocidos y los puntos decisivos; determinar los criterios que debe adoptar el organismo regulador; seleccionar un método y comenzar el ejercicio.

Si el tiempo es limitado, es más importante un juego de guerra con más de un MDA enemigo (lo más probable y más peligroso, como mínimo) que hacerlo con el que se estima es el más

probable, porque se está asumiendo que el enemigo va a hacer exactamente lo que la propia fuerza quiere que haga. Esto lleva a abrirle la puerta a la sorpresa.

Es importante hacer una lista realista de supuestos. Es necesario evaluar su validez (¿es verdad?), y su necesidad (¿el plan realmente depende de esto?). Cuando se consideran “supuestos y listas”, deben usarse las líneas lógicas de operación que se han desarrollado como verificación cruzada para asegurarse de que todo ha sido cubierto.

Hay que ponerse de acuerdo antes de comenzar con los “eventos críticos” y los “puntos decisivos” que concretan las líneas de operación. Se debe pensar en los eventos críticos no solo geográfica sino también cronológicamente.

Lo más complejo es determinar los criterios de evaluación. Uno de los más difíciles de evaluar es cómo saber si has tenido éxito. Es peligroso pensar solo en términos de una estrategia de salida para la planificación de la campaña. Porque las campañas no solo quieren ganar la batalla, también pretenden establecer las condiciones para ganar la guerra y ganar la paz a largo plazo. Los criterios de evaluación para el proceso están ligados a la consecución del estado final operacional y militar. Hay, por supuesto, una serie de preocupaciones adicionales que deberían ser vertidas al identificar los criterios de evaluación. La cantidad de bajas siempre será una preocupación, al igual que la cantidad de tiempo que se tarda en alcanzar el estado final. Además, la orientación estratégica y la intención siempre serán también una preocupación.

Existe una tendencia a utilizar una lista metodológica aséptica en la comparación, como los principios de guerra o la prueba AFA. Por supuesto que durante el desarrollo el MDA debe considerar los principios de guerra y cada MDA debe cumplir con la prueba AFA. Sin embargo, para desarrollar los criterios de evaluación, usar este tipo de metodología es altamente subjetivo y generalmente sin sentido. Los mejores criterios de evaluación consideran aquellas preguntas que se pueden medir en términos de costo y beneficio tales como: ¿Cuánto tiempo durará la campaña? ¿Cuántas bajas estamos en condiciones de aceptar? ¿Cuál es la resiliencia de la sociedad ante este esfuerzo? ¿Cuánto cuesta esta guerra y quién la pagará? ¿Qué resultados finales tendremos que afrontar y por cuánto tiempo? Responder a estas preguntas vale más que una tabla comparativa subjetivamente valorizada, que al final termina enfrentando medios contra medios.

En cuanto al método para llevar a cabo el Juego de Guerra en el nivel operacional, en Estados Unidos se aplican tres: los tres métodos de juego de guerra en la doctrina del Ejército son los denominados del *cinturón*, de la *avenida en profundidad* y el de *la caja*. Todos son variantes de interpretación de las Líneas de Operaciones y del esfuerzo principal, y no es motivo de esta investigación detallarlos.

Finalmente vale aclarar que este método de confrontación –juego de guerra– del nivel operacional se refiere exclusivamente a la guerra convencional, y cabe preguntarse acerca de su validez para los nuevos tipos de guerra que proliferan luego de la finalización de la Guerra Fría: las guerras en red, las guerras híbridas, las guerras sociales, las guerras de enjambre y las guerras asimétricas. Aquí las cosas son mucho menos predecibles, son conflictos armados no internacionales y predomina la incertidumbre estratégica, aunque para los países periféricos los riesgos estratégicos son bastante predecibles.

CONCLUSIONES

Del análisis efectuado a lo largo de esta investigación, surge que la confrontación es una traducción poco feliz de la palabra original *wargaming*, que significa “haciendo un juego de guerra” o bien “jugando a la guerra”. Lo que se hace en el Paso 3 o 4, según sea el método que se adopte, es el análisis de cada MDA enfrentándolo –de allí puede provenir el término *confrontar*– con los MDA del enemigo en cada Punto Decisivo.

Según la taxonomía argentina, se trata de un Juego de Guerra en el gabinete a partidos contrapuestos con organismo regulador de incidentes, y se comparan y confrontan las líneas de operaciones que se conforman sobre la base de a los puntos críticos, calculando los incidentes críticos.

Este Juego de Guerra a partidos contrapuestos para determinar el mejor MDA para que el comandante resuelva, es pertinente cuando se enfrentan medios contra medios, por lo tanto, corresponden al nivel operacional de guerra. El método es ampliamente aplicado en las fuerzas terrestres del ejército y la

infantería de marina, y en menor escala en las fuerzas navales y aéreas por su naturaleza. Por eso se lo encuentra en las descripciones del Proceso de Decisión Militar (acrónimo en inglés MDMP) y no en el planeamiento propio de aplicar el “Principio Militar Fundamental”.

La pregunta es si en el planeamiento del nivel estratégico militar que se refiere a la estructura de fuerzas en función de la naturaleza de la estimación del conflicto futuro o, si en la determinación de las bases para las contingencias de empleo que se pasan al nivel operacional para su planeamiento, también se lleva a cabo esa confrontación de estrategias contra estrategias. Todo indica que la respuesta es negativa. Si un comando operacional en su planeamiento deliberado ve que no puede armonizar fines con medios, debe recurrir al nivel superior –en este caso la estrategia militar–, para señalarle que esa contingencia no es factible de solucionar con el componente armado del poder nacional, y que se debe recurrir a otro componente del poder nacional para demorar, negociar o posponer el objetivo político para una mejor oportunidad.

La única “confrontación” a la que puede recurrir un nivel de dirección estratégica como el de la estrategia militar, es la de armonizar fines con medios, para hacer frente a los riesgos y amenazas probables a las que estima se puede enfrentar. ■■■■■

ARTÍCULO CON REFERATO

BIBLIOGRAFIA

- > Ballesteros Martín, Miguel Ángel (2016), *En busca de una Estrategia de Seguridad Nacional*, Ministerio de Defensa (España), 2016.
- > de Vergara, Evergisto (2012) *Estrategias, métodos y rutinas*, Editorial EUDE, Buenos Aires.
- > FM 5-0 ex FM 101-5 (2005) *Army Planning and Orders Production*, US Department of the Army, N°3, p. 149 y ss.
Recuperado de <http://acti-beauty.us/index.php?page=9403>
- > Kem, Jack (2006) “*Campaign Planning, Tools of the Trade*”, Cap VIII Department of Joint and Multinational Operations, U.S. Army Command and General Staff College, Fort Leavenworth, Kansas
Recuperado de <http://www.dtic.mil/dtic/tr/fulltext/u2/a550354.pdf>
- > PC 20-01 (2017) *Planeamiento para la Acción Militar Conjunta – Nivel Operacional, Proyecto*, Estado Mayor Conjunto de las FFAA, Ministerio de Defensa.
- > PC 00-01 (2012) *Doctrina Básica para la Acción Militar Conjunta*, Estado Mayor Conjunto de las FFAA, Ministerio de Defensa.
- > PC 00-02 (2015) *Glosario de Términos Conjunta*, Estado Mayor Conjunto de las FFAA, Ministerio de Defensa.
- > van Creveld, Martin (2007) *La transformación de la Guerra*, José Luis Uceda editores, Buenos Aires.